

Clases de personajes jugables

1. Paladines:

- Poderosos guerreros, robustos que pueden absorber grandes cantidades de daño. Es una clase exclusivamente masculina.
- Estadísticas: Fuerza +2, Constitución +6 y Agilidad -4. PDC (puntos de constitución): 15.
- Competencia marcial: Espadas, lanzas, alabardas, lanza de justas y mazas de una/dos manos.
- Dote propia: Bastión divino: 50% de probabilidades de evitar un control de masas. Se consigue sacando menos de 5 en 1d10.

Al llegar al nivel máximo su cuerpo dará la protección de una armadura pesada. Puede sumarse a esto la protección de las armaduras que lleve.

- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Castigo: imbuyes tu arma con luz obteniendo 40 puntos de daño extra en armas por tres turnos. Puede canalizar dos acciones y ocasionar 70 de daño en forma de rayo. 1tR.
 - Lvl 4: Deus Vult: al perder 25% de su salud o más recibe un escudo igual a esa cantidad de salud perdida. El escudo dura ese mismo turno, y el siguiente.
 - Lvl 5: Ascensión a paladín de devoción, justiciero o vengativo.
- Paladín de devoción.
 - Lvl 6: Silenciar a los débiles: Cuando golpeas a alguien, solo puede utilizar ataques con armas o habilidades comunes. Todo tipo de dote, pasiva y habilidades extras se desactivan por un turno. 1tR.
 - Lvl 8: Escudo eclesial: escudo que anula todo el daño de un ataque. Si el ataque recibido es cuerpo a cuerpo, reduce un 25% el daño del enemigo durante dos turnos. 1tR.
 - Lvl 10: Robustez sagrada: Por dos turnos, triplicas tu salud y reduces el daño de todas las fuentes un 45%. 2tR a partir de que se desactiva la habilidad.
 - Lvl 12: Avatar del protector: Anula todo el daño recibido por ese turno, y orienta todos los ataques hacia él. Destruye los proyectiles que le impactan. Esta habilidad desactiva robustez sagrada. Mientras esta habilidad está en recarga, gana la mitad del daño anulado como vida. 3tR.

■ **Paladín justiciero:**

- Lvl 6: Telum Dei: Adquiere un arma épica, ideada y creada por él, que puede invocar y disgregar en energía. Esta arma recibe un +20 en su daño y su escalado es del 1,5.
- Lvl 8: Imposición de manos: El paladín impone sus manos y cura a su aliado por 20 + Nivel de Paladín x 6. Esta curación otorga el estado de Bendecido por ese turno, en el cual no puede recibir otro efecto de estado. 2tR.
- Lvl 10: Protector de los débiles: De forma pasiva si hay más de 5 enemigos, obtiene +3 en todas las estadísticas, salvo constitución.

De forma activa dar un golpe en el piso repelerá todos los proyectiles. Los aliados reducen 35 puntos de daño de todas las fuentes por ese turno. 2tR

- Lvl 12: Arma sagrada: Puedes imbuir tu arma con energía santa. El daño del arma pasa a ser 100% mágico y desprende un brillo a su alrededor. Por el resto del turno tu arma ocasiona como daño extra el 10% de la vida máxima y el 15% de la vida faltante contra daño extra. Contra seres infernales pequeños el arma es un OHKO, y contra infernal moderado y poderoso ocasiona el 350% de los daños porcentuales descritos.

Todo ser que sea asesinado cuando fue golpeado con esta habilidad cura al paladín y a sus aliados por el 25% de la vida máxima del enemigo. 2tR.

■ **Paladín Vengativo:**

- Lvl 6: Fuego purificador: Obtienes 10% de daño aumentado y ocasionas 15% de la salud faltante del enemigo como daño mágico. El daño aumentado y por vida faltante es elemental de fuego. 1tR.
- Lvl 8: Inquisidor antimagia: De forma pasiva a tu alrededor (área de 3x3) ningún poder mágico puede ser utilizado. Además en un área más grande (10x10) todas las tiradas de poderes mágicos tienen un penalizador de

+6 para lanzarse.

De forma activa, lanza un pulso que anula cualquier magia persistente o canalización que se esté haciendo. 2tR.

- Lvl 10: Autoflagelación: Te inflinges el 33% de tu salud como daño, pero duplicas tu fuerza y reduces un 40% el daño recibido de todas las fuentes durante 3 turnos. 2tR
- Lvl 12: Juicio divino: Canaliza para imbuir energía de su dios en el arma. Los golpes que dé con el arma ocasionarán 100 + 35% de la vida faltante como daño verdadero. 3tR.

2. Asesinos:

- Combatientes ágiles y sigilosos de daño explosivo.
- Estadísticas: Fuerza +4, Agilidad +6, Carisma -3. PDC: 7
- Destreza marcial: Dagas, cuchillos, arrojados, Espadas y Lanzas.
- Dote propia: Agilidad letal: asestar un crítico le permite desplazarse una distancia corta. La distancia son 4 metros, distancia en la que se sale del rango de ataque cuerpo a cuerpo.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Sigilo del acechador: Fuera de combate entran en sigilo por lo que cuesta detectarlos. En combate al no atacar por un turno completo, entra en camuflaje (solo se ve si se está a 4 metros o menos).

El sigilo de los asesinos tiene el efecto Silencio y Oscuridad.

- Lvl 4: Punto de equilibrio: Puede lanzar sus armas infligiendo el mismo daño que daría en un golpe. Puede aplicar golpes críticos.
- Lvl 5: Ascensión a Ejecutor, Evasivo y Diezmador.
- Asesino ejecutor:
 - Lvl 6: Acechador umbral: atacar desde el sigilo hará que todo golpe sea crítico siempre. El daño del golpe será el 50% físico y el 50% mágico y lo curará por el 20% del daño total.
 - Lvl 8: Naturaleza destructiva: Los críticos infligen el 400% del daño común del ataque si se dan desde el sigilo.

Los ataques desde el sigilo obtienen un bonificador de -4 en lugar de -2, y si asesinan al enemigo activan *Sigilo del acechador* automáticamente.

- Lvl 10: Reflejos rápidos: Cuando un enemigo falla un ataque hacia ti, puedes atacar sin consumir tu turno con el 50% del daño.

Esta habilidad aplica golpes críticos.

- Lvl 12: Punto Letal: Si un enemigo se encuentra a menos del 15% de su salud, lo ejecutas. Esta habilidad se puede volver a lanzar si se ejecutó efectivamente al/los objetivo/s. 2tR.
- Evasivo:
 - Lvl 6: Gracia evasiva: A diferencia de otras clases este asesino se especializa en técnicas de esquivar. Puede responder a cualquier ataque, que no sea en área, con la habilidad *Esquivar*. Esta no depende de un dado de defensa sino que debe superar una tirada de 15.
 - Lvl 8: Armas cargadas: Sus armas pueden ser imbuidas en veneno. De forma básica el veneno agrega 20 de daño extra por veneno y ocasiona el 5% de la vida máxima como daño extra.
 - Lvl 10: Ser esquivo: El sigilo del asesino evasivo es mágico y se vuelve invisibilidad. Si se ataca desde el sigilo y el ataque es crítico, al terminar sus acciones activa *Sigilo del acechador* automáticamente.
 - Lvl 12: Señuelo: Creas un maniquí falso extremadamente realista de ti que puedes controlar. Posee tu misma vida en el momento que lo invocaste y solo puede hacer ataques con armas. No tiene límite de tiempo. Tiene tus mismas estadísticas.

Puedes ver y oír a través de él. No tiene inteligencia propia, pero puedes transferir tu conciencia al maniquí. En combate 5tR.

- Asesino Diezmador:
 - Lvl 6: Enganchados de sangre: Cuando un ataque habilidad sale crítico puede volver a atacar. Aplica al utilizar *Punto de equilibrio*, y *Danza de armas*.
 - Lvl 8: Danza de Armas: Al recoger un arma lanzada con punto de equilibrio, haces daño en área en base al rango del arma (3x3 en armas cuerpo a cuerpo, 5x5 en armas de mediana distancia). Todas las habilidades pueden realizar crítico, y este se consigue sacando 16 o menos. De forma activa puedes activar danza de armas en tu lugar. 1tR.
 - Lvl 10: Agilidad bélica: Un desplazamiento de 6 casillas que causa 60 de daño en el trayecto. No consume acción. Se reinicia tras asesinas a una unidad. 2tR.

- Lvl 12: Mímica del roba hechizos: Puedes almacenar de forma PERMANENTE hasta 10 hechizos no legendarios. Puedes intercambiarlos una vez por mes.

Los hechizos no cuestan recursos pero tiene un enfriamiento de 1t entre lanzamientos.

3. Monjes:

- Personas entrenadas gran parte de su vida. Suelen servir como soldados voluntarios.
- Estadísticas: Destreza +6, Constitución +2, Percepción -3. PDC: 9
- Destreza marcial: Bastones, Palas de Monje, Gujas, Chakaris, Chakrams, Guanteletes.
- Dote propia: Ki: Por cada turno regeneras un punto de Ki. A nivel 2, 6, 8 y 10 poseerá 10, 12, 16 y 20 respectivamente. Tu cuerpo está fortalecido por lo que obtienes 10 de bonificador de armadura que se suma armaduras externas.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Puño ejecutor: Los enemigos a menos de 5% de su salud, mueran de un puñetazo.
 - Lvl 4: Ráfaga de golpes: Cada punto de Ki se traduce como un puñetazo o patada. Estos se lanzan después del/los ataques/s. Pueden gastarse todos los puntos de Ki en un turno.
 - Lvl 5: Ascensión a monje de mano abierta, elemental o de las sombras.
- Monje de Mano abierta: No utilizan armas sino sus manos desnudas.
 - Lvl 6: Efecto de palma: Aplica vibraciones especiales que deben superar la estadística en la que escalan. Destreza aturde por un turno, Fuerza aleja entre 4 a 10 metros, Constitución infligirá 6% de la vida máxima del enemigo como daño interno. Consume 2 de Ki.
 - Paz mental: El monje calma su mente y se cura 30 +15% de la vida máxima a sí mismo. Obtiene el efecto de *Paz Mental* que lo vuelve inmune a efectos de estado y habilidades que involucren la mente o el alma por ese turno. Consume 4 de Ki.
 - Lvl 10: Vibraciones letales: Carga sus ataques con vibraciones anómalas, que si golpea tres veces al mismo objetivo, inflige 80 en daño. Habilidad pasiva que consume 3 de Ki.

- Lvl 12: Disrupción vibracional: Puede crear patrones vibracionales fluctuantes cuyo efecto es determinado por el usuario y aceptado o no por el director de juego. Consume 7 de Ki.
- Monje bélico: Elige un arma monástica y te especializas en ella, adquiriendo habilidades por cada nivel detallado. Las armas son látigo, alabarda/pala de monje (hoja lunar), arco ligero y espada larga/sable (sable de agua). Al conseguir todas las técnicas del arma puede iniciarse con una nueva.
 - Lvl 6: Todas las armas en este nivel se las considera dominadas en lo básico, por lo que obtienes -2 en las tiradas con ella, y un aumento del daño en 15 puntos.
 - Lvl 8: El látigo podrá utilizar Desviar proyectiles (no aplica a armas de fuego), la hoja lunar transforma pasivamente todo su daño a tipo mágico ignorando armaduras convencionales, el arco ligero puede disparar a tres veces la distancia común sin utilizar penalizadores, y el sable de agua adquiere la capacidad de Ataque oportunista (ataca sin consumir acción por la mitad de daño cuando un enemigo falla un ataque). 3 de Ki.
 - Lvl 10: El látigo puede interrumpir ataques cuerpo a cuerpo que se encuentren dentro de su rango, la hoja lunar puede usarse para atacar en lugar de las manos o pies en la Ráfaga de golpes, el arco corto puede canalizar para aturdir con el próximo disparo y el sable de agua aumenta en 20 puntos el daño de cada impacto de Ráfaga de golpes si dañaste con el arma al enemigo en el turno pasado o el presente.
 - Lvl 12: El látigo puede apresar a un objetivo que esté a rango (se puede liberar superando una tirada de constitución), la hoja lunar puede extender su alcance mediante la proyección de un filo mágico que aumenta su daño en 30, el arco corto nunca fallará un tiro (puede realizar críticos) y el sable de agua hará crítico con 19 o menos.
- Monje de sombras:
 - Lvl 6: Paso de las sombras: Puede teletransportarse a cualquier lugar donde haya sombras o esté oscuro. Al ser de noche, o estar en lugares oscuros puedes volverte invisible. Consume 2 de Ki.

- Lvl 8: Capa de sombras: Conjuras un escudo de sombras. Los enemigos que impacten con ataques cuerpo a cuerpo quedan cegados por ese turno. Los ataques a distancia reciben un penalizador de +6. Consume 3 de Ki.
- Lvl 10: Creación umbral: Puede crear objetos con hilos de sombras que duran mientras se lo empuñen.

También pueden crearse clones de sombras que replican sus ataques, pero mueren al impacto (máximo 4 clones). Puede cambiarse de lugar con los clones. Consume 3 de Ki.

- Lvl 12: Asalto Umbral: Saltas al aire y te transformas en un proyectil de sombras. Desde allí atacas a un enemigo infligiendo 60+20% de la vida faltante del objetivo como daño. Matar el objetivo permite relanzar la habilidad, mientras se posea Ki. Consume 5 de Ki.

4. Guerreros:

- Luchadores por excelencia, experimentados y muy adaptables.
- Estadísticas: Fuerza +5, Destreza +5, Inteligencia -3. PDC: 10
- Dote propia: Entrenamiento superior: De forma pasiva regenera 10% de su salud faltante por turno. Los guerreros poseen destreza marcial con todas las armas cuerpo a cuerpo.
- Comienzan eligiendo la clase que se especializarán.
 - ✓ Maestro de armas: Se especializan en el uso de un arma obteniendo un bonificador de +15 de daño cuando se usa el tipo de arma especificada.
 - Lvl 4: Artista del combate: Un maestro de armas es un especialista de la guerra y pelea de forma elegante. Por lo cual pose puntos de maestría (igual a su destreza). Los puntos de maestría son de usos varios, pudiendo usarse para disminuir la tirada de un dado, hasta para mejorar sus habilidades de clase. Regenera 1 punto de maestría por turno.
 - Lvl 6: Atacante letal: Los ataques del maestro de armas son orientadas a los puntos débiles. Cada ataque ocasiona un 2% de la salud como sangrado. Cada tres ataques el próximo infligirá 15% de la salud como daño de sangrado en 2 turnos. Si se utilizan puntos de maestría el daño aumentado del 4to ataque, en lugar de aplicarse

como sangrado en 2 turnos, se aplica como daño extra (consume 3 puntos de maestría). Este efecto se aplica por objetivo y no por arma (no stackeable con ambidiestro).

- Lvl 8: Cuerpo adaptable: Dadas las condiciones de su entrenamiento puede dar pequeños desplazamientos para atacar. Si ataca desde el desplazamiento adquiere 20 de daño extra en su próximo ataque. Si se utilizan puntos de maestría, elimina cualquier control de masas que tenga aplicado. 1tR
- Lvl 10: Ataque preciso: Canaliza durante el turno, para atacar en última posición. Si en la tirada el dado posee un valor de 18 o menos, ocasiona un daño del 250% (stackeable con talento ascendido). Este efecto se aplica a ambas armas en el caso de ser ambidiestro, pero la segunda ocasiona solo el 150% del daño original. Si se utilizan los puntos de maestría reduce las curaciones y los escudos que reciben o dan en un 50%.m 2tR.
- Lvl 12: Técnica única: El maestro de armas llega a tal nivel de maestría con su arma que desarrolla una técnica propia de gran poder que puede ser índole natural o sobrenatural. Siempre costará 10 puntos de Maestría. Esta habilidad se aplica por arma. La recarga está especificada en la habilidad.
- ✓ Caballero oscuro: Dado la naturaleza autodestructiva de su poder, obtiene 200 de salud extra. Al llegar al nivel 12 obtiene un 55% de vida extra.
 - Lvl 4: Arma oscura: Imbuye su arma con energía oscura y aumenta su daño en 40 puntos por el próximo ataque. 1tR.
 - Lvl 6: Poder de odio: De forma pasiva, el daño de su arma es de tipo necrótico.

Al activar esta habilidad reduce el daño de todas las fuentes igual a su Fuerza x 1,5. 2tR.

- Lvl 8: Señor de los caídos: Un aura oscura te rodea por lo que todo ser vivo que muera a tu alrededor renace como un No Muerto a tus ordenes respetando la especie y raza del cuerpo.

- Lvl 10: Caparazón antivida: Proyectas una barrera en un área alrededor en la que solo pueden atravesarla los no muertos. Esto puede ser utilizado para tener un duelo sin interferencias o para evitar que se acerquen ciertas criaturas.

La barrera se mueve con el caballero oscuro. Las armas y ataques que no estén en contacto con seres repelidos pueden atravesar la barrera. 3tR desde la desactivación.

- Lvl 12: Pacto quebrantado: Destrozas tu alma reduciendo el daño que recibe un 60% por dos turnos y aumentando el daño que inflige un 30% durante 3 turnos.

Desde el cielo y a tu alrededor desatas una lluvia de copias de energía necrótica de tu arma a tu alrededor que ocasionan 10d20 a tu alrededor. 3tR.

- ✓ Tercio: Son luchadores que combinan armas cuerpo a cuerpo con armas a distancia. Adquieren la dote de ambidiestro al elegir esta clase. Solo pueden utilizar armas a distancia de una mano (pistolas, trabucos y ballestas de una mano).
 - Lvl 4: Manos rápidas: De forma pasiva si el tercio tiene equipada un arma cuerpo a cuerpo y un arma de fuego en distinta manos, aumenta el daño producida por estas un 15%. Si posee dos armas del mismo tipo puede activar esta habilidad para cambiar a otra de otro tipo y este recibe un potenciador de 30% de daño en el primer ataque. Esta habilidad es de ráfaga y aplica por mano.
 - Lvl 6: Naturaleza móvil: Este personaje tiene un bonificador de -6 en tiradas que impliquen moverse.
 - Lvl 8: Ataque aéreo: De forma pasiva, los ataques que sean efectuados desde el aire ocasionan 10% de daño extra. De forma activa, arremetes contra un enemigo, aplicando un aturdimiento, atacando UNA SOLA VEZ con el arma a elección y saltando a

tu posición inicial. El ataque de la habilidad activacuenta como ataque aéreo.

- Lvl 10: Ataques ponzoñosos: Al activar la habilidad, imbuye el arma con la que vaya a atacar en un veneno debilitante por 2 turnos. Los objetivos afectados por el veneno reciben 15% más de daño. 2tR.
- Lvl 12: Combate singular: Potencia los duelos, es decir, cuando se combate contra el mismo enemigo y no recibe daño de fuentes enemigas. Aumenta el daño inflingido en 20%, reduce el daño recibido en 10% y sus habilidades tienen la mitad de enfriamiento. Cuando sale del duelo, todas las habilidades entran en su enfriamiento máximo. 3tR.

5. Tiradores:

- Cazadores dotados de una altísima puntería.
- Estadísticas: Destreza +6, Inteligencia +2, Fuerza -5. PDC: 8.
- Dote propia: Vista de águila. Al atacar a larga distancia recibe un bonificador de -2.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Lluvia de proyectiles: En un área TODO recibe daño físico igual a 4d10. 3 turnos de recarga.
 - Lvl 4: Ascensión a Mercenario, Pistolero, Francotirador y Artillero.
- Mercenario:
 - Lvl 6: Ojo de halcón: Identificas los puntos débiles de tu adversario. Al sacar 18 o menos en tus tiradas de ataque, la mitad del daño del ataque es de tipo verdadero. Si esta activada munición de sangre, todo el daño de ataques es de tipo verdadero.
 - Lvl 8: Invisibilidad táctica: Puede permanecer invisible hasta atacar. 2tR desde salir de invisibilidad.
 - Lvl 10: Defensa de plomo: Los mercenarios pueden bloquear ataques disparando con sus armas, haciendo que la bala rompa el proyectil o desviando el arma. Con esto las tiradas de defensa que usen munición reciben un bonificador de -3. Consume munición.
 - Lvl 12: Munición de sangre: consume el 10% de tu salud, para aumentar el daño de todas tus fuentes en 100

puntos durante un turno. 1tR tras desactivar. Habilidadde ráfaga.

- Pistolero:

- Lvl 6: Reflejos gemelos: Al utilizar un arma de fuego/distancia de una mano, se crea en la otra una copia idéntica de la original. Desaparece al usar armas cuerpo a cuerpo, o de distancia de dos manos.
- Lvl 8: Munición mágica: Puedes optar entre munición de hielo (aturde por un turno, y congela líquidos), fuego (quema 15 por 3 turnos, e incendia/enciende objetos inflamables), eléctrico (aplica 20 de daño extra, se duplica en líquidos) y somnífero (en dos turnos duerme por 3 turnos a un objetivo). 1tR.
- Lvl 10: Andanada: disparas a todo lo que esté en tu campo de visión. Aplica crítico y efectos de impacto. 2tR.
- Lvl 12: Cargadores desquiciados: Dispara un total de 10 (+ 50% de la agilidad) de veces a uno o varios objetivos, con un daño del 70% del original. 3tR.

- Francotirador:

- Lvl 6: Precisión letal: Ojo de halcón mejora el modificador a -4. Al planificar más sus tiros los francotiradores obtienen acciones igual a Agilidad/8 a cambio de obtener un 50% de daño extra en sus disparos con armas.
- Lvl 8: Tiros a la cabeza: Los críticos ocasionan un 230% de daño extra calculado por el daño total del disparo. Los disparos ignoran armaduras ligeras y pasivas de armadura corporal.
- Lvl 10: Planificación maestra: De forma pasiva, atacar en último lugar del turno o a enemigos Inmovilizados a aturcidos ocasiona que el daño del disparo sea 50% físico y 50% elemental de fuego.

De forma activa, planta 3 trampas en lugares que elige eljugador. Los enemigos que pisen una trampa, el próximodisparo que reciban será crítico. 2tR.

- Lvl 12: Marca de la muerte: Apunta a un enemigo y dispara una bala que ocasiona $200 + Dza \times 5$. No consume acción. No puede realizar golpes críticos. 6tR.

Cada disparo reduce un turno el enfriamiento. Los disparos críticos reducen dos turnos el enfriamiento.

- Artillero:
 - Lvl 6: Armas pesadas: Los artilleros solo tienen permitido usar armas de fuego a dos manos como su arma principal. Su ventaja reside en que sus disparos hacen un 180% del daño original a cambio de ir últimos. También, dada su especialización armas pesadas, no consumen acción para recargar.
 - Lvl 8: Explosivista apasionado: Puede armar con elementos mundanos poderosos explosivos como granadas y bombas. Las granadas infligen 250 de daño en área de 5d5 y tardan un turno en detonarse (salvo que se les dispare). Las trampas o bombas se detonan por orden del artillero e infligen 300 de daño, pero tardan un turno en instalarse.

Si el artillero dispone de un lugar con buenos recursos y tiempo, puede crear explosivos que triplican el daño de los armados rápidamente.

- Lvl 10: Visión estratégica: utiliza su cañón como un mortero al crear munición explosiva. Hace daño en área de 7x7 con un añadido extra de 60 puntos. Al tener que recargar, este modo entra en enfriamiento. 2tR.
- Lvl 12: Ansias de destrucción: Despliega todo el poder de su nuevo cañón y dispara una ráfaga de 5 ataques los cuales están modificados para tener un área de impacto gigante de 11x11. Ocasionan 200 de daño extra. 2tR.

6. Bárbaros:

- Robustos e intimidantes guerreros que no le temen a la muerte.
- Estadísticas: Fuerza +8, Inteligencia -6. PDC: 11.
- Destrezas marciales: Hachas de una y dos manos, espadas, lanzas y cuchillos.
- Dote propia: Berserk: Al reducir su salud por debajo del 50%, duplica su daño.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Espíritu de batalla: Matar enemigos te da daño. 2 acumulaciones de daño adaptable por cada asesinato conseguido. Asesinar NPC legendarios o enemigos legendarios da 10 acumulaciones.
 - Lvl 4: Sangre primigenia: Al bajar su salud por debajo del 30%, se rellena un 25% en dos turnos. 1tR.
 - Lvl 5: Ascensión a Chamán, Darnei o Totémico.

- Chamán:
 - Lvl 6: Posesión espiritual: Te dejas poseer por la esencia de uno de los tres espíritus del limbo. Cada bestia te da ciertas habilidades y cambiará el funcionamiento de las siguientes habilidades de clase.

El caminante enastado hará que todos los ataques del chamán sean de daño necrótico. El espantapájaros otorga un aura de horror que obliga a sus enemigos a superar tiradas de inteligencia para accionar. La abominación reduce el daño de las fuentes físicas, mágicas y elementales en un 30-20-10% respectivamente.

Solo se puede elegir una postura y se rinde culto a la bestia seleccionada.

- Lvl 8: Ataque límbico: El chamán conjura magia espiritual basada en su bestia límbica y dispara un proyectil cuyo funcionamiento varía.

El caminante enastado ocasiona 50 de daño necrótico y aplica *Fractura Anímica*. El espantapájaros dispara un proyectil de 50 de daño oscuro y desarma al enemigo y lo terroriza por un turno. La abominación dispara un proyectil que inflinge 70 de daño físico y aturde por un turno. 1tR.

- Lvl 10: Metamorfosis límbica: Se transforma en una simbiosis de un humano y una bestia límbica. Aumenta en dos sus estadísticas físicas y su cuerpo se comienza a asemejar a la bestia límbica. Mientras esta forma esté activa se reciben las mejoras de *Posesión espiritual*.

La vida del chamán se fija en 400, obtiene un 25% de omnivampirismo.

- Lvl 12: Convocar: Fuera de combate llama a un Cachorro de la Bestia. Una versión pequeña y débil de la bestia límbica adorada. Esta tiene 550 puntos de salud, las estadísticas de la bestia original y versiones simplificadas de sus habilidades. Puede convocar un Cachorro cada 20 años.

No tiene límite de tiempo de permanencia. Puede controlar a la bestia. Puede transferir su conciencia al cachorro y utilizarlo como personaje.

De forma activa puede rugir y todas las bestias hostiles se

vuelven sus aliadas por 6 turnos. Harán lo que el chamán ordene y morirán por el de ser necesario. 3tR desde desactivación.

- Darnei:
 - Lvl 6: Furia irracional: Pueden destruir guardias leves, no puede ser intimidado y no hace tiradas de estado crítico.
 - Lvl 8: Rugido vikingo: Crea una disrupción sónica mágica que inflige 40 de daño y reduce 40 de daño de todas las fuentes enemigas por ese turno. 2tR.
 - Lvl 10: Represalia: Se vuelve el objetivo a atacar y devuelve todo el daño triplicado en el siguiente turno. 1tR
 - Lvl 12: Ira de Hinze: No puede morir por los siguientes dos turnos. Sus ataques siempre serán crítico. Esta habilidad le consume el 25% de su salud. 2tR desde desactivación. Habilidad de ráfaga.
- Totémico: Cambio de postura: Pueden cambiar de postura entre Oso, Águila y Lobo. Antes de cambiar de postura debe pasar un turno con la última elegida.
 - Lvl 6: Postura animal:
 - ❖ Oso: Dureza natural: Obtienes 30 de armadura base, y reduces 10% tu daño.
 - ❖ Águila: Agilidad aviaria: Atacarás primero, salvo que haya tiradas de iniciativa menores a 15.
 - ❖ Lobo: Colmillos filosos: Obtienes una bonificación del 20% de daño, pero no puedes usar armaduras.
 - Lvl 8: Sinergia espiritual:
 - ❖ Oso: Fuerza ursina: En combate aturde por un turno, fuera de este permite mover objetos pesados. 2 turnos de recarga el aturdimiento.
 - ❖ Águila: Radar biológico: Puede oír sonidos indetectables hasta 4 km alrededor, y ver en la oscuridad.
 - ❖ Lobo: Sentidos salvajes: Puedes seguir el rastro de un ser y captar olores muy tenues, hasta 3 km alrededor.
 - Lvl 10: sinergia totémica:
 - ❖ Oso: Robustez mamífera: Se coloca en una postura defensiva y reduce el daño recibido un

40% por dos turnos. 1tR desde que termina efecto de la habilidad.

- ❖ Águila: Zancada arbórea/aérea: puede dar saltos con los que se impulsa 30 metros. Si se realiza entre árboles o estructuras elevadas, y no se ataca, se puede relanzar hasta 4 veces en un mismo turno. 1tR
- ❖ Lobo: Depredador de emboscadas: Atacar desde el sigilo tumba al enemigo y lo desarma.
- Lvl 12: Simbiosis espiritual:
 - ❖ Oso: Puño úrsido: Golpe que aturde, empuja y desarma. 1tR
 - ❖ Águila: Impacto aéreo: Arremete contra un objetivo ocasionando 50 de daño, y empujándolo. Si el ataque se utiliza con zancada arbórea/aérea el daño aumenta a 100. 2tR.
 - ❖ Lobo: Ansia de cacería: Al caer la vida del usuario por debajo del 50%, se cura un 5% de la salud del enemigo por cada golpe que le da. Dura 3 turnos desde que se activa. 2tR.

7. Magos:

- Eruditos con talento para manipular las fuerzas místicas de distintas fuentes.
- Estadísticas: Inteligencia+3, Destreza +4, Agil -6. PDC: 8
- Dote propia: Fuente de maná: los magos utilizan este recurso para lanzar sus hechizos, los cuales indican el costo. Lanzar hechizos sin tener maná ocasiona el 30% de la salud como daño. Los magos comienzan con 1000 puntos de maná base, adquieren 1000 al llegar al nivel 5, y de ahí adquieren 1000 más por cada 10 niveles que suben (con un máximo de 3000). Restaura por cada turno 50 puntos de maná. Al nivel 20 del mago, esta pasiva se mejora y restaura el 10% del maná cada 2 turnos.
- Tienen un máximo de 20 hechizos que pueden usar. Estos se pueden cambiar al subir de nivel.
- Magia: Los magos pueden elegir entre 5 fuentes de magia, en base a las cuales podrán, o no, aprender determinados hechizos:
 - Divina: proveniente de un ser divino, como un dios. Debe elegir a cual dios le pide su fuerza. Para conocer los dioses, ver apartado de Inquisidores.

- Negra: proveniente de seres oscuros como demonios, diablos o seres del infierno.
- Espiritual: proveniente de los espíritus y fantasmas que habitan los diversos planos y reinos etéreos.
- Blanca: proveniente del alma del mago, la cual es tan fuerte que expresa su propia energía como una fuerza mística.
- Arcana: proveniente del universo o mundo terrenal, la cual extrae energía de la materia para generar sus efectos.
- Los magos pueden optar entre 7 a 8 tipos de magia dependiendo de su fuente mística:
 - Abjuración: magia de protección y efectos de control.
 - Adivinación: magia de búsqueda, rastreo y predicción.
 - Conjuración: magia para convocar y poder elemental.
 - Encantamiento: magia de control mental.
 - Evocación: magia ofensiva y de utilidad bélica.
 - Ilusión: magia de engaño, proyección y fantasía.
 - Transmutación: magia de transformación y manipulación del entorno.
- Los magos comienzan aprendiendo (siempre que puedan), cuatro hechizos de nivel uno. Por cada vez que suban de nivel, pueden mejorar el nivel de magia que posee o comenzar por un nuevo tipo de magia. Aprende dos hechizos por nivel.
- Al mejorar hasta nivel 5 un tipo de magia, este la domina y recibe un título nobiliario en base a la cantidad de magias dominadas:
 - Al dominar un tipo de magia el mago recibe el nombre del tipo de magia que domina + “or” (por ejemplo, evocador). En excepción de nigromancia a la cual se le denomina nigromante.
 - Dimagistrum:
 - ❖ Se da al dominar dos tipos de magia.
 - ❖ Permite acceder a trabajos del gremio de magos.
 - Trinum:
 - ❖ Se da al dominar tres tipos de magia.
 - ❖ El título posee peso aristocrático y de prestigio (los subsecuentes aumentan con la cantidad de magias dominadas).
 - ❖ Pueden tener cargos en los estados debiendo dominar para esto la magia de abjuración.

- ❖ Puede tener cargos bajos en el gremio de magos.
- Rombenent:
 - ❖ Se da al dominar 4 tipos de magia.
 - ❖ Pueden ser custodios de gente muy importante debiendo dominar la magia de abjuración.
 - ❖ Pueden participar en consejos de líderes.
- Pentyan:
 - ❖ Se da al dominar 5 tipos de magia.
 - ❖ Pueden comandar unidades militares, de rescate o diplomáticas.
 - ❖ Exige saber evocación, transmutación o adivinación respectivamente.
 - ❖ Pueden poseer altos cargos en el gremio de magos.
 - ❖ Pueden ser mano derecha de líderes.
- Hexaldrem:
 - ❖ Se da al dominar 6 tipos de magia.
 - ❖ Pueden ser custodios de reliquias, templos o artefactos.
 - ❖ Se les suele regalar algún artefacto o reliquia rara al recibir este título.
 - ❖ Pueden pertenecer al consejo místico del gremio de magos. Grupo de élite de la asociación.
- Archimago:
 - ❖ Se da al dominar todos los tipos de magias posibles de la fuente.
 - ❖ Da la posibilidad de ser portador o custodio de objetos legendarios.
 - ❖ Posibilidad de ser jefe del gremio de magos.
- Casos especiales:
 - Mago maestro:
 - ❖ Se da cuando un mago decide abocarse a un tipo de magia exclusivamente.
 - ❖ Puede exceder el límite de 20 hechizos, pudiendo aprender todos los de su tipo.
 - ❖ Pueden abrir academias y ser maestros/profesores en su tipo de magia.
 - ❖ Adquieren maestría en sus hechizos teniendo facilidad en lanzarlos, adquiriendo un -5 en sus tiradas.

- ❖ Pueden con el paso de tiempo crear sus propios hechizos.

- Archimaestre:

- ❖ Archimagos que desatan el poder de su magia al 100% de su capacidad.
- ❖ Su magia cumple la voluntad de su portador en lugar de hacer una orden ya establecida. Es decir el hechizo del Archimaestre pueden ser muchos hechizos simples combinados en uno solo.
- ❖ DEBEN ser portadores de una reliquia o artefacto.
- ❖ DEBEN saber todos los hechizos posibles de todas las ramas de magia.
- ❖ Deben superar la prueba Archimaestre, la cual es una prueba altamente mortal:

✚ Divina: debe someterse a una purga divina, la cual inflingirá 100 de daño base, y debe superar 10 tiradas de constitución, pudiendo fallar solo tres de ellas.

✚ Negra: debe hacer un pacto con rey oreina demonio para desatar todo su poder.

✚ Blanca: debe llegar a un estado de paz total mediante tortura física autoinflingida.

✚ Espiritual: se debe abrir el ojo mental mediante el asesinato de un espíritu límbico. Luego los espíritus límbicos reaparecen.

✚ Arcano: se debe de lograr la máxima tolerancia de flujo mágico para lo cual se debe sobresaturar este y luego curarlo. Es el menos mortal, pero el más lento dado que no puede ser curado con ningún poder sobrenatural.

- ❖ Al superar la prueba se tira un dado de 100 y se debe sacar menos de 10. Pudiendo utilizarse potenciadores:

✚ Tatuajes mágicos: otorga -5 en el dado por cada uno. Máximo 5.

✚ Sello mágico ritual: otorga un -20 al dado.

🌈 Magia compartida: otorga -10 por cada persona que comparte la magia. Máximo 4.

- ❖ Los hechizos que no están en la lista consumen 20% del maná máximo. Y estos magos regeneran el 20% del maná cada dos turnos.
- ❖ El daño o utilidad de los hechizos Archimaestre se mide en por palabras expresadas por el jugador, siendo estas, ráfaga (20), leve (40), medio (60), fuerte (80), poderoso (100) y masivo (200).

8. Psíquicos:

- Grandes pensadores que poseen temibles poderes mentales.
- Estadísticas: Inteligencia +8, Car +3, Fuerza -4, Constitución -2. PDC: 8.
- Dote propia: Parasitismo mental: puede averiguar intenciones y estado emocional de las personas.

De forma pasiva cuando conoce a alguien guarda la esencia de su mente. Esto se traduce como que puede saber cuándo esa persona está cerca ya que aparece en una especie de radar interno. Esto le permite ver a través de disfraces e ilusiones y saber dónde están sus objetivos si está cegado.

- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Telekinesis: habilidad que permite mover, lanzar, comprimir, tirar y realizar diversas actividades con la mente.
 - Lvl 4: Lectura mental: puedes leer los pensamientos, recuerdos y sueños de la gente. Estos pueden resistirse tirando un dado de inteligencia con un resultado menor al del psíquico.
 - Lvl 6: Poderes psiónicos: energía psíquica dañina que puede tomar la forma de orbes de 60 de daño (puede lanzar hasta dos por mano), pulsos de 40 (frenan proyectiles, y relanzar el pulso puede devolverlos en la dirección opuesta), y rayos de 90 (alejan, y cortan con el crítico). 1tR.
 - Lvl 8: Ilusiones: Puede crear ilusiones en el plano material que carecen de sensación y temperatura, poseyendo solo lo visual y auditivo, y desvaneciéndose al impacto. También puede crear ilusiones en la mente de un ser

dejándolo en un trance (estas son mucho más realistas). Puede encerrar a una persona en un sueño/pesadilla y manipularlo a voluntad. Las personas pueden resistirse a las ilusiones en su mente con un dado de inteligencia +4.

- Lvl 10: Empatía: puedes sentir, cambiar, suprimir y crear emociones o estados anímicos. Puedes inducir estados como el sueño, la parálisis y la confusión.
- Lvl 12: Manipulación mental: manipulas la voluntad, recuerdos y acciones de un ser. Estos pueden resistirse tirando un dado de inteligencia +6, de fallar recibe 20 puntos de daño.
- Lvl 14: Mente colmena: El psíquico conecta su mente y la de otras 6 personas. Los conectados comparten recuerdos, sensaciones, emociones, habilidades no de clase y pueden comunicarse telepáticamente. El psíquico tiene acceso total a la mente de los conectados y puede manipularlos sin posibilidad de rehusarse, puede leer todo lo que pase por su cabeza. Esta habilidad no tiene límite de alcance.
- Oráculo: Lvl 16: El psíquico se vincula con el flujo energético universal y puede anticiparse a un hecho futuro.

9. Inquisidores:

- Las élites de las fuerzas armadas de las distintas iglesias. Se forman tras haber asesinado a más de 100 personas en nombre de su dios y obtener sus bendiciones bélicas. Clase híbrida.
- Estadísticas: Carisma +8, Inteligencia +2, Fuerza -5. PDC: 8.
- Dote propia: Efecto divino: Poseen bonificadores de -2 en tiradas de ataque. Sus armas de corte o perforantes ocasionan 20 de daño mágico extra.
- Funcionamiento:
 - Fundamento base: pasiva de gran potencia que se entrega al inquisidor por su cargo.
 - Bendiciones: poderes de gran calibre a cambio de tareas o sacrificios que el inquisidor debe hacer permanentemente, o en un tiempo regular.
- Antiguo imperio de las arenas:
 - Amaris: Diosa de la luna, la magia y la noche. Ofrendas: silencio, castidad, erudición, introversión, actitud servicial.

- ❖ Fundamento base: Ojos de plata: Puedes ver en la oscuridad y sentir todo en un área de 5 metros a la redonda.

- ❖ Bendiciones:

- ✚ Clarividencia: Predices un hecho futuro cada 24 horas. Solo de noche o en una fuente de agua natural.

- ✚ Luz Silvana: Puedes crear ilusiones mayores y menores. 1tR

- ✚ Toque del espejo lacunar: Copias un hechizo. 2tR

- Plaros: Dios del sol, el fuego, y el limbo. Ofrendas: extroversión, algarabía, promiscuidad, fanatismo, piromanía.

- ❖ Fundamento base: Llama interna: incineras todo lo que tocas. Así como también puedes absorber las llamas y apagar/prender fuego.

- ❖ Bendiciones:

- ✚ Fuego divino: Manipula el fuego de forma básica.

- ✚ Corona solar: Puedes crear una zona de convergencia entre el plano terrenal y el limbo. Solo fuera de combate.

- ✚ Fuerza solar: convocas un pilar de fuego de 80 de daño, luego de canalizar un turno completo. Canalizar gastando acciones aumentará su ancho en 20 metros, o su daño en 40 puntos. 2tR

- Saumi: Dios del desierto, la luz, y el destino. Ofrendas: peregrinaje, umbrofobia, altruismo, dejar una vela en cada ciudad que se visita, lealtad a sus cercanos.

- ❖ Fundamento base: Peregrino eterno: la unidad no necesita comer/beber/dormir (es inmune a los hechizos/poderes que duermen) y no se cansa.

- ❖ Bendiciones:

- ✚ Luz guía: Puede crear un fogonazo (destello luminoso cegador), una luz de mano y un rayo fotónico de 70 de daño (1tR).

- ✚ Benevolencia del desierto: Puedes desplazarte como un haz de arena/polvo.

✚ Sello del destino: Al ver que existe una posibilidad de que algo ocurra, lo sella y el destino se orienta a ese final. 4tR

- Sphynx: Diosa quimera de la fuerza, el tiempo y las emociones. Ofrendas: impasibilidad, empatía, paciencia, obstinación, hiperactividad.

- ❖ Fundamento base: Aguante de la estirpe: Al reducir la vida al 50% se duplican las defensas, al bajar al 25% se cuadruplican y al 15% se sextuplican.

- ❖ Bendiciones:

✚ Ferocidad del desierto: Al disminuir la vida al 50% duplica el daño, al disminuir al 25% se cuadruplica, y al 15% se sextuplica.

✚ Longevidad mítica: fuera de combate no envejece. En combate al decaer la vida por debajo del 40% se rellena el 30% en dos turnos. 2tR.

✚ Empatía: Siente y maneja las emociones.

Puede inducir un estado de sueño, parálisis y confusión.

- Kausikia: Dios de los espíritus, la vida y las madres. Ofrendas: apego extremo, se debe de ofrendar a los muertos o ser salvador de vidas/profetas.

- ❖ Fundamento base: Sensación primigenia: a 20 metros siente seres vivos, su forma, tamaño y velocidad de movimiento.

- ❖ Bendiciones:

✚ Bardo de los no vivos: puede hablar con los muertos.

✚ Pacto de la sangre iniciada: el objetivo no morirá por dos turnos. 3tR.

✚ Recolector de almas: recoges el alma de seres humanos que fallecieron restaurando el 10% de tu salud. Cada 20 almas recolectadas puedes resucitar a una. Se almacenan en tu pecho.

▪ Permafrost:

- Sylfian: Diosa del hielo, el trueno y la protectora de Cuspidria. Ofrendas: celibato, cryofilia, amor por las tormentas (ofrece un sacrificio cuando hay una), actitud protectora y autoflagelación.

- ❖ Fundamento base: Toque gélido: puede congelar lo que toca.

- ❖ Bendiciones:

✚ Corona de escarcha: manipula el hielo de forma básica.

✚ Impulso de la gran benefactora: al moverse acumula electricidad estática que puede disparar como rayos de 80 de daño (2tR), orbe de 40 de daño (1tR) y toque electrificante que añade 20 de daño a un ataque (1tR). Cada ataque y moverse 5 casillas genera una carga. Cada ataque consume dos cargas.

✚ Poder glacial antiguo: Cada tres ataques satura por un turno.

- Lagherta: Diosa del caos, el engaño y la maldad.

Ofrendas:

- ❖ Fundamento base: Visión del timador: puede ver a través de ilusiones o formas modificadas.

- ❖ Bendiciones:

✚ Talismán del caos: permite canalizar una habilidad del caos. 2tR.

✚ Doble timador: creas una copia idéntica a la original, resiste 3 impactos. 3tR desde la destrucción de la copia.

✚ Pacto con el portador del ocaso:

- Espada de la penumbra: 5% del daño infligido lo cura.
- Carcaj fantasma: Flechas ignoran armadura.
- Lanza sanguínea: Críticos al 250% de daño.

- Synazof: Diosa de los muertos. Ofrendas: ofrecer tributos, sacrificios, masacres, autoflagelación, o amputarse un miembro.
 - ❖ Fundamento base: Lengua antigua nigromante: revive a los muertos como soldados no muertos con el 10% de su salud, duran tres turnos. 3tR.
 - ❖ Bendiciones:

🚩 Llama eterna: Genera 50 de daño, y si el objetivo muere en dos turnos, resucita con el 50% de la salud. 1tR.

🚩 Toque de la muerte: Golpear a alguien amenos del 10% de la vida lo ejecuta.

Almacena almas y puede teleportarse a lugares que estas conozcan (1 día de enfriamiento).

🚩 Tifón de almas: Creas una zona de daño continuo por 40 de daño mágico, todo lo que muere en esta zona restaura el 10% de la salud. Puede permanecer activado un máximo de 3 turnos. Consume el 5% de la VM por turno.

- Syntaret: Dios de la medicina, la salud y la resurrección. Ofrendas: actitud protectora, promiscuidad, polifagia, marcialismo y extroversión.
 - ❖ Fundamento base: Pulso sanador: Restaura 15% de la salud a los aliados cada tres turnos.
 - ❖ Bendiciones:

🚩 Sanador divino: cura a un aliado por el 30% de su salud. El exceso se transforma en escudo. 2tR

🚩 Milagro de Syntaret: Lanza una bendición a un aliado que si muere lo revive con la mitad de su salud. Y si está muerto resucita con el 10% de su salud. 3tR.

🚩 Purificador: Elimina cualquier estado (pasiva) o en otros. 1tR

- Kilian: Dios del bien, la justicia y protector de los débiles. Ofrendas: ser honorable y ser leal).
 - ❖ Fundamento base: Ejecutor de impuros: al estar frente a un enemigo que posea menos del 50% de su vida, duplica su daño contra este. Cuando golpea a un enemigo con menos del 10% de salud, lo ejecuta.
 - ❖ Bendiciones:

✚ Bondad impasible: Obtienes el doble de daño contra demonios, infernales o seres de naturaleza caótica. Se multiplica con el fundamento base.

✚ Juicio divino: Puedes expulsar ráfagas de fuego o luz que ocasionan 30 de daño + 5% de la salud faltante del enemigo. 1tR.

✚ Destino heroico: si está peleando solo, aumentan todas sus estadísticas en 6. Adquiere 20 de bonificador de armadura general.

▪ Gran armonía eterna:

- Kianto: Dios de la belleza, la inteligencia y la caza. Ofrendas: Eruditísimo, pulcritud, cazar, refinamiento, marcialismo, prácticas artísticas.
 - ❖ Fundamento: Sensación de Kianto: Detecta automáticamente intenciones, mentiras y estado emocional.
 - ❖ Bendiciones:

✚ Apariencia onírica: Adapta tu cuerpo a la imagen idílica de cómo quieres verte (incluye sexo). También puedes cambiar a voluntad tu apariencia de forma momentánea.

✚ Ojos astrales: Sabe todo acerca de lo que ve (menos de objetos legendarios o divinos).

✚ Disparos de Tiant: Los disparos no fallan jamás. También puede crear munición especial.

- Zaif: Diosa de la guerra, la venganza y protectora de los soldados. Ofrendas: marcialismo, impasibilidad, protección, sacrificios, actitud honorable.

- ❖ Fundamento base: Sangre de Tiant: todo ataque, habilidad o poder sobrenatural ofensivo posee un daño aumentado del 30%.

- ❖ Bendiciones:

✚ Masacre escarlata: matar a un enemigo, teotorga 20% de robo de vida por 3 turnos. Cada muerte nueva reinicia los 3 turnos de duración. 2tR desde desactivación.

✚ Marca desgarradora: Marcas a un enemigo por dos turnos. Al explotar inflige 20+todo el daño que le infringiste mientras la marca esta activa. 3tR.

✚ Ejército unipersonal: Un par de brazos espirituales con réplicas espirituales de tu arma imitan tus ataques. Fuera de combate se pueden utilizar para acciones no combativas.

- Sofokrum: Dios del inframundo. Ofrendas: sacrificios.

- ❖ Fundamento base: Amo de la muerte: 1 vez cada 5 turnos, evita el daño letal y en lugar de eso, restaura el 25% de su salud máxima.

- ❖ Bendiciones:

✚ Resucitar a los caídos: 1 de cada 15 seres asesinados puedes volverlo a la vida, incluso si su alma trascendió.

✚ Esfera oscura: Orbe de oscuridad de 40 de daño. Por cada turno que no se utiliza esta habilidad, su daño aumenta 40 puntos.

1tR.

✚ Sesgar alma: Canalizas para dibujar un sello en el piso, que si no se sale en el próximo turno, extrae el alma de todo lo que está dentro.

- Akhian: Dios del agua, el mar y las tormentas. Ofrendas: hidrofilia, peregrinajes navegante, ofrendas a la lluvia, pescador, introspección.

- ❖ Fundamento base: Don de las mareas: puedes respirar y moverte libremente bajo el agua.

También puedes caminar sobre fluidos.

- ❖ Bendiciones:

🚧 Torrente atlante: manipulación básica del agua.

🚧 Diluvio celestial: puedes crear tormentas no eléctricas. Te curas el 10% de tu salud máxima al estar bajo la lluvia o agua.

🚧 Don de Atlantis: Sientes todo tu entorno como si fuese un sonar, al sentir las vibraciones del entorno. Vibraciones aéreas son débiles y te permiten distinguir la distancia a la que se encuentra el objeto. Vibraciones terrestres permiten saber además el peso. En el agua se puede saber, tamaño, forma, velocidad de aproximación y detalles menores.

- Praost: Dios de la tierra, los volcanes y las montañas. Ofrendas: autoflagelación, fanatismo, forjador, actitud protectora, promiscuidad.

- ❖ Fundamento base: Tenacidad del monolito: El daño indirecto se reduce un 50%.

- ❖ Bendiciones:

🚧 Caldero de Clevius: puedes hacer levitar rocas, derretirlas en el aire y utilizar la lava para lanzar o manipularla. Requiere +18 en Dza y Const. 1tR.

🚧 Talento de Gea: manipulación básica de la tierra, roca, y metal.

🚧 Forja viviente de Asprus: siempre que se esté sobre un elemento geomórfico puedes crear objetos del material sobre el que se trabaja.

- Religión de los monumentos ancestrales:
 - Teneum: Diosa de la mente y los sueños. Ofrendas: eruditismo, meditación diaria y celibato.
 - ❖ Fundamento base: Mentalismo eclesial: puedes leer la mente de las personas.
 - ❖ Bendiciones:

🔲 Talento psiónico: permite utilizar la telekinesis y poderes psiónicos. Ver clase Psíquicos. 2tR en los poderes psiónicos.

🔲 Maestro onírico: Puedes poner a dormir o despertar a las personas. Puedes manipular sus sueños y causar pesadillas. 2tR.

🔲 Dominación: Manejas a la gente de forma avanzada. Resistirse al control mental causa 80 de daño psíquico. 3tR.

- Nikaelia: diosa de la existencia. Ofrenda: sacrificio de una parte del cuerpo.
 - ❖ Fundamento base: Tejedor de realidad: Puedes transmutar materiales.
 - ❖ Bendiciones:

🔲 Conocedor de las fuerzas: Eliges una de las cuatro fuerzas universales y la manipulas de forma leve en un área de 15 metros. 1tR.

🔲 Distorsión del espacio: puedes modificar la forma del espacio de forma básica. Similar a los poderes de doctor strange de la dimensión oscura. 2tR.

🔲 Atajo multidimensional: puedes abrir portales de alcance infinito, y a otras dimensiones (líneas temporales alternas). 6 turnos de recarga en el primer caso, 1 semana en el segundo.

- Itania: Diosa de la naturaleza. Ofrendas: ser pacífico, no asesinar sin una razón justificada, proteger animales bebé.

- ❖ Fundamento base: Talento kinético: por un turno puedes manejar un talento determinado.

- ❖ Bendiciones:

- ✚ Don de las bestias: todo animal no hostil, te obedece.

- ✚ Orbe de energía: orbe de energía de 30 de daño que al canalizar aumenta su daño en 20 por cada ser vivo cercano. Los 20 puntos de daño que se añaden al orbe se restan a la salud del ser. 3tR

- ✚ Sensación de la madre tierra: sientes todo a tu alrededor, y ves y escuchas lo que vean y escuchen los animales neutrales.

- Kentaot: Dios de la muerte. Ofrenda: sacrificar un NPC importante o jugador aliado.

- ❖ Fundamento base: Superar la muerte: Una vez al día, si el personaje muere, renace como estaba el día anterior en su pueblo natal. Pierde 2 niveles cada vez que resucita.

- ❖ Bendiciones:

- ✚ Condenar: cada 10 asesinatos puedes matar a un enemigo pequeño/mediano.

- ✚ Pecados expiados: haces que la carne de un ser se derrita hasta que muera. Por cada turno recibe 40 de daño de daño necrótico. Se frena al golpear al inquisidor sumergiéndose en agua. 3tR.

- ✚ Agonía vampírica: Aplicas 100 de daño y te curas el 75% de este. El objetivo queda confundido por un turno. 2tR.

- Yareth: Dios del aire y el viento, mensajero y protector de la humanidad. Ofrenda: promiscuidad.
 - ❖ Fundamento base: Don de los aires: puedes volar a gran velocidad (250 km/h). También puede levitar sin las alas.
 - ❖ Bendiciones:

✚ Presencia múltiple: Puedes teletransportarte a lugares que conoces.

✚ Protector celestial: otorgas un escudo que frena el primer impacto de un ataque o habilidad. 1tR.

✚ Correntada: manipulación básica del aire.

10. Usuarios del caos:

- Humanos que sucumbieron ante la energía del caos. A pesar de ser una clase seleccionable, es la clase más escasa después de los Arcontes y los Ordenadores.
- Son buscados por la Secta de Akronia, para crear más miembros que adoran al Rey/Reina Carmesí.
- La energía del caos, a pesar de ser anímica, nace de Lagherta, es potenciada por Ihdrak y utilizada por esta clase.
- Estadísticas: Car -6, Fza +5, Dza +5. PDC: 8
- Dote propia: Receptáculo akroniano: El usuario es un gran contenedor de la energía oscura. Esta es una energía opuesta a la magia, por lo que los usuarios del caos no son afectados por hechizos, y los magos no son afectados por la energía del caos. Esta energía sale del alma de todos los seres vivos, y es mayor entre mayor sea la carga de sentimientos negativos tenga el ser vivo.

Los usuarios de la magia del caos se fortalecen absorbiendo la energía del caos de las almas de los seres muertos. Por lo que si absorben un alma, obtiene un +1 de modificador adaptable permanente por el resto de la partida.

Los usuarios del caos son cazados por todas las iglesias, incluso la de Lagherta.

- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Fuente de oscuridad: Manipula la materia oscura, que es un material sólido granulado que es fluido como el agua y flota como un gas. Puede comprimirse y expandirse.

Para determinar cuanta materia extraña puede producir

un usuario del caos, debe de tirar 1d10. Cada contra más cerca del 10 esté, más podrá producir. De 1-2 produce 2 cargas por turno, de 3 a 4 produce 4 cargas, de 5 a 6 produce 6 cargas, de 7 a 8 produce 7 cargas, 9 produce 8 cargas, y 10 produce hasta 20 cargas por turno.

- ❖ Ataque especial: lluvia de espinas: ocasiona 60 de daño. Consume 3 cargas.
- ❖ Escudo: absorbe 60 de daño. Consume 3 cargas.
- ❖ Formar arma: Crea un arma que conozca su funcionamiento. Consume 2 cargas.
- ❖ Oleada lacerante: Una onda en forma de arco que cercena lo que atraviesa y ocasiona 100 de daño. Consume 5 cargas.
- ❖ Empalar: Hace emerger una estaca de materia oscura que atraviesa y ancla al enemigo. Solo puede liberarse si supera una tirada de constitución.
- Lvl 4: Bendiciones malditas: Puede elegir hasta tres poderes del caos. 3tR individual.
- Lvl 6: Maldiciones oscuras: Puede elegir hasta tres maldiciones caóticas. 3tR individual.
- Lvl 8: Ruptura espacial: Puede abrir portales sin límite de distancia. Puede abrir un portal a un lugar desconocido. A diferencia de los magos, todos los portales son rápidos y consumen 5% de la vida máxima del usuario.

Pueden abrirse en lugares con protección contratransportación.

- Lvl 10: Alma distorsionada: Utiliza la energía del caos y canaliza dos turnos para generar el efecto de la caída o corrupción de forma inmediata. Dura hasta el final de la pelea.

Único caso que la corrupción y la caída es temporal. Si se canaliza una vez transformados, se vuelve permanente. Si es golpeado mientras se canaliza, se corta el efecto y debe comenzarse de nuevo.

Si se aplica Alma distorsionada, se vuelven sus esclavos totales.

- Lvl 20: Lambia: Energía distorsiva similar a la magia Archimaestre. Esto vuelve a los usuarios del caos, entes

en extremo peligroso, debido a que pueden modificar la realidad misma con esta energía del Caos particular.

A quienes manejan la energía de la Lambda, se los llama Akrones.

- Poderes del caos:
 - ❖ Movimiento desatado: multiplica por dos la agilidad (puede superar el límite humano).
 - ❖ Destruir estructuras: puedes destruir edificaciones o estructuras solidas pequeñas. Canalizar 15 acciones puede destruir una ciudad.
 - ❖ Poder espejo: devuelves una habilidad. 1tR.
 - ❖ Absorber: Absorbes 60 de energía vital de TODO a tu alrededor. Te curas esa cantidad. 2tR.
 - ❖ Transmutar/geoformar: manipulas el estado molecular de un objeto y cambias los elementos que lo forman.
 - ❖ Eterrealismo: Manipulas tu estado de fase.
 - ❖ Cadenas liberadas: Puede volar y levitar libremente. También adquiere telekinesis oscura manual y ocular.
 - ❖ Luz umbral: Puede crear ilusiones mayores hechas de energía del caos.
 - ❖ Estallido caótico: Puede crear ondas de choque de energía del caos que detienen proyectiles y expulsan enemigos.
 - ❖ Ataduras oscuras: Inmovilizas un ser dos turnos. Se libera superando Constitución. 2tR por ser.
- Maldiciones caóticas:
 - ❖ Arma corrupta: tus ataques con ella hacen 30 más de daño.
 - ❖ Rayo de caos: 80 de daño y suprime por ese turno. 2tR.
 - ❖ Proyectil de caos: 40 de daño y aleja 1d6. 1tR.
 - ❖ Implosión de caos: Atrae a todos para luego expulsarlos ocasionando 80 de daño. 1tR.
 - ❖ Anillo del caos: dispara un anillo de energía dañina ocasionando 100 puntos de daño en un rango que aumenta al canalizar (7x7 de base y aumenta en 1 por cada acción extra canalizada). 2tR
 - ❖ Fisura escarlata: Creas una tajada de energía que se propaga por el aire. Ocasiona 200 de daño, pero consume el 10% de la vida máxima del usuario. 2tR
 - ❖ Dispersar la muerte: canalizar 5 acciones matará a toda criatura pequeña en un área de 1km o la habitación si es

un espacio cerrado. 8 acciones matará a todas las criaturas medianas, y 10 acciones a criaturas grandes. 6tR.

- ❖ Corromper seres: Crea seres del caos. 2tR.
- ❖ Infectar: El usuario puede otorgar una enfermedad mágica, o no mágica a un objetivo. 2tR.
- ❖ Lluvia escarlata: Desata una lluvia de pernos explosivos que ocasiona 100 de daño por tres turnos. 3tR.
- Relaciones con la transformación:
 - Paladines: no puede ser la clase secundaria. El ser se aniquilaría al instante.
 - Asesinos: usuarios más comunes.
 - Magos: incompatibles. Los poderes del caos no los afectan y la magia no los afecta a ellos.
 - Psíquicos: la energía del caos afecta su mente, la descontrola y anula sus poderes.
 - Bárbaros: primeros usuarios, poseen -2 en todas las tiradas.

11. Bastiones oscuros:

- Son el resultado de la reproducción de demonios con seres humanos, los cuales desarrollan una forma monstruosa y crean un arma especial con el que se vinculan el resto de su vida.
- Estadísticas: Const +5, Dza +3 y Agil -4.
- Dote propia: Constructo mortífago: Su naturaleza humana se ve mutada, por lo cual pueden acceder a su forma corrupta. En ella su cuerpo aumenta un poco de tamaño, pierde la piel y numerosas estructuras duras forman picos, cuernos y una armadura natural. También estas prolongaciones pueden estar cubiertas en metal.

En esta forma duplican las estadísticas de clase, a cambio de una necesidad constante de asesinar. Si se saca 20 o menos en 1d100, puede controlar ese instinto y ser un Bastión Completo. Los bastiones pueden volver a su forma humana a voluntad si han asesinado aunque sea a un ser vivo.

A su vez los bastiones crean un arma que se la considera una extensión de su propio cuerpo que siempre entrará en una categoría y obtendrá una pasiva:

- Rafkaar: Aquí entran todas las armas de tipo espada, yendo desde espadas cortas, largas, sables, estoques y katanas.

De forma pasiva obtiene 50% de curación adicional de todas las fuentes.

- Burdaar: Aquí entran las armas de asta como alabardas, hachas de dos manos, palas de monje y guadañas. Cuando un enemigo está al 30% de su salud o menos, será asesinado si se golpea con el arma. No aplica a NPC de alto rango y enemigos grandes, gigantes o colosales.
- Glidaar: Aquí entran armas de hoja de gran tamaño como cimitarras, nodachis o espadas gigantes del tipo que sean.

El crítico puede cargar en energía demoníaca su arma y ataca en cono hacia adelante, aumentando su alcance a media distancia, y ocasionando 40+Fuerza y curándose el 100% del daño causado y expulsando todo lo golpeado.

- Enkexaar: Aquí entran todas las armas de asta perforantes como picas, lanzas de guerra, tridentes y lanza de justas.

El daño de su arma siempre del 200% original e ignora armaduras ligeras, pero nunca podrá ser crítico.

- Mortonvaar: Aquí entran armas pesadas de asta como masa de dos manos, martillos de guerra y mazos con picos.

El crítico hace un golpe al suelo o ascendente que crea una onda hacia adelante que levanta a todos los enemigos en su trayecto, ocasiona 40+Constitución y segura por el 100% del daño causado.

- Grugervaar: Aquí van las armas flexoras como látigos, manguales, cadenas con peso, cuchillos encadenados y kusarigamas.

Los golpes disminuyen la potencia de las curaciones 60% por ese turno y ocasionan 30 de daño verdadero extra.

- Introdelaar: Aquí van las cuchillas de asta como naginatas, dao y lanzas de corte.

Si el golpe es crítico, será doble pero no aplica el efecto marcial del arma. Si el golpe no es crítico aplica dos veces el efecto marcial del arma.

- Sirvenotaar: Aquí van las armas exóticas de corte como Guja, Chakari, Omblaqui y espada/lanzas de doble hoja. El crítico hará que el próximo golpe aplique daño en área por 20+Destreza.

- Tartadovaar: Aquí entran las armas de fuego como pistolas, revólveres, arcabuces, mosquetes, trabucos, escopetas y cañones.

Su munición ignora barreras y escudos. El crítico rompearmaduras artificiales.

- Denisoaar: En esta categoría entran los arcos, tanto cortos como largos, y las ballestas, tanto ligeras como pesadas.

Sus ataques no fallan e ignoran armaduras ligeras.

- Breaketaar: Aquí van armas como guanteletes, garras de antebrazo, garras de metal, nudilleras o armas que involucren el uso de la mano.

Atacar a un enemigo que utilizó un objeto, habilidad o poder de forma defensiva, potencia el ataque un 400%.

■ Habilidades de clase:

- Lvl 4: Potencia demoníaca: Aumenta sus capacidades y obtiene -4 en todas sus tiradas a cambio de sacrificar 10% de su salud. 2tR.
- Lvl 6: Necrofagia: Cuando un bastión oscuro mata a un enemigo en combate se cura el 5% de la salud. Fuera de combate puede curar desde heridas leves a casi la destrucción total de su cuerpo mediante la ingesta de cadáveres humanos.

Heridas leves requieren un cadáver, y heridas severas 6o más.

- Lvl 8: Dominancia suprema: Animales y seres (no jugadores) de inteligencia de 10 o menos, los ven como deidades oscuras y los protegerán a toda costa. Los seres humanos pueden, y suelen, rendirles culto luego de que son salvados por estos (incluso si tiene 11 o más en inteligencia).
- Lvl 10: Forma final: Aumenta su tamaño aún más y todas sus estadísticas se fijan en 20.

Esta habilidad cuesta 40% de la salud del bastión oscuro, pero aumenta un 50% las curaciones que recibe de todas las fuentes.

Esta forma dura 3 turnos, pero por cada dos criaturas que asesine, se reinicia el contador. 3tR tras desactivar.

- Lvl 12: Heraldos de la sangre: Obtiene los poderes hemománticos/magia de sangre.

12. Elementalistas:

- Manipuladores elementales de gran escala.
- Estadísticas: Destreza +6, Int +3, Agil -4, Fza -2. PDC: 9
- Dote propia: Poder elemental: Un elementalista debe elegir uno de los 4 elementos a dominar, siendo mineral, fuego, agua o aire.

El elemento mineral permite la manipulación de la tierra, el metal, los cristales y las rocas. El elemento fuego permite manipular el fuego y el calor. El elemento agua permite manipular el agua líquida, el vapor de agua y el hielo. Y el elemento aire permite controlar el aire y sus corrientes, así como cualquier elemento gaseoso que no sea vapor de agua. Estos al llegar al nivel 10 desbloquean el subelemento los cuales son para el mineral la lava, para el fuego la electricidad, para el agua es la sangre y para el aire es el sonido.

Los elementalistas disponen de 40 puntos de energía elemental, y cada habilidad les cuesta dos. Combinar distintas habilidades suma los puntos de energía gastados.

- Habilidades de clase:
 - Lvl 2: Control: Permite la modificación de la forma de su elemento y la consecuente movilización de este por el aire como si se tuviese telekinesis. No excede a moverlo y darle forma, que en excepción por la roca/metal/cristal, que dura un turno o mientras se canalice.
 - Lvl 4: Presurizar: Se aplica una presión a un nivel que en la naturaleza es imposible de conseguir. Esto añade la capacidad de cortar, perforar, agregar tensión superficial (en el caso del agua) o añadir cierta solidez.
 - Lvl 6: Comprimir/descomprimir: Puede comprimir elementos a gran escala con el fin que tras liberarlo, genera una descompresión violenta similar a una explosión.
 - Lvl 8: Cambio de estado: Puede manipular la temperatura del elemento con el fin de modificar su estado de fase.
 - Lvl 10: Expansión: Es el aumento de la cantidad de materia en base a la transmutación de materiales cercanos o bien la transmutación directa de estos, con la apariencia de “crearlo de la nada”.

- Lvl 12: Talento elementalista: Puede combinar múltiples habilidades de clase previas para manipular el elemento a voluntad. Similar al poder Archimaestre, pero con los elementalistas.

En este punto, las habilidades no consumen energía.

13. Gijus:

- Humanos modificados por Sadamia para ser armas biológicas.
- Estadísticas: Agil+5, Dza +5, Fza +5, Int -5, Car -5. PDC: 8
- Dote propia: Organismo evolucionado: Si la salud baja a menos del 50%, recupera 10% de su salud por tres turnos. Fuera de combate puede regenerar partes del cuerpo perdidas.
- Habilidades de clase:
 - Lvl 1: Elige dos de los siguientes.
 - ❖ Zancada: se impulsa una distancia de 15-20 metros.
 - ❖ Piernas reforzadas: no recibe daño de caída. Y tras caer crea una estampida que aleja 6 metros alrededor.
 - ❖ Golpes cargados: tus golpes (patadas y puñetazos) hacen el 150% del daño original.
 - Lvl 2: desarrollo del armamento orgánico, pudiendo ser de clase A (muy ofensivo), B (muy defensivo), C (extremadamente rápido) o D (muy equilibrado). El armamento orgánico es un músculo o estructura orgánica mucho más resistente que la musculatura normal.
- Clase A: Suelen poseer de 2 a 6 armas orgánicas similares a tentáculos que emergen de su espalda media (zona lumbar). De perder una de los armamentos, les crece otra casi que instantáneamente. Distancia media.
 - Latigazo: 10+Fza x arma orgánica.
 - Regeneración avanzada: recupera el 5% de la salud por turno. 6 turnos de recarga.
 - Raíces trampa: puede dejar parte de su arma incrustada en el piso que al ser tocada/pisada, emerge ocasionando 30 de daño y creando un obstáculo.
 - Perforar: 10+Dza. Puede perforar guardias leves.
 - Cercenar: 30+Fza.
 - Guardia: Absorben 30 de daño y pierden uno de las armas orgánicas.

- Loto lacerador: ocasiona 50 de daño cortante en área.
- Clase B: Pueden poseer estructuras más sólidas, similares a caparazones o corazas con forma de espadas, espinas, martillos o escudos que nacen de la zona dorsal alta. Muy resistentes, pero de romperse el arma, demoran 3 turnos en regenerarla completa. Corta distancia.
 - Bloquear: absorbe 70 de daño físico.
 - Carga: embiste ocasionando 20 de daño y aleja.
 - Cercenar
 - Pared móvil: desencadenas una especie de escudo en tu armamento orgánico que se mueve contigo. No puedes usar el armamento hasta que lo vuelvas a la normalidad.
 - Aumentar coraza: extiendes el rango del armamento unos 170 cm y lo afilas obteniendo 30 de daño extra.
- Clase C: Poseen estructuras muy delgadas, similares a alas, plumas o cuchillas que nacen la espalda media. Extremadamente rápidos y muy precisos. Algunos pueden disparar pequeños proyectiles. Corta o larga distancia.
 - Corte de alta velocidad: 20+Fza y se desplaza 20 metros.
 - Ráfaga de proyectiles: 20+Dza.
 - Acrobacia evasiva: evade un ataque más no ataca.
 - Ráfaga de velocidad: te desplazas 30 metros, casi instantáneamente. 2 turnos de recarga.
 - Cercenar.
 - Espiral de cuchillas: permite que al usar acrobacia evasiva o ráfaga de velocidad utilizar cercenar.
- Carga.
- Clase D: Poseen estructuras largas y flexibles similares a colas (1 o 2). Poseen estadísticas de ataque, defensa y velocidad muy equilibradas. Raros casos pueden llegar a tener proyectiles. Si pierden su armamento lo regeneran casi de inmediato. Media o corta distancia.
 - Latigazo.
 - Cercenar.
 - Perforar.
 - Raíz trampa.
 - Bloquear.
 - Corte de alta velocidad.
 - Acrobacia evasiva.
 - Ráfaga de proyectiles: solo el 20%.

- Se pueden combinar dos habilidades por ataque de cada tipo de ghoul, con el fin de crear combos.
- Debido a su alto gasto energético, poseen un gran apetito y DEBEN comer carne todos los días. Aunque no es necesaria, la carne humana sacia más y desarrolla la armadura orgánica.
- Mutogeno descontrolado: si comen demasiada carne humana o ghoul, estos comienzan a mutar y reforzar su armamento orgánico hasta crear una armadura que sale en momentos de estrés, o por voluntad (si controlan bien su cuerpo). A los ghoul con armadura se los denomina Xokiros.
- De acuerdo con su nivel de peligrosidad, desarrollo de armadura orgánica, apetito y habilidad en combate se los clasifica con letras. Los rangos van de D a SSS, en un orden que es D, C, B, A, S, SS, SSS.

14. Protectores/Aural:

- Luchadores cuerpo a cuerpo con gran confianza y percepción.
- Estadísticas: Perc +7, Dza +4, Const -1 e Int -2. PDC: 10
- Dote propia: Radar Aural: al cerrar los ojos y canalizar permite ver todo a 10 metros a su alrededor.
- Flores etéreas: son flores de un cristal espiritual hecha del alma de un protector. Se fabrica encerrando un recuerdo en ella.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 1: Proyección del aura: en forma de esferas (no fallan, pero no dan golpe crítico, daño verdadero de 40), pulsos (frenan proyectiles físicos, alejan y ocasionan daño de 30) y rayos (70 de daño y el crítico ocasiona ceguera por un turno). 1tR
 - Lvl 2: Barrera de aura: cada 2 turnos adquiere un escudo para sí mismo igual al 15% de su salud.
 - Lvl 4: Escudo aural: proyectas una pared o escudo esférico igual al 100% de tu salud. 3tR
 - Lvl 6: Asimilar: copias una habilidad/poder/efecto por ese turno.
 - Lvl 8: Golpes espirituales: Tus golpes de puño o patadas ocasionan el 10% de la salud máxima del enemigo como daño extra. 2tR.
 - Lvl 10: Multifocalidad: Puede teleportarse como un rayo neblinoso a lugares en los que ha estado hasta 24 horas antes, donde haya dejado colocado un sello, o una flor etérea.

- Lvl 11: Avanzar proceso: te curas a ti o un aliado por el 15% de la salud. 2tR.
- Lvl 12: Loto de energía: copias tres habilidades permanentemente durante una pelea. Luego de esta se liberan los tres espacios.

15. Luchadores etéreos:

- Luchadores muy equilibrados con poderes sobrenaturales.
- Estadísticas: Int +2, Fza +2, Dza +2, Perc -2, Const -2, Agil -2. PDC: 10.
- Dote propio: Guardián: Creas una copia física de tu alma la cual se manifiesta como un humanoide (por lo general) que lucha a tu lado.
 - La distancia en la que el guardián se mueve depende de su tamaño, forma y la potencia de su habilidad.
 - Posee tus mismas estadísticas y se le suma 2 a todo.
 - Posee de una a tres habilidad/es única/s, no puede estar involucrada al manejo del tiempo. De tener más de una, no pueden ser tan potentes.
 - A toda habilidad debe existir una forma de contrarrestarla.
 - Todo el daño que recibe tu guardián, lo recibes tú con el 50%.
 - El guardián no puede usarse si el portador tiene menos del 20% de salud.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Potencia Animus: Habilidad de ráfaga (es decir se puede utilizar como defensa u ataque, sin perder el turno), que otorga +2 en todas las características y +5 en fuerza. 1tR.
 - Lvl 4: Curación interna: te curas 10+5% de tu salud. 1tR
 - Lvl 6: Golpe sobrecargado: imbuyes un ataque en energía Animus. Este ocasiona 80 de daño extra, aturde por un turno y confunde luego de que salga del aturdimiento. 2tR.
 - Lvl 8: Onda de energía: desatas una explosión de energía Animus que ocasiona 150 puntos de daño y frena proyectiles en un área de 9x9. No distingue aliados de enemigos. 3tR.
 - Lvl 10: Animus Miracle: usas la energía Animus para crear un milagro mayor. 6tR.

16. Transmutadores:

- Expertos en la modificación corporal y el estudio científico de la naturaleza, los Transmutadores son expertos en modificar la materia viva con una gran variedad de formas.
- Esta clase no tiene habilidades de clase, dado que los usos son determinados por la creatividad del usuario
- Estadísticas: Dza +3, Int +2. Car -4. PDC: 9
- Dote de clase: Maestro del quimerismo: La especialidad de los transmutadores es reformar la materia viva, esto incluye animales, humanos, plantas y hongos. Excluye a seres incorpóreos, no muertos, dragones superiores, dragones ancestrales, infernales, seres divinos y seres supremos. El poder de Maestro de los cuerpos avanzará a la par del transmutador con el pasar de los niveles. A nivel 2 puede modificar su propio cuerpo a un nivel completo, pudiendo imitar la forma de los seres vivos que vea, ya sea modificando una parte de su cuerpo o transformándose completamente en dicho ser. Solo adquiere los puntos de vida del ser, pero mantiene las estadísticas del transmutador. No puede imitar bestias en las que se transformaron los Naturalistas. A nivel 6 puede aprender las habilidades sobrenaturales de los seres vivos que ha comprendido dado que ha llegado a entenderlos. Recibe las estadísticas si se ha transformado en cuerpo completo. Por habilidades naturales se refiere a todo ataque que se hagan con partes corporales. Puede modificar levemente a seres vivos que lo consideren su aliado, aunque no pueden ser cambios drásticos. A nivel 10 puede modificar completamente sus transformaciones completas haciendo quimeras. Puede crear en base a la quimerización habilidades naturales para sus formas. A partir de este punto puede “guardar” las quimeras que haya formado para transformarse luego. Puede modificar de forma medianamente avanzada a seres aliados, y puede modificar a voluntad a seres que se hayan rendido ante él o que estén en un estado de vida crítico. En el nivel 14 su dominio de la vida de forma autoritaria es total. Puede imitar habilidades sobrenaturales de seres vivos y las bestias de los Naturalistas, aunque no adquirirán nada derivado de las habilidades de clase de los mismos. Puede modificar a voluntad a humanos aliados y a seres vivos que haya tocado por más de 3 segundos (equivale a tres golpes a mano limpia que hayan tocado la piel o el cuerpo del objetivo. Esto no tendrá efecto si toca una armadura, barrera o clon). La transformación completa equivale a una acción. Transformar de 1 a 2 partes corporales equivale a una acción. Silenciar a esta clase no afecta la transformación sobre su propio cuerpo, pero si frenará sus habilidades de clase. Silenciar a esta clase evita que pueda modificar a otros seres vivos que haya tocado por más de 3 segundos. El límite de lo que esta

clase puede hacer está en la imaginación del jugador. Pueden aprender todo lo conocible en cuanto a estadísticas y funcionamiento de los seres vivos con verlos un corto tiempo. Pero reciben daño aumentado de fuente necróticas con un 65% de valor extra.

17. Señores de la noche:

- Humanos que aprovechan el poder de los demonios para y la oscuridad.
- Estadísticas: Fza +2, Dza +2, Agil +2, Int -2, car -5. PDC: 9.
- Su impulso de odio hacia la vida lo obliga a ser malo y buscar el mal mayor en el mundo. Pueden ser buenos si sacan 51 o más en un dado de 100.
- Dote propia: Sadomasoquismo: Dañar a un enemigo otorga 1 punto de daño extra a todas las fuentes, sin límites. Este efecto se aplica por impacto.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Manipulación de la materia oscura: pueden crearla y manipularla. Ver manipulación de la materia oscura en usuarios del caos.
 - Lvl 4: Llamado infernal: Invocas dos criaturas infernales a tu elección. Te obedecen durante dos turnos y luego son devueltas a la dimensión infernal. Estos infernales son las encarnaciones de los pecados capitales y el miedo. Los infernales que se pueden invocar son: Cancerberos (Ira), Diablo (Avaricia), Gibado (Pereza), Marilit (Soberbia), Pesadilla (Miedo), Raaksha (Orgullo), Saga nocturna (Envidia), Súcubo/Incubo (Lujuria) y Vrock (Gula). 3tR.
 - Lvl 6: Naturaleza oscura: La energía oscura fortalece tu cuerpo lo que hace que reduzcas 15% el daño de todas las fuentes.

De forma activa canalizas energía oscura en tu mano y nulificas el próximo ataque que te tenga de objetivo. Si es un ataque cuerpo a cuerpo, o con un arma a distancia, el golpe cede y el arma queda paralizada en el aire. Si es un ataque de algún tipo de energía o elemento simplemente se deshace. 2tR.

- Lvl 8: Cadenas oscuras: Sentencias con tu poder oscuro a un enemigo y lo atas con cadenas oscuras por un turno. Estas lo silencian y podrá liberarse superando la tirada de estadística con la que fue sellado.

Este poder sella al objetivo con su estadística más baja. 3tR.

- Lvl 10: Acenso oscuro: Ascendes y liberas todo tu potencial demoníaco. En esta forma adquieres +250 de vida, reduces un 35% el daño de todas las fuentes y drenas el 5% de la vida máxima de TODOS los seres de tu alrededor (7x7). Te curas el 100% de lo drenado.

Esta habilidad se mantendrá activa mientras haya un servivo al que pueda drenarse dentro del área. Al haber drenado dos turnos se puede desatar la *Llamada Negra*, la cual es una poderosa oleada de fuego oscuro que ocasiona 100 de daño.

En esta forma no hay un límite de materia oscura que se pueda producir. 4tR tras desactivar.

- Lvl 12: Hijo de la oscuridad: Eliges a un Demon Lord o Demon Queen como tu patrón oscuro. Luego de eso, obtienes dos de sus sellos (aleatorio).

Cada sello tiene un enfriamiento de 2 turnos.

18. Dracónidos:

- Ágiles y letales humanos híbridos.
- Estadísticas: Int -6, Fza +3, Agil +2, Const +2. PDC: 12.
- Dote propia: Sangre de dragón: Debe descender de uno de los dragones superiores, siendo estos los dragones rojos, verdes, negros, azules, blancos, de plata, de oro, de latón, de cobre y de bronce.

A su vez, puede crear partes extra corporales como alas (te permiten volar), cola (el azote ocasiona 25 de daño, o te permite agarrar cosas), o garras (añade 30 de daño a puñetazos patadas).

- Árbol de habilidades:
 - Baluarte de las escamas: Cada turno puede elegir tener éxito en dos acciones defensivas, incluso cuando el dado de defensa falló.

De forma activa obtiene +5 en Fza y +4 Dza. 1tR.

- Lvl 4: Aliento dracónico: Ocasiona 50 + Nivel de draconiano x5 de daño y posee el efecto del tipo de dragón del cual descende. 1tR.
- Lvl 6: Forma ancestral: Los draconianos pueden transformarse en bestias dracónidas que irán evolucionando su potencia a los niveles 6, 10 y 20.

De forma activa, se transforma en una criatura similar aun dragón. Podrá pasar en esta forma su nivel de draconiano /3. A nivel 20 la transformación dura toda la pelea.

La forma base es un Guiverno, o cualquier Dragonoide que quiera, pero no cambiará jamás. En la forma base lavida se duplica, y adquiere una armadura natural con un bonificador de 20 contra daño físico y elemental.

A nivel 10 la transformación evoluciona y se encuentra al nivel de un dragón superior. Aquí además de las habilidades básicas, adquieren la capacidad de utilizar el resto de sus habilidades de clase. Triplican su vida base. A nivel 20, trascienden su sangre y se encuentran al nivel de un dragón legendario, pudiendo desarrollar poderes para su forma dragón, exclusivo de su temática.

Quintuplican la vida base. Habilidades de la forma dragón:

- Lvl 6: Estas habilidades pueden ser usadas si se tienen las partes generadas con Sangre de Dragón.
 - Mordida: 30 + Fza. Si el enemigo es pequeño puede mantenerlo en su boca.
 - Garras: 15 + Dza. Da una con cada pata.
 - Coletazo: 35. Ataca en cono acorde al largo de la cola. Expulsa 1d6.
 - Vuelo: Utiliza maniobras evasivas para esquivar un ataque.
 - Aliento: Ocasiona 100 + Nivel del draconiano x5. Posee el efecto del dragón del cual desciende. 1tR.
- Lvl 10:
 - Stampida: Ataca embistiendo el suelo desde vuelo. Ocasiona 80 de daño y aturde a los enemigos en un área de 7x7 (aumenta a 15x15 a lvl 20). Recibe como daño el 20% de su VA. No puede usarse si no se está volando.
 - Ataque ala: Crea una correntada de aire en cono que expulsa 1d20 y derriba a todos los enemigos. Se puede resistir superando Const. 2tR.

- Rugido: intimida a los enemigos y disminuye el daño que ocasionan un 30%. 2tR.
- Furia desatada: Ataca con tres ataques comunes de nivel seis consecutivos. 3tR.
- Lvl 8: Petrificación escamosa: Endurece su defensa y aumenta su bonificador de armadura natural a 65 durante un turno. 2tR.
- Lvl 10: Presencia bestial: Al entrar en combate todos los enemigos deben superar una tirada de Inteligencia para no quedar paralizados. Criaturas de menos de 10 en inteligencia directamente se paralizan.
- Lvl 12: Sangre purificada: Entiende el poder de su sangre y le permite utilizar cualquier habilidad de clase, que provendría de objetos, runas o pasivas en su forma dragón.

Se lo entiende como la integración perfecta de la naturaleza dracónica y la humana.

- Lvl 16: Rugido primigenio: Lanza un alarido en que los cura en 250, aumenta sus estadísticas en 3, y lo envuelve en un frenesí que hará que no deje de pelear hasta que él o su objetivo mueran.

Todas las criaturas de menos de 10 de inteligencia se vuelven aliadas y atacarán al objetivo que haya recibido la última fuente de daño del draconiano.

A nivel 20, puede controlarse y no luchará hasta la muerte. 4tR.

- Tipos de dragón:
 - ❖ Rojo: Aliento de fuego. Daño elemental ígneo.
 - ❖ Verdes: Aliento de veneno. Daño por veneno.
 - ❖ Azul: Aliento de agua. Daño elemental hídrico.
 - ❖ Negro: Aliento de oscuridad. Daño elemental oscuro.
 - ❖ Blanco: Aliento de hielo. Daño elemental glacial.
 - ❖ Oro: Aliento de rayo. Daño elemental eléctrico.
 - ❖ Plata: Aliento de aire. Daño elemental de eólico.
 - ❖ Latón: Aliento de ácido. Daño físico corrosivo.
 - ❖ Bronce: Aliento de luz. Daño elemental radiante.
 - ❖ Cobre: Aliento de lava. Daño físico que aplica quemadura.

19. Bardos:

- Bailarines, cantantes o músicos. Se encargan de potenciar y cuidar a sus aliados.
- Estadísticas: Int +3, Dza +5, Car +4 y Fza -6. PDC: 8.
- Dote propia:
- Los bardos deben elegir entre ser músicos (con un instrumento encantado), bailarines con un arte de baile mágico o cantantes con una voz mágica.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Inspiración bárdica: Puedes inspirar a los demás con tu arte. Para hacerlo, usa una acción adicional durante tu turno para elegir una criatura a menos de 20 metros de ti, que no seas tú mismo, y que contemplar tu arte. Esa criatura recibe un dado de inspiración de bardo. Una vez durante los siguientes dos turnos, la criatura puede tirar el dado y sumar el resultado a una prueba de estadística, tirada de ataque o tirada de defensa. Puede esperar hasta después de haber tirado el 1d30 para decidir si usa el dado de inspiración de bardo, pero debe decidirlo antes de que el director de juego diga si la tirada ha tenido éxito o ha fallado. Una vez se tira el dado de inspiración de bardo, se pierde. Una criatura solo puede tener un dado de inspiración de bardo a la vez. Puedes usar este rasgo tantas veces como la tercera parte de tu valor de Carisma (mínimo 2). Recuperas un uso cada dos turnos.

Un ejemplo sería: Un aliado quiere atacar con su espadaa un Guiverno. El bardo tira 1d30 y sale 16 (este dado debe superar el Carisma del bardo, no su Destreza).

El aliado obtienen diferentes valores de acuerdo a en que se lo use. Si el valor a usar es en una tirada de ataque/defensa/salvación el resultado se divide por tres y eso se transforma en un bonificador. Si el dado se utiliza para aumentar una estadística, se divide por dos y se suma a la estadística del aliado. Las estadísticas aumentadas no pueden superar los 25.

- Lvl 4: Arte de la paz antigua: Cualquier ser aliado que pueda ver el arte del bardo se curará 50 + 10% de la vida máxima por dos turnos (la curación por turnos es solo la parte porcentual). Si se realiza como *Ritual*, restaura el 100% de la salud. 2tR
- Lvl 6: Arte de custodio: Eliges uno de los tres conjuros protectores de bardo. 2tR.
- Lvl 6: Arte siniestro: Eliges uno de los tres conjuros macabros de bardo. 2tR.
- Lvl 8: Arte ruinoso: Eliges uno de los tres hechizos desastrosos de bardo. 2tR.
- Lvl 10: Arte del silencio: El bardo produce su arte y silencia a un enemigo mientras que disipa cualquier poder sobrenatural persistente en un área 20 metros a su alrededor. 2tR.
- Lvl 12: Poeta renacido del mundo: De forma pasiva, al usar *Inspiración bárdica* en lugar de dividirse por tres en bonificador y dos en estadística. Se divide por dos en bonificador y no se divide al aumentar estadística.

De forma activa, crea un espectro de energía mágica de alto nivel que otorga un milagro medio. La habilidad activa tiene 5tR.

- Conjuros de bardo:
 - Conjuros protectores:
 - ❖ Campana de Salia: Curas en un área pequeña 60+Car.
 - ❖ Cronómetro: Revertes levemente el tiempo dejando a un aliado volver a realizar una tirada de dados fallida.
 - ❖ Bruma sagrada: Liberas un campo de niebla a tu alrededor que dura dos turnos. Los aliados reciben un pequeño escudo de 30 al inicio del turno y los enemigos 30 de daño elemental de agua.
 - Conjuros macabros:
 - ❖ Obra oscura: Da una orden a un ser, si se rehúsa a cumplirla, recibe 25 de daño o un penalizador de -
 - ❖ Espejo roto: Generas una ilusión en un área cercana a ti. Puede ser persistente.

1. Los penalizadores se pueden acumular.

- ❖ Putrefaccionar: Ocasionalas un deterioro en la carne del objetivo haciendo que su salud máxima disminuya un 20% durante tres turnos. No es acumulable.
- Conjuros desastrosos:
 - ❖ Bomba sónica: Genera una explosión de sonido en un área mediana que ocasiona 80 de daño físico y aturde a los enemigos por ese turno.
 - ❖ Llamarada: Desatas un torrencial de fuego en un cono frente a ti que ocasiona 80 de daño y quema por el 12% de la vida actual.
 - ❖ Agujas de ceniza: Puedes consumir el 3% de tu vida máxima para disparar proyectiles de ceniza mágica que ocasionan 50 de daño elemental ígneo. No tiene enfriamiento.

20. Clérigos

- Sacerdotes e intermediarios entre el mundo mortal y los remotos planos de los dioses.
- Estadísticas: Int +4, Car +3, Fza -3. PDC: 7
- Dote propia: Protector divino: Poseen bonificadores en tiradas de salvación, curación y protección a otras entidades de -6 (en dados).
- Elegir dominio: te inicias en uno de los dominios del arte de tu clérigo. Estos pueden ser del conocimiento, engaño, guerra, luz, naturaleza y vida.

Los dominios son independientes a cuál de los 20 dioses se sirve. Por lo cual debe de determinarse a cual dios se le rinde culto.

El dominio también otorga la propiedad del canalizar divinidad.

El dominio del conocimiento valora el aprendizaje y el entendimiento sobre todas las cosas. Algunos enseñan que el conocimiento debe ser reunido y compartido en bibliotecas y universidades, o promueven el conocimiento práctico del oficio y la inventiva.

El dominio del engaño es una fuerza disruptiva en el mundo. Hieren orgullos, se burlan de los tiranos, roban a los ricos, liberan prisioneros y no hacen caso de las tradiciones huecas. Prefieren las bromas, el engaño y el robo a la confrontación directa.

El dominio de la guerra hace sobresalir en la batalla, inspiran a otros a pelear de manera justa u ofrecen actos de violencia como plegarias.

El dominio de la luz promueve los ideales del renacimiento y la renovación, la verdad, la vigilancia y la belleza. Sus clérigos son almas iluminadas, llenas de brillantez y poseen el poder de discernimiento de su deidad, encomendados con la persecución de las mentiras y el desvanecimiento de la oscuridad. Sus clérigos llevan un símbolo de un sol.

Por lo general son adoradores de Plaros, Kilian o Sylfian.

El dominio de la naturaleza da la tarea a sus clérigos de cazar las monstruosidades malvadas que incursionan en los bosques, bendecir la cosecha de los fieles o marchitar los cultivos de quienes ofenden a sus dioses.

El dominio de la vida se centra en la energía positiva, una de las fuerzas fundamentales del universo, que sostiene toda vida. Los clérigos de esta rama protegen la vitalidad y la salud curando a los enfermos y a los heridos, cuidando de los necesitados y alejando las fuerzas de los muertos y los no muertos.

- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Canalizar divinidad: obtienes la capacidad de canalizar energía divina directamente de tu deidad y utilizarla para impulsar efectos mágicos. De acuerdo al dominio elegido, el canalizar divinidad puede transformarse en la *habilidad de dominio*.

Fuera de la habilidad de dominio, el impulso del efecto mágico es propuesto por el jugador y aceptado/rechazado por el master. 1tR

- Lvl 4: Profetas de la salvación: Pueden canalizar su energía divina en magia curativa restaurando 80 de salud a él, o un aliado. 1tR
- Lvl 6: Habilidad clerical 1: Habilidad que dependerá del dominio seleccionado. 2tR
- Lvl 8: Habilidad clerical 2: Habilidad que dependerá del dominio seleccionado. 2tR

- Lvl 10: Sello clerical: Consta de un sello personalizado que demuestra tu conexión con tú divinidad. Esto otorga un bonificador de -6 en tu próxima acción. Habilidad de ráfaga. 1tR
- Lvl 12: Intervención divina: puedes invocar a tu deidad para que intervenga en tu beneficio cuando más lo necesites. Implorar la ayuda de tu divinidad requiere usar una acción. Describe el tipo de ayuda que buscas y tira 1d100, si sacas un número igual o menor que tu nivel de Fe (la Fe se calcula como carisma por 3), tu deidad interviene. El director de juego decide la naturaleza de la intervención.

Si tu deidad interviene, no puedes volver a usar esterasgo durante los siguientes siete días.

Si no, puedes volver a usarlo después de acabar un descanso prolongado.

En el nivel 20, tienes éxito automático cuando pides intervención divina, no hace falta tirar los dados.

▪ Habilidades de Dominio:

- Dominio del conocimiento: Leer pensamiento: Puedes usar Legis Mentis (52) para leer los pensamientos del resto. Sin recarga.
- Dominio del engaño: Invocar duplicidad: Puede crear dobles de el mismo ilusorios desde los cuales puede utilizar sus otras habilidades. Los dobles mueren al impacto, pero no tienen límite de tiempo. 3tR.
- Dominio de la guerra: Impacto guiado: Puedes canalizar sobre ti o un aliado, un bonificador de -3 a cualquier tirada de ataque, que también aumenta en 30 el daño. Puedes decidir si usarlo antes o después de lanzar el dado, pero no después de saberse si el ataque acertó o falló. 1tR.
- Dominio de la luz: Resplandor del Alba: Puede eliminar habilidades persistentes de cualquier clase oscura, infernal o no muerta. También puede iluminar y eliminar efectos de sombra y oscuridad. 1tR.
- Dominio de la naturaleza: Hechizar Animales y plantas: Permite el control de bestias y de plantas por 2 turnos. 2tR.
- Dominio de la vida: Preservar la vida: Curas a tus aliados igual a tu Fe. 2tR.

- Habilidades clericales 1:
 - Dominio del conocimiento: Ojo arcano: Ver hechizo 55.
 - Dominio del engaño: Polimorfarse: ver hechizo 193.
 - Dominio de la guerra: Barrera de Fe: Escudas a todos tus aliados por 20+ Fe.
 - Dominio de la luz: Orbe elemental Ignis: ver hechizo 74.
 - Dominio de la naturaleza: Dominar bestia: Una bestia a la cual se le podría ganar luchando debe superar una tirada de destreza o quedará bajo el control del clérigo.
 - Dominio de la vida: Faro de esperanza: Todas las criaturas que están cerca de ti reciben bonificadores de

-3 en tiradas de inteligencia, de salvación y reciben +20 de bonificador de curación.

- Habilidades clericales 2:
 - Dominio del conocimiento: Comunión de Amaris: Ver hechizo 58.
 - Dominio del engaño: Control mental: ver hechizo 111.
 - Dominio de la guerra: Manto de fe: Todo aliado cerca de él genera daño elemental extra igual a 30 por luz.
 - Dominio de la luz: Manos ardientes: Creas una lámina de fuego en un cono de 15 metros. Ocasiona 50 de daño elemental por fuego.
 - Dominio de la naturaleza: Plaga de insectos: Un enjambre de insectos carnívoros de tamaño normal (la especie es a elección) se forma en un área alrededor del clérigo. Toda criatura que esté dentro del área recibe 50 de daño. El clérigo puede desmaterializarse en los insectos también.
 - Dominio de la vida: Curación divina: 30 metros a tu alrededor curas por 70+ Fe a todo ser vivo en el área.

21. Ladrones:

- Maestros del engaño y del combate oportunista.
- Estadísticas: Agil +4, Dza +3, Int-2. PDC: 7.
- Dote propia: Talento oportunista: cuando un enemigo falla un ataque, puede atacar como si fuese su turno, sin penalizadores. De forma pasiva puedes usar la habilidad Hurto sin necesidad de tenerla en la ficha.

- **Árbol de habilidades:**
 - Lvl 2: Silencio de combate: golpea puntos energéticos y evita el uso de poderes sobrenaturales. 1tR.
 - Lvl 4: Armamento de combate: Puedes crear un arma de energía. Su daño es mágico. Habilidad de ráfaga. 1tR.
 - Lvl 6: Maestro del traspaso: puede abrir cerraduras, cofres o evadir la mayoría de obstáculos que vea. Obtiene -3 en tiradas de hurto, saqueo o robo.
 - Lvl 8: Talento robado: Roba un poder sobrenatural por 3 turnos. No consume recursos salvo que sea salud.
 - Lvl 10: Indetectable: se vuelve invisible por 2 turnos o hasta atacar, lo que sea primero. 2tR.
 - Lvl 12: Danza de combate: Puede evadir hasta 10 ataques tirando 1d30 por cada ataque, o atacar 5 veces tirando 1d30 por cada ataque. 3tR.

22. Tecnomagos:

- Humanos de una raza antigua. Grandes inventores.
- Estadísticas: Int +5, Dza +6, Perc +3. PDC: 9.
- Dote propio: Tecnomancia Atlante: puede inventar maquinaria que aumenta su complejidad con el nivel.
- **Árbol de habilidades:**
 - Lvl 2: Neritecnodia: puede manipular la materia, elementos o energía existente, pudiendo multiplicarlos y trabajarlos como si se dispusiera de maquinaria industrial. Mayor precisión de trabajo a mayor nivel.
 - Lvl 4: Infusión de poder: puede otorgarle un efecto épico a un objeto por un turno. 2tR.
 - Lvl 6: Titiritero elemental: creas un golem antropomorfo al crear un centro de absorción de materia. El golem será de los materiales que haya alrededor. Tiene 200 de salud y 40 de daño. 3tR.
 - Lvl 8: Invenciones irrisorias: Aumenta la complejidad de los objetos creados por la Neritecnodia.
 - Lvl 15: Tecnomagia: Requiere centro Pyrosflake. Permite utilizar magia de carácter tecnológico por orden guiado. Es decir se le orden a la magia que hacer y esta obedece. El centro Pyrosflake es un orbe de una aleación de acero, oro, platino (metal Clevius) y el acero estelar presente en los asteroides que han caído sobre el mundo. Solo

creable con Neritecnodia e invenciones irrisorias. O porlos forjadores de la runa Clevius.

23. Brujo:

- Son humanos que optaron por obtener su poder mágico mediante un pacto con un ser de gran poder. Son odiados por lo general por su naturaleza oscura.
- Estadísticas: Dza +4, Int +2, Car -4. PDC: 14
- Dote propio: Don del pacto: De acuerdo al tipo de ser con el que hayas pactado, recibirás un don (dote) específica para los brujos, recibiendo una por cada 5 niveles (el máximo es 4 dones por pacto).
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 3: Llamado de la oscuridad: Puedes utilizar los poderes concedidos por tu señor. Adquieres 2 al inicio, y luego uno por cada vez que aprendas una nueva habilidad. 1tR.
 - Lvl 6: Sacrificar: Puede lastimarse a sí mismo por el 10% de su salud para duplicar todas sus estadísticas. Rompe el límite humano.
 - Lvl 9: Ascenso del brujo: Puede dibujar un círculo mágico de gran tamaño sobre el suelo. Todo lo que esté dentro de él, se le drena su energía vital por 80 puntos y el brujo se cura por esa cantidad. 2tR.
 - Lvl 12: Escudo umbral: Puede crear un escudo de un solo impacto. Si es golpeado por un hechizo, puede lanzarlo en el próximo turno sin costo. 2tR.
 - Lvl 15: magia corrupta: Puedes lanzar cualquier hechizo que hay visto, solo que imbuyendo oscuridad en su magia. No le consume recurso, pero tiene un enfriamiento individual por hechizo de 1 turno.
 - Lvl 18: Llamado ocultista: Le imploras a tu maestro por un favor mayor. La naturaleza del favor debe ser para beneficio propio o para maleficio de otro. 5tR.

- Don del pacto: Un brujo puede pactar con 3 tipos de criaturas: seres infernales, peregrinos y dragones ancestrales.

- ✓ Los seres infernales, son criaturas malvadas que ansían la destrucción y la exigen a cambio de su poder.

✚ Lvl 5: Poder oscuro: Cuando asesinas a una criatura, aumenta tu daño por el 10% de la salud de esa criatura.

✚ Lvl 10: Suerte oscura: El pacto puede modificar el destino una vez por turno a su favor.

✚ Lvl 15: Salta planos: Cuando ataques una criatura y este a menos del 30% de su salud, lo transportas a una pesadilla mental increíblemente fuerte dejándolo incapacitado por ese turno. En el siguiente turno recupera el conocimiento y recibe 2d100 como daño psíquico.

✚ Lvl 20: Coraza infernal: El brujo es inmune a la lectura de pensamientos, al hechizamiento y al control mental.

- ✓ Los peregrinos son seres espirituales que vagan por Nova Terra y otorga conocimiento en pos de colaboración. Aunque no sea maligno, sus propósitos no han sido aclarados.

Los peregrinos designarán un tema de estudio a su brujo, como justificación para obtener sus poderes.

✚ Lvl 5: Conocimiento astral: Comprendes y hablas el idioma del peregrino. Puedes comunicarte con él y preguntarle cosas sobre la aventura o no.

✚ Lvl 10: Brecha divino umbral: Al entrar en combate creas una fractura de planos momentáneamente a la dimensión divina o infernal. Si accedes a la divina, un haz de energía celestial curará a todas las criaturas cada turno por 60. Si accedes a la contraparte oscura, todas las criaturas tendrán un penalizador de +6 en sustiradas.

✚ Lvl 15: Mirada de dos mentes: Puedes ver y oír a través de seres a los que les hayas colocado una marca con tu energía oscura. Sabes dónde se encuentran todo el tiempo.

✚ Lvl 20: Ascensión peregrina: Has adquirido tanto conocimiento, que puedes volverte etéreo como tu pacto y moverte entre los planos de forma automática. Puedes llevar seres contigo, pero ellos no serán etéreos.

- ✓ Los dragones ancestrales son criaturas de naturaleza muy superior. Como antiguos señores del mundo que se sumieron en la oscuridad a dormir, si te elijen como su heraldo, lo más probable es que quieran retomar el mundo que una vez les perteneció.

✚ Lvl 5: Súbdito dracónido: Obtienes resistencias contra un daño determinado a elección del heraldo por el 30%.

✚ Lvl 10: Autoridad antigua: Desatas una oleada de horror irracional mostrando el poder de tu señor. Si los enemigos fallan en una tirada de salvación de inteligencia, quedan aterrorizados y se desarmen.

✚ Lvl 15: Discípulo aventajado: Obtienes conocimiento mágico por lo que tus poderes sobrenaturales tienen bonificador de tirada de -2, y bonificador adaptable de +50.

✚ Lvl 20: Heraldos dracónidos: Tu aura emana la energía de los dragones por lo que no será atacado por dragones menores (Alwyrms) y los dragonoides los obedecerán.

▪ Poderes concedidos:

- ✓ Lvl 2: Elegir solo 2.

✚ Sombras tejidas: Puedes crear armas o armaduras hechas de sombras.

✚ Idioma de las bestias: Puedes hablar con cualquier animal.

✚ Máscara de muchas caras: Puedes adaptar tu apariencia a voluntad. Solo tus ojos se conservan.

✚ Ojos rúnicos: Puedes leer todo tipo de escrituras. ✚ Visión del diablo: Ves en la oscuridad.

✚ Visión sobrenatural: Puedes ver y detectar hechizos sobrenaturales.

✚ Visión nublada: Puedes lanzar imagen reflejada.

✚ Visión de brujo: Puedes ver a través de ilusiones.

✓ Lvl 4: Elegir solo 1:

✚ Extenuar: Ralentizas un ser y disminuyes su daño un 20% por 1 turno. 1tR

✚ Filo sediento: Tu arma ocasiona dos impactos por golpe (efecto de doble golpe en uno solo).

✚ Señor del mal agüero: Maldices en área a todos los enemigos con un penalizador de +4 por un turno. 1tR.

✚ Destino oscuro: Lanzas perdición penalizador de +10 por un turno a un objetivo. 2tR

✚ Impulso sobrenatural: Al golpear una criatura la expulsas 15 metros.

✓ Lvl 6: Elegir solo 1.

✚ Uno con la oscuridad: En las sombras puedes volverte invisible.

✚ Escultor de carne: Puedes lanzar polimorfar y transformar a un objetivo en un ser a elección por un turno. 2tR

✚ Influencia espiritual: Consigues la habilidad engañar y persuadir de forma mágica. Las tiradas de resistencia son con un penalizador de +4.

✓ Lvl 8: Elegir solo 1.

✚ Susurros confusos: Aplicas confusión a un ser. 1tR.

✚ Esbirros del caos: Puedes conjurar un elemental medio. 3tR

✚ Paso ascendente: Puedes levitar y volar.

✚ Visiones de reinos lejanos: Puedes usar el ojo arcano a voluntad y sin límite de rango.

✓

Lvl 10:

✚ Saltador de otro mundo: Puedes proyectarte en la forma astral y volver inmediatamente.

✚ Susurros de la tumba: Puedes hablar con los muertos y levantarlos como esclavos. 2tr

✚ Mil formas: puedes transformarte en cualquier animal y volver a tu forma base cuando quieras. 1tR.

✚ Palabra terrible: Ordenas algo a un ser y si se resiste recibe 50 de daño.

✓

✚

Lvl 12:

Desdoble temporal: Puedes frenar un turno el tiempo, más no realizar acciones ofensivas. Una vez terminado el turno, vuelve a empezar el turno que frenaste desde el principio. 3tR.

✚ Círculo de teletransporte: Conjuras un círculo de magia oscura que transporta todo lo que haya en él a un lugar que conozcas o que tengas referencias. Consume 3 acciones. 2tR.

✚ Lamento espectral: Lanzas un grito agónico que lastima el alma de los entes por 100 de daño necrótico. Entes con menos de 120 puntos de VM deben superar una tirada de salvación contra la muerte para no ser asesinados directamente. 3tR.

24. Naturalista:

- Con una enorme conexión con la naturaleza, los naturalistas se conglomeran en aldeas de su tipo. Con la gran facilidad de cambiar de forma, estos druidas se dedican a proteger los entornos naturales con gran esfuerzo.
- Esta clase no admite multiclassear debido al alto potencial de desarrollo de sus habilidades. Tampoco permite ser segunda clase de otras.
- Estadísticas: Dza +3, Int +2, Const -2. PDC: 9
- Dote propia: Cuerpo armónico: A nivel 4, 8 y 12 puede agregar dos puntos de estadística a la cual el elija, en excepción de Constitución. A nivel 3 se debe elegir a cual círculo (y subcírculo de ser necesario) se va a pertenecer.
- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Forma salvaje: Puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes. Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los

usos que hayas gastado cuando termines un descansoprolongado o breve.

Tu nivel de druida determina la bestia en la que puedes transformarte. A nivel 4 podrías transformarte en bestiasque nadan, y a nivel 6 en bestias que vuelen.

Puedes permanecer en forma de bestia durante tantos turnos como la mitad de tu nivel de druida (redondeandohacia abajo). Luego vuelves a tu forma normal a menos que gastes otro uso de este rasgo. Puedes volver a tu forma habitual usando una acción adicional en tu turno. Vuelves a tu forma automáticamente si caes inconsciente, si tu salud desciende a 0 o si mueres.

- ✓ Lvl 4: Esencia natural: Puedes utilizar los conjuros propios de tu círculo.
 - ✓ Lvl 6: Conjuros de bestia: Puedes usar los conjuros de tu círculo en tu forma animal.
 - ✓ Lvl 8: Cantos antiguos: Obligas a animales de mediano y pequeño tamaño luchar para ti.
 - ✓ Lvl 10: Cuerpo eterno: Tu cuerpo envejece más lento. Diez años solo envejecerán uno a tu cuerpo. En combate restaura 15% de la salud máxima por turno.
 - ✓ Lvl 12: Archidruida: Todos tus hechizos de druida son de ráfaga, y reducen su enfriamiento a la mitad. Tu forma bestia no tiene límite de tiempo.
- Círculos:
 - ✓ Círculo de la tierra: El círculo por excelencia de los naturalistas. Tan versátil como poderoso, se establece un subcírculo de acuerdo al bioma que habitan.
 - Ártico: Habitan regiones nevadas o tundras.
 - Pastizal: Habitan vastas llanuras.
 - Desierto: Habitan regiones secas y rocosas.
 - Costa: Habitan regiones acuosas o cercanas a masas de agua.
 - Montaña: habitan zonas elevadas cerca de cumbres o volcanes.
 - ✓ Círculo de la luna: Centrada en la mejora de la *Forma salvaje*, permite la potencia de la misma y su uso más prolongado.
 - ✓ Círculo de los sueños: Obtienen su poder de los mundos etéreos de los sueños en lugar de las formas tradicionales de la naturaleza.

- ✓ Círculo de las esporas: Venerando a los hongos como la forma de vida máxima, estos naturalistas se centran utilizar los cadáveres como sus sirvientes y esparcir sus hongos tóxicos por doquier.
- ✓ Círculo del guardián: Centrado en la protección de los aliados, este círculo otorga poderosos hechizos para proteger y potenciar aliados.
- ✓ Círculo de la ceniza: Un círculo que dice que para que la naturaleza prospere debe antes morir gran parte de ella. Se centran en utilizar el fuego para darle el renacer que ellos buscan.
- ✓ Círculo de las estrellas: Como el círculo de la luna, este círculo también se centra en potenciar el uso de la *Forma Salvaje*, pero esta se reforma a Cambiaforma, pudiendo imitar perfectamente todos los seres que vea, no solamente animales.

▪ Conjuros:

- ✓ Círculo de la tierra:

○ Ártico:

✚ Inmovilizar persona: Causa parálisis a un ser. 1tr. **Lento**

✚ Tormenta de granizo: En un área a su alrededor, se produce una fuerte tormenta de granizo que apaga llamas y ocasiona 30 de daño glacial. Consume 5% de la vida máxima por turno. **Lento**

✚ Tormenta de hielo: En un área a su alrededor desata una tormenta de hielo que inutiliza proyectiles y congela a los enemigos que no superen una tirada de Constitución. Consume 5% de la vida máxima por turno. **Lento**

✚ Ráfaga polar: Ataca en un cono frente a sí, ocasionando 80 de daño glacial y congelando a los enemigos que no superen una tirada de destreza. 2tR. **Lento**

○ Pastizal:

✚ Invisibilidad: 166. 1tR tras desactivar.

Ráfaga

- ✚ Luz de día: Puede crear una esfera de luz que se mueve con el druida, o utilizar el hechizo *Fogonazo* (157, **Ráfaga**). 1tr.
- ✚ Adivinación: 46. 5tr. **Lento**
- ✚ Plaga de insectos: Un enjambre de insectos carnívoros de tamaño normal (la especie es a elección) se forma en un área alrededor del naturalista. Toda criatura que esté dentro del área recibe 50 de daño. El naturalista puede desmaterializarse en los insectos también. 2tr. **Rápido**
 - Desierto:
- ✚ Contorno borroso: 160. 2tr. **Rápido**
- ✚ Resistencia a la energía: Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia del 40% al tipo de daño que elijas. 2tr. **Rápido**
- ✚ Anegar: Marca un objetivo, si no supera una tirada de destreza, recibe 50 de daño necrótico. 1tr. **Rápido**
- ✚ Forma gaseosa: 184. 1tr. **Rápido**
 - Costa:
 - ✚ Imagen reflejada: 161. 1tr. **Ráfaga** Caminar sobre el agua: Concede la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida (como agua, ácido, lodo, nieve, arenas movedizas o lava) como si fuera un terreno sólido inofensivo (caminar sobre lava fundida aún puede provocar daño debido al calor). Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen esta capacidad mientras dure el conjuro. 2tr. **Rápido**
 - ✚ Controlar el agua: Hasta que el conjuro acaba, controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas. Acciones: Apartar las aguas, Inundación, Redirigir la corriente y Remolino. Un turno de enfriamiento por acción. **Rápido**

✚ Conjurar elemental 82. 2tr. **Rápido**

○ Montaña:

✚ Espinas: 177. 2tR. **Lento**

✚ Fundirse: 185. 2tR. **Ráfaga**

✚ Ráfaga elemental Geo: 87. 1tR. **Lento**

✚ Muro de piedra: Una pared no mágica de piedra sólida surge en un punto que elijas dentro del alcance. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro (tú eliges cuál). Puedes crear paneles de 10 × 20 pies que solo tengan 3 pulgadas de grosor. 2tR.

✓ Círculo de la luna:

✚ Llamado de la luna: Recibes un tercer uso del rasgo de *Forma Salvaje*, y su duración en turnos es igual a tu nivel de druida.

✚ Fase lunar: Puedes transformarte en versiones de animales peligrosos, o de los que solos tengas una parte del cuerpo.

✚ Fuerza primigenia: Tus ataques en forma bestia son de daño mágico e ignoran armadura.

✚ Mil formas: Dominas el cambio de forma, por lo que puedes hacerlo sin gastar acción. Tu forma bestia adquiere 80 puntos de vida adicional, y reduce todos los daños un 15%.

✓ Círculo de los sueños:

✚ Sanación onírica: Puede extraer energía de los sueños y curar a sus aliados por el 25% de su salud, a cambio de dormirlos por ese turno. 2tR. **Rápido**

✚ Letargo mágico: 97. 2tR. **Rápido**

✚ Corazón de los sueños: Todos los seres vivos que duermen, recuperan el 5% de salud si son aliados. Y ocasiona 80 de daño psíquico a los enemigos.

✚ Caminante de sueños: Permite teletransportar al usuario y todo lo que esté cerca de él, donde hay realizado un *Ritual de Teneum*.

✓ Círculo de las esporas:

- ✚ Señor del micelio: Tiene la posibilidad de controlar a los hongos. Muchas veces eligen que crezcan sobre ellos mismos. Dentro de las posibilidades, también puede acelerar su crecimiento, liberar esporas y/o hibridarlo con otras especies vegetales.
- ✚ Infestación fúngica: Libera esporas en los cadáveres de los muertos y los levanta como zombies que lo obedecen por tres días. Los zombies tienen 30 de salud, y pueden realizar acciones medianamente complejas.
- ✚ Nube de esporas: Golpear al naturalista libera en una gran área una nube de esporas venenosas. Al inicio del turno, el ser vivo que esté dentro de la nube, gana una acumulación de *Toxina Fúngica*, la cual al principio del otro turno, ocasiona 10 de daño por veneno. Sin límite de acumulaciones.
- ✚ Cuerpo fúngico: El cuerpo del naturalista está tan invadido por los hongos, que los golpes críticos no tienen efecto en él y realizan el daño de golpe común.
De forma base, por cada 10 puntos de daño que recibe el naturalista, recibe 5 de vida extra temporal por la pelea. Sin límite de vida extra.

✓ Círculo del guardián:

- ✚ Tótem espiritual: Puede invocar un tótem espiritual que dura un turno y potencia los aliados. Forma oso otorga 30 de daño a todas las fuentes aliadas, la forma halcón otorga -20 a la iniciativa aliada, y la forma unicornio cura en área por 50. 1tr.
- ✚ Maestro de maestros: Todas las criaturas invocadas tienen 50 puntos de salud extra.
- ✚ Sanador espiritual: Todos los aliados que terminen dentro del área del tótem, se curan en base a tus puntos de Carisma.
- ✚ Protector: Los aliados reciben 70% de reducción de daño ese turno. 3tr.

✓ Círculo de la ceniza:

🚩 Señor de las cenizas: Ráfaga elemental Ignis. 87.

1tR. **Rápido**

🚩 Adepto elemental: Los encantamientos, habilidades o armaduras de resistencia al fuego no funcionan.

🚩 Llamas sagradas: Llamas que si golpean aliados los curan por el 15% de su salud, y si golpean enemigos lo queman por el 10% de su vida actual. 1tR. **Lento**

🚩 Espíritu de fuego: Creas un pequeño elemental que ocasiona 10 de daño extra a tus ataques y que tiene 50 de salud.

Si tu salud cae por debajo del 50%, puedes consumir tu espíritu de fuego para recuperar el 30% de tu vida máxima. 3tR desde la consumición del espíritu elemental. **Lento**

✓ Círculo de las estrellas:

🚩 Cambiaforma: *Forma Salvaje* pasa a ser *Cambiaforma*. En esta versión, el naturalista puede tomar la forma de otros seres humanos que haya tocado, imitando sus habilidades comunes, dotes y estadísticas. También puede tomar forma de objetos. Se le considera lo mismo que un Mimic, pero siendo humano.

🚩 Mapa estelar: 54. 4tR. **Lento**

🚩 Dureza estelar: Reduce el daño físico un 85%.

🚩 Rayo estelar: Cae un rayo de luz sobre el objetivo ocasionando 60 de daño radiante y cegándolo. 2tr. **Rápido**

25. Trotamundos:

- Habilidosos y tremendamente ágiles guerreros, especialistas en movilidad y combate aéreo.
- Esta clase no admite multiclassear debido al alto potencial de desarrollo de sus habilidades. Tampoco permite ser segunda clase de otras.
- Estadísticas: Agilidad +8, Fuerza -6. PDC: 8
- Dote de clase: Corredor del viento: De forma pasiva, el trotamundos puede moverse la totalidad de casillas igual a su agilidad. Atacar no le impide seguir moviéndose. Defenderse de un ataque le permite reposicionarse hasta una tercera parte de su agilidad en casillas.
- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Defensas flexibles: Los trotamundos tienen enormes capacidades para evadir golpes con gracia, por lo que tienen -2 en tiradas defensivas de esquivar. Esto significa que no pueden utilizar habilidades como contraataque, barrido o desarme en situaciones de defensa.
 - ✓ Lvl 4: Manos veloces: Por cada 8 niveles, se añade un ataque extra a tu iniciativa. Aumenta la eficiencia de armas arrojadas un 50%.
 - ✓ Lvl 6: Llamado de la brisa: Puede utilizar habilidades referidas a la manipulación del aire básicas.
 - ✓ Lvl 8: Libertad aérea: El trotamundos puede volar por cortos períodos, no es afectado por trampas o terreno difícil. Atacar desde el aire aumenta el daño ocasionado un 50%.
 - ✓ Lvl 10: Estampida: Puede dar zancadas que aumentan su daño en 30, lo escudan por 20 y le permiten desplazarse una distancia corta (5 casillas). Fuera de combate aumenta mucho la velocidad con la que se desplazan. 1tR.
 - ✓ Lvl 12: Espíritu libre: Mejora todas sus anteriores habilidades.

Corredor del viento le permite moverse el doble de sus casillas de agilidad. *Defensas flexibles* le otorga un bonificador de -4 a TODOS los tipos de defensa. *Manos veloces* aumenta la eficiencia de armas arrojadas a un 75%. *Llamado de la brisa* permite la manipulación

avanzada del aire. *Libertad aérea* aumenta el daño desde el aire a un 80%. *Estampida* se puede volver a usar al asesinar un enemigo.

26. Ordenadores:

- Una clase extremadamente antigua y rara. Solo accesible al sacar 20 o menos en un dado de 100. Se dice que los guardias de la Altántida eran de esta clase.
- Esta clase no admite multiclasear debido al alto potencial de desarrollo de sus habilidades. Tampoco permite ser segunda clase de otras.
- Estadísticas: +1 en todas las estadísticas. PDC: 10
- Dote de clase: Onda: De forma pasiva, disminuye el daño recibido en un 20%. También permite al ordenador, cambiar entre los cinco tipos de ondas. No pueden usarse dos tipos de Onda al mismo tiempo.
- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Primer tipo de onda.
 - ✓ Lvl 4: Segundo tipo de onda.
 - ✓ Lvl 6: Tercer tipo de onda.
 - ✓ Lvl 8: Cuarto tipo de onda.
 - ✓ Lvl 10: Quinto tipo de onda.
 - ✓ Lvl 12: Magnificencia: Puede hacer combinaciones de dos tipos de Onda.
- Ondas:
 - ✓ Ashesión: Permite la unión activa de dos objetos.
 - ✓ Gravitación: Permite manipular y cambiar la dirección y la fuerza gravitacional de un objeto.
 - ✓ División: Otorga el poder de la destrucción y la decadencia mediante la división de un objeto.
 - ✓ Abrasión: Permite alterar la fricción de dos superficies.
 - ✓ Progresión: Permite alterar el crecimiento y la curación de los organismos.
 - ✓ Iluminación: Permite crear ilusiones auditivas y visuales.
 - ✓ Transformación: Permite transformar un objeto en uno de los elementos. Siendo roca, fuego, agua, aire, electricidad, viento, hielo, luz u oscuridad.
 - ✓ Transporte: Permite la transportación acelerada a través del espacio.
 - ✓ Cohesión: Permite la alteración a nivel molecular de los objetos.
 - ✓ Tensión: Permite manipular la rigidez de un objeto.

27. Emboscadores:

- Clase de combate con armas y el uso de venenos.
- Estadísticas: Destreza +2, Fuerza +1, Inteligencia -2. PDC: 9
- Dote de clase: Movimiento letal: Los Emboscadores son especialistas en camuflar sus golpes para que estos pasen desapercibidos. Por lo cual, cuando un emboscador se defiende de un ataque, automáticamente genera una oportunidad de ataque. Poseen bonificadores de -2 en tiradas de defensa.
- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Juego sucio: Sus armas se encuentran infundidos en un veneno especial creado por el emboscador, cuyo efecto secundario decide el. Todo veneno debe tener una forma de contrarrestarse.

El veneno ocasiona 10 de daño por turno y se acumular por cargas. Cada carga se detona al inicio de la iniciativa del personaje, y se resta una carga por detonación.

Golpear con las armas otorga una carga por golpe (dos por crítico) o al usar habilidades específicas (la cantidad de cargas se detalla en la habilidad).

Es inmune a venenos comunes.

- ✓ Lvl 4: Nube tóxica: Libera una nube de su veneno a su alrededor que persiste. Cada turno en el que una criatura lo respire, adquiere 3 cargas de veneno.

La nube otorga un +6 de penalizador a las armas a distancia y se mueve con el emboscador.

Consume un frasco de veneno por turno activo.

- ✓ Lvl 6: Naturaleza maliciosa: Aumenta el daño contra objetivos envenenados por un 50%.
- ✓ Lvl 8: Maestro de la zona: Fuera de combate puede crear diversos tipos de trampas.

Al entrar en combate, planta en diez casillas a elección, 10 trampas del tipo que elija (debe ser el mismo tipo de trampa). Cada dos turnos puede plantar 10 trampas más.

- ✓ Lvl 10: Presa marcada: Al inicio del combate marca una presa. La presa seleccionada, recibe daño verdadero del veneno y de *Naturaleza maliciosa*.

Cuando un enemigo está por debajo del 50% de salud, se marca automáticamente.

- ✓ Lvl 12: Maestro de las toxinas: Triplica las cargas de venenos en todos los seres y duplica las cargas que generan sus habilidades.

Sus ataques ocasionan 60 de daño extra corrosivo, pero no aplican cargas de *Juego sucio*. Esta habilidad dura 10 turnos y no tiene enfriamiento, pero no puede volver a usarse mientras está activa.

28. Guardianes del mundo

- Clase especializada en la invocación de un espíritu de gran poder, y la fusión con este. Similar al hechizo *Llamado de la eternidad*.
- Muy recomendado como segunda clase.
- Estadísticas: Inteligencia +2, Percepción +6, Agilidad -4. PDC: 9.
- Dote de clase: Anima Matter: El usuario invoca un espíritu del mundo real, o del mundo del juego que DEBE haber estado y estar muerto.

Este asume una forma física y pacta con el jugador, sirviéndolo como su esclavo.

El espíritu consume el 10% de la energía por turno invocado o el 8% de la salud si no utiliza energía.

Para invocar el espíritu debe tener una reliquia ligada a quien siquiera invocar.

Para pactar el espíritu debe reconocer la valía de su maestro.

- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Esperanza: El maestro desarrolla una técnica propia en la que se basa su estilo de pelea. Es de gran potencia debido a que es su principal forma de defensa sin su espíritu.
 - ✓ Lvl 4: Orden de ataque: Consume un recurso adicional para potenciar al doble todos los daños de su Espíritu. 2tR
 - ✓ Lvl 6: Orden de defensa: Consume un recurso adicional para potenciar al doble todas las defensas y habilidades no ofensivas de su Espíritu. También puede utilizar esta habilidad para llamar al Espíritu y traerlo con él. 1tR.
 - ✓ Lvl 8: Orden de recuperación: Consume un recurso adicional para curar su Espíritu un 20% de su vida máxima. 2tR.
 - ✓ Lvl 10: Vinculación: Atacar al mismo objetivo aumenta el daño un 40%.

- ✓ Lvl 12: Desatar Determinante final: Al pactar con un Espíritu, se le dice el nombre de los determinantes. Los determinantes son poderes, armas o pasivas que hacen referencia a la leyenda del ser que se invocó.

El determinante final, solo puede ser usado al llegar al nivel 12. Mientras que los otros, pueden ser usados desde el principio.

29. Exorcistas:

- Clase especializada en el combate contra maldiciones, seres de otros planos y oscuridad. Son clases sagradas que actúan al servicio de las distintas iglesias, o de forma privada.

Utilizan esbirros oscuros para destruir a otros del mismo tipo.

- Al igual que los clérigos, inquisidores y paladines, deben elegir a cuál de las 20 deidades servir.
- Estadísticas: Inteligencia +3, Destreza 1, Carisma -4. PDC: 9.
- Dote propia: Potestad divina: Poseen autoridad para dar órdenes a seres celestiales e infernales no superiores. Es inmune a las posesiones, hechizamiento y efectos mentales.

Los ataques con armas de los Exorcistas reducen en un turno todos sus enfriamientos.

- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Llamarada santa: El exorcista utiliza alguna fuente que produzca fuego, para bendecirla. Puede generar una Llama Blanca o Fuego Santo. La Llama Blanca se dispara y ocasiona 50 de daño elemental de fuego + 5% VM como quemadura. Mientras que el Fuego Santo cura a un aliado por 50 y 5% de la VM en el próximo turno. 2tR.
 - ✓ Lvl 4: Ritual de fuego renovador: El exorcista utiliza alguna fuente que produzca fuego para purificar un área o ser vivo. Al purificar un ser vivo, elimina un estado o enfermedad. Al purificar un área, se revelan seres oscuros y no muertos, y aumenta el daño que reciben un 60%. 3tR.
 - ✓ Lvl 6: Exorias Divinia: El ritual básico del exorcista. Le permite utilizar energía divina para expulsar a cualquier ser no vivo del plano, a cualquiera de los otros 5 (no plano celestial). Los otros planos son el plano etéreo, el plano infernal, el limbo, la dimensión espejo y la infradimensión (no es lo mismo que inframundo).

Expulsar seres vivos del plano tarda dos cuatro acciones. A seres vivos puede generar diversos efectos de poca potencia pero gran utilidad como parálisis, sueño, reducción de daño, reducción de la potencia de curaciones y escudos o silencios. El efecto dura dos turnos. Esta habilidad SIEMPRE va última. 2tR.

- ✓ Lvl 8: Enemigo marcado: El exorcista marca a un enemigo no muerto o enemigo. En un área mediana, los aliados cercanos reciben 30% menos de daño y ocasionan daño aumentado por el mismo valor. Puede cambiar la marca cada dos turnos.
- ✓ Lvl 10: Zona sagrada: El exorcista crea un área a su alrededor en el que se aplican los efectos de *Consagrar*. Si en el área está el efecto de *Profanar*, se anula y la zona se desvanece.

Dentro de ella, los celestiales, infernales, elementales y no muertos no pueden entrar. Además los entes poseídos, hechizados o con algún efecto mental deja desurtir efecto.

Además, el exorcista puede vincular un efecto secundario a esta área, que persiste mientras dure la misma. El área se desvanece cuando el exorcista sale de la misma, salvo que haga un ritual para hacerla permanente durante un par de años.

Solo se puede utilizar una vez al día.

Lvl 12: Posesión: Utiliza energía divina para poseer un NPC no legendario, oscuro, celestial o no muerto y lo vuelve a su favor. La duración de la posesión dura acorde a la mitad del nivel del exorcista. 5tR.

- Efectos de la zona sagrada:
 - ✓ Descanso eterno: Los cadáveres enterrados en esta zona, no pueden ser llamados bajo ningún hechizo, y no pueden ser reanimados como no muertos. Si pueden trascender y aparecer en la luna llena espiritual.
 - ✓ Lengua común: Los seres dentro del área se entienden aunque hablen distintos lenguajes.
 - ✓ Interferencia extradimensional: Dentro del área, no se pueden utilizar hechizos o habilidades de teletransportación. Tampoco se puede cambiar de plano.

- ✓ Luz sacra: El área brilla con intensidad, y anula cualquier efecto de oscuridad.
- ✓ Miedo: Los seres dentro de la zona sienten miedo.
- ✓ Protección energética: Las criaturas dentro del área tienen resistencia a un tipo de daño a elección. Reducción de daño del 15%.
- ✓ Vulnerabilidad energética: Las criaturas dentro del área tienen debilidad a un tipo de daño a elección. Aumento del daño del 15%.
- ✓ Silencio: Todos los seres dentro del área se silencian. En excepción del exorcista.

30. Pugilista:

- Luchadores de mano y pie limpio, propios de zonas pobres que han desarrollado gran fuerza y técnicas que compensan su falta de armamento.
- La clase favorita de la diosa de la Guerra.
- Estadísticas: Fuerza +8, Agilidad +4, Constitución -3. PDC: 11
- Dote propia: Cuerpo rústico: El pugilista gana puntos de aguante a medida que recibe ataques físicos. Por cada 10 puntos de daño que reciba, gana uno de aguante.

Cada punto de aguante, reduce en dos puntos el daño de todas las fuentes.

Los pugilistas no pueden utilizar armaduras. Su cuerpo ofrece bonificador de armadura de 20.

- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Golpes fulminantes: Los golpes desarmados de los pugilistas ocasionan 20% de daño extra, y su daño siempre es verdadero. No pueden realizar el daño aumentado de crítico y talentos ascendidos, pero si aplican las mejoras de estos dos tipos de tiradas.
 - ✓ Lvl 4: Segundo aire: Cuando el pugilista recibe 20% o más de su vida máxima como daño, recupera su Constitución
 - ✓ Lvl 6: Potencia bruta: Los ataques de los pugilistas, ocasionan dos impactos por ataque. Cada cuatro golpes (acciones gastadas en ataque), adquiere una acción extra.

+ Aguante como vida.

- ✓ Lvl 8: Extremidades curtidas: Los ataques sin armas son de daño mágico, y se vuelven extraordinariamente duros, pudiéndose usar para defender con un -3 de bonificador.
- ✓ Lvl 10: Técnica de batalla bestial: El pugilista domina su cuerpo y puede batallar con rivales de gran destreza usando sus instintos. Todas las tiradas de ataque desarmado obtienen un -4 de bonificador, y aumentan su daño en 30 puntos.
- ✓ Lvl 12: Ansia de batalla: El pugilista alcanza su ápice de desarrollo corporal, lo que le otorga mejoras a sus habilidades.

Cuerpo rústico ahora ofrece un bonificador de armadura de 40. *Golpes fulminantes* ahora ocasionan un 30% de daño aumentado. *Segundo aire* ahora cura el 20% de la vida máxima del usuario. *Extremidades curtidas* y *Técnica de batalla bestial* ahora tienen un bonificador de -6.

31. Valkiria:

- Clase femenina exclusivamente. Nacida como una tenaz guerrera mágica con dones de las divinidades.
- Estadísticas: Fuerza +2, Constitución +4, Carisma -6. PDC: 15
- Dote propia: Sangre de Frieg: Las valkirias eligen una Marca al iniciar su vida. Esta caza le dará mejoras que se irán volviendo mejores al subir de nivel.
- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Coraza rúnica: Mientras no lleves armadura, obtienes un bonificador de armadura de 15.
 - ✓ Lvl 4: Alas de valkiria: Un par de alas de luz se extienden desde tu espalda, lo que te permite volar, y reducir el daño de caída.
 - ✓ Lvl 6: Lágrimas divinas: Las lágrimas poseen poderes sanadores y regenerativos. Curan 20 + 10% de la salud máxima. Esta habilidad corre con Carisma. Dos turnos de recarga.
 - ✓ Lvl 8: Muerte desde arriba: Adquiere 40 de daño a todas las fuentes producidas por la Valkiria.

Si se está volando, al atacar a un enemigo, embestirá hacia el suelo y ocasionará 10% de la vida máxima al objetivo. 1tR por objetivo.

- ✓ Lvl 10: Poder de la aurora: Al llevar armadura, ya no se desactiva *Coraza Rúnica* sino que vuelve proporcional.

Al volar, desprende una luz que otorga +4 a los enemigos que intenten atacarla.

- ✓ Lvl 12: Ángeles del norte: Te vuelves el epítome de las valquirias y obtienes un +4 en Fuerza o Constitución.

Una vez al día, puedes invocar el poder de un dios para conseguir un *Milagro Mayor*. Los dioses siempre actúan a tu favor.

- Marca de Valkiria:

- ✓ Marca de la caza:

✚ Lvl 2: -2 al utilizar ataques a distancia.

✚ Lvl 6: Aumenta el alcance de las armas arrojadizas.

Aumenta el daño de las mismas en 10.

✚ Lvl 12: Al atacar a enemigos a distancia, ocasiona 40 de daño extra.

- ✓ Marca del cuervo:

✚ Lvl 2: Siempre que no uses armadura pesada, obtienes -10 en iniciativa, y -1 de bonificador general.

✚ Lvl 6: Siempre que no uses armadura pesada, obtienes -20 en iniciativa, y -2 de bonificador general.

✚ Lvl 12: Siempre que no uses armadura pesada, obtienes -30 de iniciativa, no es afectada por terreno difícil. Tiene un -2 de bonificador general.

- ✓ Marca del escudo:

✚ Lvl 2: Reduces 10% el daño recibido mientras empuñas un escudo.

✚ Lvl 6: Los aliados a tu alrededor aguantan la mitad de la absorción de tu escudo.

✚ Lvl 12: Puedes moverte y defender a aliados cercanos aunque no sea tu turno, y como respuesta de ráfaga.

- ✓ Marca de la lanza:

✚ Lvl 2: -2 al utilizar armas de asta.

✚ Lvl 6: Si se usa un arma de asta, se tiene un ataque extra por iniciativa.

✚ Lvl 12: Las armas de asta podrán atacar a distancia corta, y llamársela a la mano (esto último sin consumir acción).

- ✓ Marca de la espada:

✚ Lvl 2: Al sacar crítico, el daño del arma aumenta en 20 puntos.

✚ Lvl 6: Al sacar un crítico, se puede dar un segundo golpe por el 25% del daño.

🎲 Lvl 12: Al fallar ataques con la espada se puede tirar nuevamente el dado. Un máximo de dos veces por ataque.

32. Invocador:

- ✓ Clase mágica centrada en el sellado y conjuración de criaturas.
- ✓ Estadísticas: Inteligencia +4, Destreza +2, Carisma -4. PDC: 8.
- ✓ Dote propia: Supresión invocativa: El invocador conoce mínimamente algo de todos los seres que hay debido a su estudio (ciertas excepciones). También conoce de leyendas y la localización de la mayoría de seres vivos.

Todo invocador utiliza distintos talismanes para sellar a sus invocaciones en su *Dimensión Anímica*. Esta es una dimensión, en la que todos los seres que entren en ella, se encuentran en animación suspendida.

La velocidad con la que un invocador sella a los distintos entes, depende del *Potencial de Fractura Anímica*. Este tiene un valor del 1 al 100. Valores de 100 a 40 sellan de forma **Lenta**, valores de 39 a 6 sellan de forma **Rápida**, y valores de 5 a 1 sellan en **Ráfaga**.

- ✓ Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Ritual de supresión: Cuando el objetivo está fuera de combate, por debajo del 10% de vida máxima, aletargado, noqueado o inconsciente, el invocador puede extender un complejo ritual mágico que le permite sellar a una criatura en su *Dimensión anímica*.

Allí adquiere un nombre por el cual el invocador podrá llamarlo.

Fuera de las circunstancias en las cuales el invocador puede sellar. Utilizar el Ritual de supresión puede suprimir a un enemigo de acuerdo a cuantos turnos se canalizó. Si se usó el mismo turno, la supresión dura ese turno. Si se canalizó dos turnos, durará tres turnos. Si se canalizó tres o más turnos, durará mientras dure el combate, hasta que el invocador decida terminarlo, o cuando el invocador se aleje lo suficiente.

Los entes sellados serán obedientes al invocador. Los entes con 18 o más de inteligencia pueden rehusarse a obedecer.

- ✓ Lvl 4: Ritual del llamado: Bajo la forma en la que el jugador conceptualice, una perta proveniente de la *Dimensión*

ánimica se abrirá y traerá una de los entes sellados. Se llama por el nombre otorgado.

- ✓ Lvl 6: Forja de mano: Puede crear cosas que vea, entienda o toque. No replica efectos épicos, legendarios o divinos. **Ráfaga**
- ✓ Lvl 8: Vínculo anímico: Puede designar a un aliado como su *Vinculado*. El vinculado recibirá el 100% del daño que recibiría el invocador.
- ✓ Lvl 10: Escudo anímico: Crea un escudo que protege por 300 de daño, o por el 35% de la salud del *Vinculado*.
- ✓ Lvl 12: Anima Matter: Puedes llamar a una criatura de la que tengas conocimiento, y esta luchará para ti el resto del combate. Seres con 18 o más de inteligencia pueden resistirse. Seres con 23 o más de inteligencia pueden rehusarse.

33. Cazadores de demonios

- Los mal denominados cazadores de demonios, en realidad son humanos mutados por ciertos rituales que se especializan en la caza de cualquier tipo de criatura no humana, incluidos demonios y ángeles.
- Dada la mutación del ritual que los forma, son estériles, sus ojos son de color ámbar y su cabello se vuelve cenizo. Tributo a los brujos de *The witcher*, adaptados al juego de La Leyenda de Nova Terra.
- Esta clase SOLO PUEDE SER SELECCIONADA COMO PRIMERA CLASE. No se puede multiclassar con la misma.
- Estadísticas: Dza +4, Car -12. PDC: 10
- Dote de clase: Ascenso de cazador: Para volverse parte de los cazadores, entrenan desde muy pequeños en escuelas especializadas en la caza y matanza de todas las monstruosidades del mundo. Hay varias escuelas que se detallarán más adelante.

Todo cazador que fue iniciado adquiere el *Metabolismo del cazador* el cual le confiere longevidad (pueden vivir más de 500 años), inmunidad a las enfermedades y resistencia a los venenos de 80%.

También aumenta el daño contra cualquier monstruo o criatura humana o parte de la misma (dígase humanos, razas semi-humanas, dioses y seres supremos) en un 100%.

También conoce casi todo sobre criaturas monstruosas, animales y no muertos.

- Antes de iniciar el juego, debe elegir a cual escuela de Cazadores pertenecer. Hay 7 escuelas de cazadores: del Lobo, del Gato, De la Víbora, del Grifo, del Oso, de la Grulla y de la Mantícora.

En base a la escuela elegida aumentarán ciertas estadísticas y adquiere habilidades específicas.

- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Runas de combate: Magia simple de combate de uso de ráfaga. 1tR individual.
 - ✓ Lvl 4: Maestría en alquimia: Puede elaborar pociones de uso exclusivo en brujos debido a su letal toxicidad.
 - ✓ Lvl 6: Combate esquivo: Una vez por turno puede usar la habilidad Esquivar, la cual le permite evadir un ataque. Un turno de recarga.
 - ✓ Lvl 8: Maestría de la caza: Por cada cuatro niveles que suba, el cazador puede adquirir una dote nueva. Adquiere dos dotes por los niveles subidos.
 - ✓ Lvl 10: Mutante cazador de bestias: Los ataques orientados a monstruosidades hostiles curan al cazador un 150% del daño ocasionado.
 - ✓ Lvl 12: Maestro cazador: Cuando un enemigo va a realizar su acción, el cazador gana una única acción de oportunidad. Se aplica por cada acción en un mismo turno de cada enemigo.

De forma adicional, cada ataque con armas del cazador será doble.

Cuando un cazador recibe un ataque sobrenatural, lo almacena en una Ranura de limitación, lo que le permite relanzar la habilidad/hechizo hasta finalizar el combate. Al nivel 12 tiene 4 ranuras, y adquiere una extra por cada 4 niveles subidos.

- ✓ El almacenar los hechizos/habilidades sobrenaturales nos significa que el cazador sea inmune al mismo.
- Escuelas de cazadores:
 - ✓ Escuela del Lobo: Sede en Tautamitania. La más conocida y confiable. Otorga Fza +4
 - Espada de la tundra: Sus ataques con espada de una o dos manos aplican siempre el efecto marcial.

- Hierbas del hielo: Poseen resistencia mágica natural de un 33%.
- Implacabilidad: Al matar los cazadores de la escuela del lobo absorben la sangre de la presa y se curan el 33% de su vida máxima.
- ✓ Escuela de la Víbora: Sede en el imperio Iris. Otorga Agil +4.
 - Colmillos invisibles: Los ataques con dagas, cuchillos y kamas aumentan su daño un 60%.
 - Evasión de la serpiente: Combate esquivo no tiene enfriamiento, pero puede ser usado un máximo de tres veces por turno.
 - Acero tóxico: Los ataques con las cuchillas de la escuela de la serpiente envenenan a sus objetivos por el 8% de su vida máxima.
- ✓ Escuela del Grifo: Sede en Jasdía. Otorga Int +4.
 - Garras del cazador: Los ataques con guadañas, garras de antebrazo y lanzas de corte ocasionan sangrado persistente de dos turnos igual al 15% de la vida actual.
 - Sentidos del protector alado: Adquieren *sentido sísmico y potenciación timpánica*.
 - Versatilidad aérea: Los ataques en el aire ocasionan crítico de un 300% de efectividad.
- ✓ Escuela del Oso: Sede en Latiat. Otorga Const +4.
 - Ataque de conmoción: Utilizan guanteletes, martillos y lanzas. Sus ataques ocasionan 6% de la vida faltante como daño extra.
 - Pelaje endurecido: reduce el daño físico un 33%.
 - Bestialidad: Por cada 10% de vida que pierde, añade un 6% de vida faltante extra a ataques de conmoción.
- ✓ Escuela del Gato: Sede en Glarum. Otorga un Perc +4.
 - Ataque sigiloso: Los ataques con arcos, hondas o armas arrojadas no realizan críticos pero son de daño verdadero.
 - Visión felina: Pueden ver en la oscuridad y a través de ilusiones.
 - Zarpazo oportuno: Los ataques desde el sigilo son dobles. Se acumula con Maestro cazador.

- Pociones de cazador: Todas son tóxicas y letales para los no cazadores. Un cazador no puede estar bajo el efecto de más de una poción. Intentar utilizar dos mata al cazador.
 - Poción de Lilico: Una poción de curación especial. Contiene tres cargas de las cuales cada una cura 20 + 8% de la vida máxima a cambio de reducir un 11% el daño. Puede tomar la cantidad de cargas que desee, con un máximo de 3.
 - Poción de la sangre negra: Poción de defensa del cazador. Al consumirla sus ojos se vuelven negros y su sangre se vuelve ácida. Tiene dos cargas.

Cada carga ocasiona que quienes lo ataquen cuerpo a cuerpo reciban 20 de daño corrosivo, a cambio de un 4% de la vida máxima del cazador.

- Poción de la orca: No tiene cargas pero le permite al cazador moverse bajo el agua, respirar en ella y aumentar su daño un 20% al estar bajo el agua. A cambio lo aumenta un 15% el daño que recibe.
- Poción de la miel blanca: Única opción que no es letal en humanos. Cura cualquier veneno o parálisis no mágica.
- Runas de combate:
 - Aard: 81. Pulso elemental aire. Puede apagar cualquier llama.
 - Yrden: Aplica una trampa de 3x3 en el piso. Cuando un enemigo la pisa, queda inmovilizado por dos turnos. No se puede volver a usar Yrden hasta que la trampa deje de funcionar.
 - Igni: 81. Pulso elemental fuego. Puede incendiar las cosas que toca.
 - Quen: 5. Escudo mágico. No recibe daños críticos ni talentos ascendidos. sino el valor del daño común del arma.
 - Axii: 110. Control mental. En personas con 11 o menos de inteligencia no se puede resistir.

34. Nigromante:

- Maestros en el control de la magia de los muertos. Una clase sobrenatural mágica oscura con la habilidad de trascender a la muerte.
- Estadísticas: Dza +2, Int +1, Const -4. PDC: 12
- Dote de clase: Taumaturgia mortal: Los nigromantes pueden manipular los espíritus y almas de los seres muertos con total libertad. Esto aplica a las almas de los muertos que no hayan trascendido (esto sucede entre 3 días a una semana tras la muerte del cuerpo). Gracias a este control, el nigromante puede pasivamente hablar con No Muertos, Fantasma y seres del plano Etéreo (no Peregrinos). La manipulación de las almas no es permanente, por lo que cuando la manipulación acaba, el alma regresa de forma automática al cuerpo o plano donde estaba. Puede retener las almas en Receptáculos Nigromantes, los cuales son ornamentos con una joya maldita en el centro en el cual el nigromante puede contener hasta un total de 10 almas. Esto con un mago con un nivel medio de forja mágica se puede expandir hasta 50. La expansión va de 10 en 10. Para reclamar un alma y añadirla al receptáculo debe hacer un ritual que se simboliza con un gesto manual o una palabra de poder. De forma pasiva, todos los ataques ocasionan 20 de daño necrótico extra.
- Árbol de habilidades:
 - Lvl 2: Réquiem: El nigromante utiliza cuerpos muertos a su alrededor para levantarlos como zombies. Estos poseen 20 de vida, y 20 de daño. No se deterioran con el tiempo y no poseen alma. Poseen inteligencia inferior a la animal y solo acatan las órdenes del nigromante que los invoca. De no tener cuerpos, el nigromante puede gastar las almas de su receptáculo nigromante para conjurar a un No Muerto de cualquier tipo, siendo estos Zombie, Esqueleto, Ghoul, Espectro o Banshee. Si gasta 10 almas, puede invocar por la pelea a un no muerto superior como por ejemplo un Liche, Dragón Mamífero, Caballero espectral, Abominación o un Devorador de Almas.
 - Lvl 4: Ataque agónico: El nigromante utiliza su energía sacrificando 10% de su vida máxima a cambio de disparar un proyectil de 80 de daño necrótico. Contra enemigos con algún efecto de estado aumenta su daño un 30%.

2tR. Por cada 2 almas que gaste, puede disparar un proyectil extra en una misma acción.

- Lvl 6: Maldición de la Parca: Envía energía física a una criatura igual a 100. Se activa con el mismo gesto o palabra de poder del ritual. Si el dado falla, el nigromante recibe el daño de la habilidad. Si el objetivo muere por esta habilidad revive como un zombie a merced del usuario. Si utiliza almas reduce el daño en caso de fallo un 20%.
- Lvl 8: Tifón de la ciénaga: Convoca una tormenta de almas a su alrededor o en un área de 5x5. Todo dentro de ese área recibe 15 + 4% de la VM por turno. El nigromante se cura por el 50% del daño total ese turno. No tiene enfriamiento pero consume el 5% de la VM del nigromante mientras está activo. Por cada alma utilizada aumenta 1x1 el tamaño de la habilidad.
- Lvl 10: Señor de la carne podrida: Puede modificar los no muertos que él haya invocado utilizando exclusivamente almas. Con esto puede utilizar más almas para crear un conglomerado de las mismas y crear no muertos mutantes de enormes capacidades que desarrolla a voluntad. Esta habilidad dependerá de cuantas almas destine a la amalgama. Los No Muertos amalgamados pueden tener un máximo de 10 almas en total. Cuando se supera este número, el No Muerto deja de responder a su creador y se vuelve una bestia hostil.
- Lvl 12: Trascender la muerte: El nigromante puede tomar un alma y revivirlo con el 100% de sus PS, partes del cuerpo, eliminando estados y manteniendo su clase, mejoras y estadísticas. Recarga de 1 semana por alma revivida.

35.Arconte:

- Son seres nacidos con una naturaleza divina favorecida. Por lo cual poseen gran belleza y cuerpos muy perfectos y adaptables al combate.
- Cuando alguien nace bajo la clase Arconte, una marca de nacimiento lo precede, demostrando que el niño posee una ascendencia divina.
- Los Arcontes al cumplir la mayoría de edad reciben algún cargo. Estos pueden ir desde ser la cabeza de algún Clan (debe estar vinculado de forma sanguínea), como Arconte de ciertas tierras (es como un vicegobernador) o como un miembro alto de alguna rama de gran poder (puede ser militar, aristocrática o diplomática).
- Dote: Cuerpo magnífico: Posee todas sus estadísticas en 17, y posee 10 puntos que distribuye como quiere en sus estadísticas. Pueden volar haciendo que la gravedad no afecte a su cuerpo.
- Árbol de habilidades:
 - ✓ Lvl 2: Orbe de poder: Puede invocar de 5 orbes elementales que de acuerdo al elemento que elijan, pueden tener diferentes efectos. Cada orbe posee un daño base de 30 puntos. 1tR.
 - Agua: Los orbes confunden por un turno.
 - Fuego: Cada uno inflige 3% de la vida faltante del objetivo.
 - Aire: Expulsan.
 - Arena: Explotan ralentizando en área.
 - Hielo: Aturden por un turno.
 - Luz: Infligen 10 de daño extra.
 - Oscuridad: Ciegan por un turno.
 - ✓ Lvl 4: Arsenal viviente: Puede invocar armas de cualquier tipo de la nada. Puede elegir el tipo de daño entre físico o mágico.
 - ✓ Lvl 6: Potenciar naturaleza humana: Absorbe energía de su entorno y aumenta sus capacidades humanas a 4 veces las capacidades normales, adquiere un +4 en todas sus estadísticas por ese turno. 2tR
 - ✓ Lvl 8: Corona de Sirius: Pueden controlar a los NPC no importantes y criaturas neutras. Se puede anular fácilmente el control. 3tR.
 - ✓ Lvl 10: Don de la lengua antigua: Sus palabras están cargadas de magia divina e impregnadas de gran poder.

Todo ser que las escuche y el Arconte esté viendo, su cuerpo intentará reaccionar a ello. 2tR.

No puede dar órdenes que implique se lastime solo, o se quite la vida directamente.

- ✓ Lvl 12: Favor divino: El arconte pacta con una deidad y a cambio recibe o bien un poder del dios pero bajado a nivel humano (como una semideidad), o la capacidad de invocar el arma/armadura/accesorio de la deidad con la que pacto.