

El objetivo se ve abrumado por una risa incontrolable. Tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo resulta afectado por una risa incontrolable. No puede utilizar reacciones.

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

Fallo crítico El objetivo queda tumbado y no puede utilizar acciones o reacciones durante 1 asalto. A continuación sufre los efectos de un fallo.

ATERRIZAJE SUAVE

CONJURO 1

AIRE CONCENTRAR

Tradiciones arcana, primigenia

Desencadenante Una criatura dentro del alcance está cayendo.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura que cae

Duración 1 minuto

Alzas una corriente de aire mágica para detener una caída. La caída del objetivo se lentifica hasta 60 pies (18 m) por asalto, y la distancia que cae mientras el hechizo está activo no cuenta para calcular el daño por caída. Si el objetivo llega a tierra con el conjuro aún en funcionamiento, no sufre daño alguno por caída. El conjuro se acaba en cuanto el objetivo aterriza.

ATONTAR

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL NO LETAL TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 asalto

Te introduces en la mente del objetivo y lo aturdes con una sacudida mental. La sacudida inflige 1d6 daño mental con una salvación básica de Voluntad. Si el objetivo falla críticamente la salvación, queda también aturrido 1.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d6.

AUGURIO

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR PREDICCIÓN

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Obtienes un vago atisbo del futuro. Durante el lanzamiento de este conjuro, preguntas por el resultado de un curso de acción en particular. El conjuro puede predecir resultados hasta 30 minutos en el futuro y revelar la mejor predicción del DJ de entre los siguientes resultados: bueno, malo, mixto (el resultado será una mezcla de bueno y malo) y nada (no habrá resultados particularmente buenos ni malos).

El DJ hace una prueba plana CD 6 en secreto. Con un fallo, el resultado es siempre 'nada'. Esto hace imposible decir si un resultado de 'nada' es exacto. Si alguien pregunta acerca del mismo tema que el primer lanzamiento de *augurio* durante un lanzamiento adicional, el DJ utiliza el resultado de la tirada secreta del primer lanzamiento. Sin embargo, si las circunstancias cambian, es posible obtener un resultado diferente.

AULLIDOS DE LOS CONDENADOS

CONJURO 9

AUDITIVO CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones divina, ocultista

Área emanación de 40 pies (12 m)

Defensa Fortaleza

Aúllas el lamento de las almas condenadas. Cada enemigo vivo en el área

sufre 8d10 daño por vacío dependiendo de su salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre daño completo.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda drenada 1d4.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda drenada 4.

AVATAR

CONJURO 10

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones divina

Duración 1 minuto

Te transformas en un avatar de tu dios, adoptando una forma de batalla Enorme. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar este conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes sea cual sea la forma de batalla del dios que adoptas:

- CA = 25 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 30 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos de la forma de batalla de tu dios, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +33, y utilizas el daño indicado. Los ataques cuerpo a cuerpo están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado) si no tienen el rasgo sutil, y todos tus ataques a distancia están basados en la destreza.
- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior. Obtienes también las aptitudes específicas indicadas a continuación para tu dios:
- Abadar** Velocidad 50 pies (15 m), excavar 30 pies (9 m), inmune a inmovilizado; **A distancia** ♦ ballesta (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 6d10+3 perforante.
- Asmodeo** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ maza (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 6d10+6 contundente; **A distancia** ♦ fuego infernal (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 fuego.
- Calistria** Velocidad 30 pies (9 m), volar 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ látigo (alcance 20 pies [6 m], desarmar, no letal, sutil), **Daño** 6d4+6 cortante; **A distancia** ♦ aguijón placentero (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m]), **Daño** 6d6+ veneno.
- Cayden Cailean** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m), ignora terreno difícil y terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ♦ espada ropera (alcance 15 pies [4,5 m], letal 3d8), **Daño** 6d6+6 perforante; **A distancia** ♦ salpicadura de cerveza (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 veneno.
- Desna** Velocidad 30 pies (9 m), volar 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cuchillo de estrella (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], arrojado 60 pies [18 m], letal 3d4, plata, sutil), **Daño** 6d4+6 perforante; **A distancia** ♦ rayo de luna (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], plata), **Daño** 6d6+3 fuego.
- Erastil** Velocidad 60 pies (18 m), volar 70 pies (21 m), ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **A distancia** ♦ arco largo (incremento de rango de distancia 150 pies [45 m], letal 3d8), **Daño** 6d8+3 perforante.
- Farasma** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ daga (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], arrojada 40 pies [12 m],

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

sutil), **Daño** 6d6+6 cortante; **A distancia** ➤ explosión espiral (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], sólo daña a los muertos vivientes), **Daño** 6d8+3 vitalidad.

- **Gorum** Velocidad 70 pies (21 m), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandoble (alcance 15 pies [4,5 m], versátil Per), **Daño** 6d12+6 cortante.
- **Gozreh** sin Velocidad terrestre, volar 70 pies (21 m), nadar 70 pies (21 m), ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ➤ olas (alcance 15 pies [4,5 m], arrojadiza 20 pies [6 m], empujar), **Daño** 6d8+6 contundente; **A distancia** ➤ viento (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], versátil electricidad), **Daño** 6d6+3 contundente.
- **lomedae** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m); escudo (Dureza 15, no puede resultar dañado); **Cuerpo a cuerpo** ➤ espada larga (alcance 15 pies [4,5 m] versátil Per), **Daño** 6d8+6 cortante.
- **Irori** Velocidad 80 pies (24 m), volar 80 pies (24 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ golpe sin ataduras (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], sutil, versátil Per o Cor), **Daño** 6d8+6 contundente; **A distancia** ➤ golpe de viento incremento de rango de distancia 60 pies [18 m]), **Daño** 6d4+6 contundente.
- **Lamashtu** Velocidad 30 pies (9 m), volar 70 pies (21 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ alfanje (alcance 15 pies [4,5 m], vigoroso), **Daño** 6d10+6 cortante; **A distancia** ➤ aguas de Lamashtu (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], **Daño** 6d6+3 veneno).
- **Nethys** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m); **A distancia** ➤ magia en bruto (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], versátil electricidad, frío o fuego), **Daño** 6d6 fuerza.
- **Norgorber** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m), ignorar el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ➤ espada corta (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], sutil, versátil Cor), **Daño** 6d6+6 perforante; **A distancia** ➤ lanzamiento de dedo negro (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 veneno.
- **Rovagug** Velocidad 50 pies (15 m), excavar 30 pies (9 m), inmune a inmovilizado; **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 6d12+6 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ➤ pierna (ágil, alcance 15 pies [4,5 m], versátil Per), **Daño** 6d8+6 contundente.
- **Sarenrae** Velocidad 30 pies [9 m], volar 70 pies [21 m]; **Cuerpo a cuerpo** ➤ cimitarra (alcance 15 pies [4,5 m], no letal, vigorosa), **Daño** 6d6+6 cortante; **A distancia** ➤ llama eterna (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], no letal), **Daño** 6d6+3 fuego.
- **Shelyn** Velocidad 70 pies [21 m], volar 70 pies [21 m], ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ➤ guja (alcance 20 pies [6 m], letal 3d8, no letal), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ➤ melodía de la belleza interior (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], no letal), **Daño** 6d6+3 sónico.
- **Torag** Velocidad 50 pies [15 m], excavar 30 pies [9 m], inmune a inmovilizado; escudo (Dureza 15, no puede resultar dañado); **Cuerpo a cuerpo** ➤ martillo de guerra (alcance 15 pies [4,5 m], empujar), **Daño** 6d8+6 contundente.
- **Urgathoa** Velocidad 70 pies [21 m], volar 70 pies [21 m]; **Cuerpo a cuerpo** ➤ guadaña (alcance 15 pies [4,5 m], derribo, letal 3d10), **Daño** 6d10+6 cortante; **A distancia** ➤ plaga pálida (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m]), **Daño** 6d6+3 vacío.
- **Zon-Kuthon** Velocidad 70 pies (21 m), volar 70 pies (21 m), ignora el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Cuerpo a cuerpo** ➤ cadena armada (alcance 15 pies [4,5 m], derribo, desarmar), **Daño** 6d8+6 cortante; **A distancia** ➤ dolor de medianoche (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], mental, no letal), **Daño** 6d6+3 mental.

AZOTE ➤➤

NOTE 1

AURA CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Área emanación de 10 pies (3 m)

Defensa Voluntad; Duración 1 minuto

Llenas de dudas la mente de tus enemigos. Los enemigos en el área han de tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrir un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque mientras están en la misma. Una vez por asalto en turnos subsiguientes, puedes Mantener el conjuro para incrementar en 10 pies (3 m) el radio de la emanación y obligar a los enemigos en el área que aún no habían sido afectados a llevar a cabo una nueva tirada de salvación. Azote puede contrarrestar a *bendecir*.

AZOTE DE VITALIDAD ➤➤

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura que, o bien es un muerto viviente, o por lo demás dispone de curación por el vacío

Defensa Fortaleza

Destruyes la esencia corrupta del objetivo con energía procedente de la Forja de la Creación. Le infliges 2d6 daño por vitalidad con una salvación básica de Fortaleza. Si la criatura falla críticamente la salvación, también queda debilitada 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

BALIZA VITAL

CONJURO 4

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

La vitalidad irradia de ti, permitiendo a otros suplicarte y obtener curación. Una vez por asalto, o bien tú o bien un aliado tuyo podéis usar una acción de Interactuar para suplicar e imponerte las manos a fin de recuperar Puntos de Golpe. Cada vez que la baliza cura a alguien, su fuerza disminuye. Restablece 4d10 Puntos de Golpe a la primera criatura, 4d8 a la segunda, 4d6 a la tercera y 4d4 a la cuarta, tras lo cual el conjuro se acaba. Tan sólo puedes tener una *baliza vital* activa en un momento dado.

Potenciado (+1) La baliza restablece un dado adicional de PG cada vez que cura, utilizando el tamaño de dado normal para dicho paso.

BENDICIÓN ➤➤

CONJURO 1

AURA CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

Las bendiciones del más allá ayudan a tus compañeros a pegar con acierto. Tus aliados y tu obtenéis un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque mientras permanecéis en el interior de la emanación. Una vez por asalto en turnos subsiguientes, puedes Mantener el conjuro para incrementar en 10 pies (3 m) el radio de la emanación. *Bendecir* puede contrarrestar a *perdición*.

BOLA DE FUEGO ➤➤

CONJURO 2

CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios
Conjuros
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z
Conjuros de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)
Defensa Reflejos básica

Una rugiente explosión de fuego explota en un lugar designado por ti, infligiendo 6d6 daño por fuego.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

BURBUJA DE AIRE

CONJURO 1

AIRE CONCENTRAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Desencadenante Una criatura dentro del alcance entra en un entorno en el que no puede respirar.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** la criatura desencadenante

Duración 1 minuto

Una burbuja de aire puro aparece alrededor de la cabeza del objetivo, permitiéndole respirar con normalidad. El efecto se acaba en cuanto el objetivo vuelve a un entorno en el que puede respirar de forma natural.

BURBUJA TRANQUILA

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque; **Área** explosión de 100 pies (30 m)

Duración 24 horas

Una concha opaca de runas flotantes e iridiscentes cubre el área, creando una burbuja. Puedes elegir que la explosión sea más pequeña, en incrementos de 10 pies (3 m). Las runas no impiden el

paso, pero quienes están en el interior de la burbuja no pueden percibir a los del exterior, y viceversa. Los efectos de detección y de escudriñamiento están igualmente bloqueados.

Las criaturas que duermen en el interior de la burbuja son inmunes a los sueños enviados por los conjuros. Quienes duermen 8 horas reducen en 2 en lugar de en 1 su estado condenado.

CABAÑA ACOGEDORA

CONJURO 3

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración 12 horas

Das forma a una cabaña de 20 pies (6 m) de lado y 10 pies (3 m) de altura. Esta cabaña tiene el rasgo estructura y las mismas restricciones que los objetos mágicos que crean estructuras. Las paredes de la cabaña son sencillas y de madera, con ventanitas cuadradas de vidrio y está provista de una puerta de madera. La puerta no incluye cerradura, pero tiene un cierre al que se puede aplicar una.

El interior contiene tres catres, un orinal y una fogata pequeña que alberga un fuego mágico. El interior está iluminado por una pequeña luz mágica que puedes encender o apagar a voluntad utilizando una acción de Mantener. El clima del interior de la cabaña es cómodo y permite que las criaturas de dentro resistan la mayor parte de condiciones climatológicas hostiles, pero un calor o un frío increíbles, tormentas poderosas y vientos de fuerza huracán o superior la destruyen. Otras criaturas pueden entrar y salir libremente.

te de la cabaña sin dañarla, pero si eres tú quien sale, el conjuro se acaba. Puedes Disipar el conjuro.

CADÁVER PARLANTE

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 cadáver

Defensa Voluntad; **Duración** 10 minutos

Concedes al cadáver objetivo una semblanza de vida, que utiliza para responder a las 3 preguntas que se le formulan. Este conjuro recupera los recuerdos latentes del cuerpo físico en lugar de convocar el alma del fallecido, por lo que el cadáver tiene que estar bastante intacto para que el conjuro funcione. Cuanto más daño ha sufrido el cadáver, más inexactas o heterogéneas son sus respuestas, y tiene que disponer de una garganta y una boca para hablar. Si alguien ha lanzado previamente este conjuro sobre el cadáver durante la última semana, el conjuro falla automáticamente. El cadáver puede hacer una salvación de Voluntad para resistirse a responder las preguntas utilizando las estadísticas de la criatura original en el momento de su muerte, con los siguientes efectos.

Éxito crítico El objetivo puede mentir o negarse a contestar, y su espíritu te persigue durante 24 horas, irritándote y haciendo que seas incapaz de descansar durante ese tiempo.

Éxito El objetivo puede proporcionar información falsa o negarse a contestar a tus preguntas.

Fallo El objetivo tiene que responder con la verdad, pero sus respuestas pueden ser breves, crípticas y repetitivas. Sigue pudiendo engañarte o intentando hacer que pase el tiempo para que se acabe la duración del conjuro antes de que puedas formular todas tus preguntas.

Fallo crítico Igual que fallo, pero las respuestas del objetivo son más directas y menos repetitivas, aunque siguen siendo crípticas. Sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Engaño para engañarte o confundirte.

CADENA DE RELÁMPAGOS

CONJURO 6

CONCENTRAR ELECTRICIDAD MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** 1 criatura, más cualquier número de criaturas adicionales

Defensa Reflejos básica

Descargas un poderoso rayo contra el objetivo, que inflige 8d12 daño por electricidad, con una salvación básica de Reflejos. A continuación, la electricidad salta a otra criatura a 30 pies (9 m) del primer objetivo, salta a otra criatura a 30 pies (9 m) de la segunda y así sucesivamente. Puedes acabar la cadena en cualquier punto. No puedes designar como objetivo a la misma criatura más de una vez y debes tener línea de efecto a todos los objetivos. Tira el daño tan solo una vez y aplícaselo a cada objetivo (reduciéndolo a la mitad o doblándolo según el resultado de su tirada de salvación). La cadena se acaba si cualquiera de los objetivos obtiene un éxito crítico en su salvación.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d12.

CAÍDA DE ESTRELLAS

CONJURO 9

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 500 pies (150 m); **Área** 4 explosiones de 40 pies (12 m)**Defensa** Reflejos básica

Invocas a los cielos y provocas la caída de un puñado de estrellas fugaces que explotan al chocar con el suelo. Elige para las estrellas fugaces si son asteroides (fuego), cometas (frío), explosiones de aire (sónico) o plasma (electricidad). El conjuro obtiene el rasgo del tipo de estrella fugaz elegido. Las cuatro explosiones centrales de 10 pies (3 m) de las estrellas no se pueden solapar. Cada estrella fugaz inflige 6d10 daño contundente a cada criatura en la explosión de 10 pies (3 m) del centro de su área de efecto antes de explotar a su vez, infligiendo 14d6 daño por energía del tipo elegido a cada criatura en su explosión de 40 pies (12 m). Una criatura en cualquiera de las áreas hace una salvación básica de Reflejos contra el conjuro, sin importar el número de explosiones solapadas en el que se ve atrapado y puede sufrir cada tipo de daño tan solo una vez.

Potenciado (+1) El daño contundente se incrementa en 1d10 y el daño por energía se incrementa en 2d6.

CALMAR

CONJURO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Área** explosión de 10 pies (3 m)**Defensa** Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Calmas por la fuerza a las criaturas en el área, sosegándolas hasta un estado no violento; cada criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad. **Éxito crítico** La criatura no resulta afectada.

Éxito Calmar sus intenciones impone un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque de la criatura.

Fallo Cualquier efecto de emoción que afectaría a la criatura queda suprimido y ésta no puede utilizar acciones hostiles. Si el objetivo se ve sujeto a hostilidades por parte de cualquier otra criatura, deja de estar afectado por *calmar*.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la hostilidad no acaba con el efecto.

CALAMIDAD FANTASMAL

CONJURO 6

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista**Defensa** Voluntad; **Rango de distancia** 500 pies (150 m); **Área** explosión de 30 pies (9 m)

La visión de una destrucción apocalíptica llena la mente de cada criatura en el área. La visión inflige 11d6 daño mental (salvación básica de Voluntad). Con un fallo crítico, la criatura tiene también que tener éxito en una salvación de Reflejos o creer que está atrapada (atascada en una fisura, a la deriva en el mar o cualquier otro destino congruente con su visión). Si falla la segunda salvación, también queda aturdida durante 1 minuto. Puede hacer una nueva salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos y, con un éxito, consigue descreer la ilusión y recuperarse del estado aturdido.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

CAMBIAR DE SITIO

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m)

Te transportas de inmediato a ti mismo y a cualquier objeto que llevas puesto y que sostienes desde tu espacio actual hasta un espacio no ocupado dentro del alcance y al que puedes ver. Si esto mueve contigo a otra criatura (incluso si la llevas en un recipiente extradimensional) el conjuro se pierde.

Potenciado (5.º) El alcance se incrementa a una milla (1,6 km). No necesitas ser capaz de ver tu destino si has estado allí en el pasado y conoces su situación y distancia relativas. A continuación quedas temporalmente inmune durante 1 hora.

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

CONJURO 2

AGUA CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura**Duración** 10 minutos

El objetivo puede caminar sobre la superficie del agua y de otros líquidos sin atravesarla. Si lo desea, puede meterse bajo el agua, pero en ese caso tiene que Nadar de la forma habitual. Este conjuro no concede la aptitud de respirar bajo el agua.

Potenciado (4.º) El alcance del conjuro se incrementa a 30 pies (9 m), su duración se incrementa a 1 hora, y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

CAMPO DE VIDA

CONJURO 6

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Un campo de energía vital llena el área, exudando calidez y rejuvenecimiento a quienes están en su interior. Cada criatura viva que empieza su turno en el área recupera 1d8 Puntos de Golpe y cualquier criatura muerta viviente que empieza su turno en el área sufre 1d8 daño por vitalidad.

Potenciado (8.º) La curación y el daño se incrementan a 1d10.

Potenciado (9.º) La curación y el daño se incrementan a 1d12.

CANCIÓN INSONDABLE

CONJURO 9

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL MIEDO

Tradiciones ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Objetivos** hasta 5 criaturas**Defensa** Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Notas fugaces de una canción extraña y antinatural llenan el aire, abrumando la mente. Cada objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad cuando lanzas el conjuro y de nuevo la primera vez que lo Mantienes cada asalto. Una criatura sólo tiene que hacer una salvación contra la canción cada asalto, y tienes que conservar los mismos objetivos cuando Mantienes el conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado, no puede resultar afectado en asaltos subsiguientes y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no resulta afectado este asalto, pero puede serlo en asaltos subsiguientes.

Fallo Tira 1d4 en la siguiente tabla.

Fallo crítico Tira 1d4+1 en la siguiente tabla.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Resultado	Efecto
1	El objetivo queda asustado 2.
2	El objetivo queda confundido durante 1 asalto.
3	El objetivo queda anonadado 4 durante 1 asalto.
4	El objetivo queda cegado durante 1 asalto.
5	El objetivo queda aturdido durante 1 asalto y anonadado 1 durante un tiempo ilimitado.

CÁNTICO DEL DOLOR ETERNO ➡➡**CONJURO 8**

AUDITIVO	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MALDICIÓN	MANIPULAR	MENTAL	MIEDO
----------	------------	---------	-----------	-----------	--------	-------

Tradiciones divina, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Voluntad; **Duración** variable

Creas una melodía destilada a partir del más puro dolor, transmitiendo la pérdida inevitable de todo aquello que tu objetivo aprecia, y que solo es audible para él. El objetivo sufre 10d6 daño mental dependiendo de su salvación de Voluntad. Una criatura maldita por este conjuro no se puede beneficiar de bonificadores por circunstancia o por estatus, por la duración indicada en el grado de éxito.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado**Éxito** El objetivo sufre mitad de daño, queda asustado 1 y maldito durante 1 asalto.**Fallo** El objetivo sufre daño completo, queda asustado 3 y maldito durante 1 semana.**Fallo crítico** El objetivo sufre doble daño, queda asustado 4 y maldito por tiempo ilimitado. Mientras la maldición permanece, los aliados del objetivo también se ven afectados por la maldición mientras están a 15 pies (4,5 m) o menos de la criatura.**CARGA DE LA HORMIGA** ➡➡**CONJURO 1**

CONCENTRAR	MANIPULAR
------------	-----------

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura**Duración** 8 horas

Refuerzas el sistema musculoesquelético del objetivo para que sea capaz de soportar más peso. El objetivo puede llevar 3 más de Impedimenta de lo normal antes de quedar impedido y hasta un máximo de 6 más de Impedimenta.

CARGA TELECINÉTICA ➡➡**CONJURO 5**

CONCENTRAR	MANIPULAR
------------	-----------

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 objeto desatendido de hasta Impedimenta 80 sin ninguna dimensión superior a 20 pies (6 m).**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Mueves el objetivo hasta 20 pies (6 m), haciendo potencialmente que flote en el aire. Cuando Mantienes el conjuro, puedes hacerlo de nuevo o puedes cambiar tu foco telecínético a un objetivo elegible diferente dentro del alcance, moviéndolo en su lugar.

CATACLISMO ➡➡**CONJURO 10**

ÁCIDO	AGUA	AIRE	CONCENTRAR	ELECTRICIDAD	FRÍO	FUEGO
MANIPULAR	TIERRA					

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 1000 pies (300 m); **Área** explosión de 60 pies (18 m)**Defensa** Reflejos básica

Llamas al inimaginable poder de los cataclismos del fin del mundo,

arrancando un trocito de cada uno y combinándolos en un ataque horriblemente poderoso. Los siguientes efectos les sobrevienen a todas las criaturas del área. Trata las resistencias de las criaturas del área como si fueran 10 menores a efectos de determinar el daño del cataclismo. Cada criatura hace una salvación básica de Reflejos que se aplica a todos y cada uno de los cinco tipos de daño.

- Una lluvia ácida que disuelve la carne inflige 3d10 daño por ácido
- Un rugiente terremoto azota y golpea a las criaturas a ras de suelo, infligiendo 3d10 daño contundente.
- Una explosión de viento congelante inflige 3d10 daño por frío.
- Una cantidad increíble de rayos azota el área, infligiendo 3d10 daño por electricidad.
- Vientos huracanados recorren el cielo, infligiendo 3d10 daño contundente a las criaturas que vuelan por el área.
- Un tsunami instantáneo barre a las criaturas en el área, infligiendo 3d10 daño contundente (que se dobla para las criaturas que nadan por el área).
- Un enorme incendio forestal desencadena un infierno repentino, infligiendo 3d10 daño por fuego.

CAUTIVAR ➡➡**CONJURO 3**

AUDITIVO	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MANIPULAR
----------	------------	---------	-----------

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Objetivos** todas las criaturas dentro del alcance**Defensa** Voluntad; **Duración** mantenido

Tus palabras fascinan a tus objetivos. Hablas o cantas sin interrupción tanto en el lanzamiento como en la duración. Los objetivos que son conscientes de tu discurso o de tu canción podrían concederte su atención unívoca; cada objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad. El DJ podría conceder un bonificador por circunstancia (con un máximo de +4) si el objetivo es de una religión, ascendencia o tendencia política opuesta, o por lo demás es poco probable que esté de acuerdo con lo que dices.

Cada criatura que llega al alcance tiene que hacer una salvación cuando Mantienes el conjuro. Si estás hablando, *cautivar* obtiene el rasgo lingüístico.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado utilizar la magia.**Éxito** El objetivo no tiene por qué prestar atención pero no se da cuenta de que has intentado utilizar la magia (podría darse cuenta de que otros están cautivados).**Fallo** El objetivo está fascinado por ti. Puede hacer otra salvación de Voluntad si es testigo de acciones o de palabras con las que está en desacuerdo. Si tiene éxito, ya no está fascinado y queda temporalmente inmune durante 1 hora. Si el objetivo es víctima de una acción hostil o si otra criatura tiene éxito en una prueba de Diplomacia o de Intimidación contra ella, la fascinación se acaba de inmediato.**Fallo crítico** Igual que en fallo, pero el objetivo no puede hacer una salvación para acabar con la fascinación si está en desacuerdo contigo.**CEGUERA** ➡➡**CONJURO 3**

CONCENTRAR	INCAPACITACIÓN	MANIPULAR
------------	----------------	-----------

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Fortaleza

Dejas ciego al objetivo. Los efectos vienen determinados por una salvación de Reflejos del mismo. A continuación, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda cegado hasta que empieza su siguiente turno.

Fallo El objetivo queda cegado durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda cegado permanentemente.

CERRAR

NOTE 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 cerradura, o una puerta o recipiente con un cierre

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

El mecanismo del objetivo se cierra con un chasquido, sujeto por custodias mágicas invisibles. Cuando cierras mágicamente un objetivo, fijas una CD de Atletismo y de Latrocinio para abrirlo igual a tu CD de conjuros o a la CD básica de la cerradura con un bonificador +4 por estatus, el más alto de los dos valores. Cualquier llave o combinación que antes abriera una cerradura afectada por este conjuro ya no lo hará mientras dure éste, aunque disponer de la llave o de la combinación conceden un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas para abrir.

Si el objetivo se abre, el conjuro se acaba. Suponiendo que no esté atrancado o cerrado de alguna forma adicional, puedes desbloquearlo y abrirlo con una acción de Interactuar durante la cual lo tocas. Esto no acaba el conjuro. Puedes Disipar este conjuro en cualquier momento y desde cualquier distancia.

Potenciado (2.º) La Duración es ilimitada, pero tienes que gastar 6 po de metales preciosos como coste adicional.

CLARIAUDIENCIA

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración 10 minutos

Creas una oreja flotante invisible en un lugar dentro del alcance (incluso si está fuera de tu línea visual o de efecto). No se puede mover, pero puedes oír a través de la misma como si utilizaras tus sentidos auditivos normales.

CLARIVIDENCIA

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración 10 minutos

Creas un ojo flotante invisible en un lugar dentro del alcance (incluso si está fuera de tu línea visual o de efecto). No se puede mover, pero tú puedes ver en todas direcciones desde dicho punto como si utilizaras tus sentidos visuales normales.

COLORES MAREANTES

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR VISUAL

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Tradiciones arcana, ocultista

Defensa Voluntad; **Duración** 1 o más asaltos (ver a continuación)

Desatas una multitud giratoria de colores que abruma a las criaturas, según sus salvaciones de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda aturdida 1, cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1 asalto y cegada durante 1 minuto..

COMPARTIR VIDA

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Forjas un vínculo temporal entre la esencia vital del objetivo y la tuya. El objetivo sufre mitad de daño de todos los efectos que infligen daño en Puntos de Golpe y tú te llevas la otra mitad. Cuando sufras daño a través de este vínculo, no aplicarás al mismo ninguna resistencia, debilidad u otra aptitud que tengas; simplemente sufrirás dicha cantidad de daño. El conjuro se acaba si el objetivo llega a estar más de 30 pies (9 m) separado de ti. Si el objetivo o tú quedáis reducidos a 0 Puntos de Golpe, cualquier daño debido a este conjuro se resuelve y a continuación el conjuro se acaba.

CONFUSIÓN

CONJURO 4

CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Ofuscas a tu objetivo con extraños impulsos, haciendo que actúe de forma aleatoria. Los efectos dependen de la salvación de Voluntad del objetivo. Puedes Disipar el conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo balbucea incoherentemente y queda aturdido 1.

Fallo El objetivo queda confundido durante 1 minuto. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos para acabar con la confusión.

Fallo crítico El objetivo queda confundido durante 1 minuto, sin derecho a salvación para acabar antes.

Potenciado (8.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

CONGELACIÓN

TRUCO 1

CONCENTRAR FRÍO MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Un orbe de frío polar se forma alrededor de tu objetivo, congelando su cuerpo. El objetivo sufre 2d4 daño por frío con una salvación básica de Fortaleza. Con un fallo crítico, el objetivo además sufre debilidad 1 a contundente hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4 y la debilidad con un fallo crítico se incrementa en 1.

CONGELAR EL TIEMPO

CONJURO 10

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Detienes temporalmente el tiempo para todos excepto para ti, lo que te permite utilizar varias acciones en lo que a los demás les parece que no consume tiempo alguno. Inmediatamente después de lanzar *congelar el tiempo*, puedes utilizar hasta 9 acciones en 3 conjuntos de hasta 3 acciones cada uno. Después de cada conjunto de acciones, pasa 1 asalto, pero sólo para ti, los efectos que te designan específicamente

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

como objetivo o que te afectan y los efectos creados por ti durante la parada. Todas las demás criaturas y objetos son invulnerables a tus ataques, y no puedes designarlos como objetivo o afectarlos con nada. Una vez has acabado tus acciones, el tiempo vuelve a fluir de nuevo para el resto del mundo. Si has creado un efecto una duración que se extiende más allá de la de *congelar el tiempo*, como por ejemplo *muro de fuego*, afecta de nuevo y de inmediato a los demás, pero no tiene ninguno de los efectos que sólo tienen lugar cuando Lanzas el conjuro por primera vez.

CONOCER EL CAMINO

TRUCO 1

CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR TRUCO

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

En el ojo de tu mente, te reorientas mágicamente. Sabes inmediatamente en qué dirección está el norte (si existe en tu ubicación actual), y puedes elegir una ubicación en la que estuviste en las últimas 24 horas, averiguando en qué dirección se encuentra.

Potenciado (3.º) Puedes elegir una ubicación en la que estuviste como máximo la semana pasada.

Potenciado (7.º) Puedes elegir una ubicación en la que has estado, sin importar el tiempo transcurrido.

CONTINGENCIA

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana

Lanzamiento 10 minutos

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Preparas un conjuro que se desencadenará más adelante. A la vez que lanzas *contingencia*, lanzas también otro conjuro de 4.º rango o inferior con un tiempo de lanzamiento no superior a 3 acciones. Este conjuro de acompañamiento tiene que ser uno que pueda afectarte a ti. Tienes que tomar cualquier decisión para el conjuro al lanzar *contingencia*, como por ejemplo elegir un tipo de daño para *resistir energía*. Durante el lanzamiento, elige un desencadenante tras el cual se lanzará el conjuro, utilizando las mismas restricciones que para el desencadenante de una acción de Preparar. Una vez has lanzado *contingencia*, puedes hacer que el conjuro de acompañamiento surta efecto como reacción con dicho desencadenante. Sólo te afecta a ti, incluso si puede afectar a más criaturas. Si defines unas condiciones muy complicadas, a juicio del DJ, el desencadenante puede fallar. Si lanzas *contingencia* de nuevo, el nuevo lanzamiento sustituye al anterior.

Potenciado (8.º) Puedes elegir un conjuro de 5.º rango o inferior.

Potenciado (9.º) Puedes elegir un conjuro de 6.º rango o inferior.

Potenciado (10.º) Puedes elegir un conjuro de 7.º rango o inferior.

CONTORNO BORROSO

CONJURO 2

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

La forma del objetivo parece borrosa. Éste obtiene ocultamiento. Como quiera que la naturaleza de este efecto sigue haciendo que la ubicación del objetivo sea obvia, no puede utilizar este ocultamiento para Escondarse o Moverse furtivamente.

CONTROLAR LAS AGUAS

CONJURO 5

AGUA CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** 50 pies (15 m) de largo por 50 pies (15 m) de ancho

Defensa Fortaleza (ver texto)

Duración 1 hora

Imponiendo tu voluntad sobre las aguas, puedes elevar o rebajar en 10 pies (3 m) el nivel del agua en el área elegida. Las criaturas que tienen el rasgo agua y que están en el área cuando Lanzas el conjuro tienen que hacer una salvación de Fortaleza, con los efectos del conjuro *lentificar*.

CONVICCIÓN CELOSA

CONJURO 6

CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** hasta 10 criaturas voluntarias

Duración 10 minutos

Sobrepasas la mente racional de tus objetivos, inspirándoles una convicción y un celo inquebrantables. Todos los objetivos obtienen 12 Puntos de Golpe temporales y un bonificador +2 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra los efectos mentales, conforme su fe se impone a las señales que sus cuerpos y sus mentes les envían. Si ordenas a un objetivo que haga algo, tiene que cumplir tu petición, aunque normalmente encontraría la tarea repugnante; cada asalto, puede hacer una salvación de Voluntad al final de su turno debido a la disonancia cognitiva. Con un éxito, hace acabar por completo los efectos del conjuro sobre sí.

Potenciado (9.º) Los puntos de golpe temporales se incrementan a 18 y el bonificador por estatus a las salvaciones de Voluntad se incrementa a +3.

CONVOCAR ANIMAL

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo animal y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR CELESTIAL

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR SAGRADO

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo celestial y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. El DJ podría determinar que tu dios restringe los tipos específicos de celestiales a los que puedes convocar en determinados casos. Por ejemplo, Calistria no suele permitir que sus seguidores convoquen eones.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR CONSTRUCTO

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo constructo y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR DRAGÓN

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo dragón y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. Si el dragón tiene un rasgo de tradición mágica (arcana, divino, ocultista o primigenio), sólo puedes convocarlo si estás utilizando dicha tradición para lanzar *convocar dragón*.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR ELEMENTAL

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo elemental y cuyo nivel es 1 o menor para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR GIGANTE

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo gigante y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR HADA

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo hada y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR INFERNAL

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR SACRÍLEGO

Tradiciones divina**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo infernal y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. El DJ podría determinar que tu dios restringe los tipos específicos de infernales a los que puedes convocar en determinados casos. Por ejemplo, los archidiablos permiten típicamente a sus seguidores que convoquen diablos, pero no otros infernales.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR INSTRUMENTO

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Duración** 1 hora

Materializas en tu mano un instrumento musical de mano. El instrumento es normal para su tipo, pero sólo toca para ti. Desaparece

EL RASGO CONVOCAR

Los conjuros con el rasgo convocar pueden conjurar criaturas, típicamente las que tienen un rasgo en particular. Dichas criaturas se pueden encontrar en el *Manual de monstruos* y libros similares. A menos que se diga lo contrario, la criatura tiene que ser común, obtiene el rasgo convocado (pág. 301), y tiene que aparecer en un espacio sin ocupar dentro del alcance, lo suficientemente grande como para contenerla. El nivel mayor de criatura que el conjuro puede convocar depende del rango del conjuro, tal y como se indica más abajo. Si quieres, puede convocar una criatura de nivel inferior. Estas reglas se aplican sólo a los conjuros con el rasgo convocar; otros conjuros que pueden llamar o conjurar seres u objetos pero que no tienen el rasgo (como por ejemplo convocar instrumento), funcionan tal y como se explica en el conjuro.

Rango del conjuro	Nivel máximo de la criatura
1.º	-1
2.º	1
3.º	2
4.º	3
5.º	5
6.º	7
7.º	9
8.º	11
9.º	13
10.º	15

cuando se acaba el conjuro. Si lanzas de nuevo *convocar instrumento*, cualquier instrumento convocado previamente desaparece.

Potenciado (5.º) El instrumento es en su lugar un instrumento de mano de virtuoso.

CONVOCAR MONITOR

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones divina**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo monitor y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. El DJ podría determinar que tu dios restringe los tipos específicos de monitores a los que puedes convocar en determinados casos. Por ejemplo, Urgathoa no suele permitir a sus seguidores que convoquen psicopompos.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR MUERTO VIVIENTE

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo muerto viviente cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR PLANTA U HONGO

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo hongo y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR SER ◆◆◆

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo aberración y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CREACIÓN

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 0 pies

Duración 1 hora

Conjuras un objeto temporal a partir de energía mágica. Tiene que consistir en materia derivada de la tierra o de las plantas (como por ejemplo madera, papel, ladrillo o piedra) y tener hasta 5 pies cúbicos (0,14 m³) o menos. No puede estar basado en una habilidad artística delicada o partes móviles complejas, nunca satisface un coste o algo por el estilo, y no puede estar hecho de materiales preciosos o materiales de una rareza poco común o mayor. Es obvio que ha sido conjurado temporalmente y por lo tanto no puede ser vendido ni hacerlo pasar por un objeto genuino. El conjuro obtiene el rasgo apropiado para el objeto creado, típicamente madera, planta o tierra.

Potenciado (5.) El objeto es de metal y puede incluir minerales comunes como feldespato o cuarzo. El conjuro obtiene el rasgo metal si se utiliza para crear un objeto metálico.

CREAR AGUA ◆◆

CONJURO 1

AGUA CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Rango de distancia 0 pies

Juntas las manos en forma de cuenco y de ellas empieza a fluir el agua. Creas 2 galones (8 l) de agua. Si nadie se la bebe, se evapora al cabo de 1 día.

CREAR COMIDA

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Lanzamiento 1 hora

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Creas suficiente comida como para alimentar a 6 criaturas Medianas durante 1 día. Dicha comida es insípida y poco apetitosa, pero nutritiva. Al cabo de 1 día, si nadie se la ha comido, se descompone y se vuelve incomedible. La mayoría de criaturas Pequeñas comen la cuarta parte que una criatura Mediana (y la decimosexta parte para la mayoría de criaturas Menudas), y la mayoría de criaturas Grandes comen diez veces más (cien veces más para criaturas Enormes y así sucesivamente)

Potenciado (4.) Puedes alimentar a 12 criaturas Medianas.

Potenciado (6.) Puedes alimentar a 50 criaturas Medianas.

Potenciado (8.) Puedes alimentar a 200 criaturas Medianas.

CRIATURA ILUSORIA ◆◆

CONJURO 2

AUDITIVO CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR OLFATIVO VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración mantenido

Creas una imagen ilusoria de una criatura Grande o más pequeña. Genera los sonidos y olores apropiados, y es creíble incluso al tacto. Si la imagen y tú os llegáis a separar más de 500 pies (150 m), el conjuro se acaba.

La imagen no puede hablar, pero puedes utilizar tus acciones para hablar a través de la criatura, y el conjuro disfraza tu voz de la forma más apropiada. Puedes tener que hacer una prueba de Engaño o de Interpretación para imitar a la criatura, a juicio del DJ. Esto es especialmente probable si quieres imitar a una persona específica e interactuar con alguien a quien dicha persona conoce.

En combate, la ilusión puede utilizar 2 acciones por turno, que usa cuando Mantiene el conjuro. Utiliza tu modificador al ataque de conjuros para la tirada de ataque y tu CD de conjuros para su CA. Sus modificadores a las tiradas de salvación son iguales a tu CD de conjuros -10. Es lo suficientemente sustancial como para poder flanquear a otras criaturas. Si la imagen sufre un impacto de un ataque o falla una salvación, el conjuro se acaba.

La ilusión puede causar daño haciendo que el objetivo crea que los ataques de ésta son reales, pero no puede afectar directamente al mundo físico de ninguna otra manera. Si la criatura ilusoria acierta con un Golpe, el objetivo sufre 3d4 daño mental. Los Golpes de la ilusión son no letales. Si el daño no se corresponde con la imagen del monstruo (por ejemplo, un dragón ilusorio Grande sólo inflige 5 daño) el DJ podría permitir al objetivo una prueba de Percepción inmediata para descreer el conjuro. Todas las resistencias y debilidades relevantes se aplican, si el objetivo cree que lo hacen, a juicio del DJ. Por ejemplo, si la ilusión empuña un martillo de guerra y ataca a una criatura resistente al daño contundente, dicha criatura sufriría menos daño mental. Sin embargo, el daño ilusorio no desactiva la regeneración ni desencadena otros efectos que requieren cierto tipo de daño. El DJ debería llevar la cuenta del daño ilusorio infligido por la ilusión.

Cualquier criatura que toque la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión. Cuando una criatura descrea la ilusión, se recupera de la mitad del daño sufrido a causa de ella (si lo hay) y ya no sufre más daño por ese motivo.

Potenciado (+1) El daño de los Golpes de la imagen se incrementa en 1d4, y el tamaño máximo de criatura que puedes crear se incrementa en 1 (hasta un máximo de Gargantuesco).

CRISIS DE FE ◆◆

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 criatura

Defensa Voluntad

Asalta la fe del objetivo, llenándole de dudas y de inquietud mental que le infligen 6d6 daño mental o 6d8 daño mental si puede lanzar conjuros divinos. Los efectos vienen determinados por su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo; si puede lanzar conjuros divinos, queda anonadado 1 durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda anonadado 1 durante 1 asalto y no puede lanzar conjuros divinos durante 1 asalto.

Para muchos dioses, lanzar este conjuro sobre un seguidor de tu propio dios sin causa significativa es un anatema.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios
Conjuros
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z
Conjuros de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6 (o en 2d8 si el objetivo es un lanzador de conjuros divino).

CUERPO FLAMÍGERO ◆◆

CONJURO 7

CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR POLIMORFIA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Te conviertes en una llama viva, lo que te concede inmunidad al fuego, resistencia 10 al daño de precisión y debilidad 5 al frío y al agua. Cualquier criatura que toca o te daña con un ataque sin arma o con un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre 3d6 daño por fuego.

Tus ataques sin arma infligen 1d4 daño adicional por fuego y tus conjuros de fuego infligen un dado de daño adicional por fuego (del mismo dado de daño que utiliza el conjuro). Puedes lanzar *ignición* como un conjuro innato; el lanzamiento se reduce de 2 acciones a 1.

En forma de fuego, tienes una Velocidad de vuelo de 40 pies (12 m) y no necesitas respirar.

Potenciado (9.) Las criaturas que te tocan sufren 4d6 daño por fuego en lugar de 3d6, tus ataques sin armas infligen 2d4 daño adicional por fuego y tienes una Velocidad de vuelo de 60 pies (18 m).

CUERPO RÚNICO ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 1 minuto

Unas runas brillantes aparecen en el cuerpo del objetivo. Todos sus ataques sin armas se convierten en ataques sin armas +1 de golpe ob-

teniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando a 2 el número de dados de daño.

Potenciado (6.) Los ataques sin armas son +2 de golpe mayor

Potenciado (9.) Los ataques sin armas son +3 de golpe superior

CUERPO SANO ◆◆

CONJURO 2

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Envías una oleada de energía curativa para restablecer el cuerpo del objetivo. Haces una prueba para contrarrestar (pág. 431) un efecto a tu elección que impone uno de los siguientes estados al objetivo: cegado, debilitado, deslumbrado, ensordecido o indispuerto. Si la prueba falla, pero habría tenido éxito si su rango de contrarrestar hubiera sido 2 inferior, en su lugar suprime el efecto hasta el inicio de tu siguiente turno. La duración del efecto no se gasta mientras está suprimido.

Este conjuro no puede contrarrestar ni suprimir maldiciones, enfermedades o estados que forman parte del estado normal del objetivo.

Potenciado (4.) Añade drenado y lentificado a la lista de estados.

Potenciado (8.) Añade aturrido a la lista de estados.

CULEBREAR ◆◆◆

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)

Defensa Reflejos; **Duración** 1 minuto

Una masa de serpientes de sombra se alza para capturar a las criaturas en el área. Cada criatura en el área cuando lanzas el conjuro sufre 3d6

daño perforante y 1d6 daño persistente por veneno debido a un morisco de serpiente, quedando agarrada o neutralizada dependiendo de su salvación de Reflejos. Una criatura que acaba su turno en el área tiene que hacer esta Salvación incluso si está ya agarrada o neutralizada por las serpientes. Puedes Disparar el conjuro.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura sufre daño completo y es agarrada por una serpiente.

La CD de Huir de la serpiente es igual a tu CD de conjuros. Se puede atacar a una serpiente para liberar a la criatura. La CA de una serpiente es igual a tu CD de conjuros y es destruida si sufre 12 daño o más de una sola vez. Conforme dura el conjuro, van apareciendo nuevas serpientes, por lo que destruir algunas no evita que *culebrear* capture más criaturas.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la criatura sufre doble daño y queda neutralizada por una serpiente.

Potenciado (+2) El daño persistente por veneno se incrementa en 1d6 y los PG de las serpientes se incrementan en 6.

CURAR ◆ A ◆◆◆

CONJURO 1

CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia variable; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria o 1 criatura muerta viviente

Canalizas energía vital para curar a los vivos o dañar a los muertos vivos. Si el objetivo es una criatura viva voluntaria, le restableces 1d8 Puntos de Golpe. Si el objetivo es una criatura muerta viviente, infliges a la misma dicha cantidad de daño por vitalidad con una salvación básica de Fortaleza. El número de acciones que gastas cuando Lanzas este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y demás parámetros.

◆ El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ **(concentrar)** El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m). Si estás curando a una criatura viva, incrementa en 8 los Puntos de Golpe restablecidos.

◆◆◆ **(concentrar)** Dispersas energía vital en una emanación de 30 pies (9 m). Esta energía tiene como objetivo todas las criaturas vivas y muertas vivientes en el área.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de 2 acciones se incrementa en 8

CUSTODIA AMENAZADORA ◆◆

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 aliado y 1 enemigo

Duración mantenido hasta 1 minuto

Proteges a un aliado contra los ataques y los conjuros hostiles del enemigo objetivo. El aliado objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a su CA y a sus tiradas de salvación contra los ataques, conjuros y otros efectos del enemigo objetivo.

Potenciado (6.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.

DANZA INCONTROLABLE ◆◆

CONJURO 8

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** variable

El objetivo se ve abrumado por un ansia absorbente de bailar. Mientras dura el conjuro, el objetivo queda desprevenido y no puede utilizar reacciones. Tampoco puede utilizar acciones de movimiento

excepto para bailar, utilizando la acción Zancada para moverse hasta la mitad de su velocidad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La duración del conjuro es de 3 saltos y el objetivo debe invertir por lo menos 1 acción cada turno bailando.

Fallo La duración del conjuro es de 1 minuto y el objetivo debe invertir por lo menos 2 acciones cada turno bailando.

Fallo crítico La duración del conjuro es de 1 minuto y el objetivo debe invertir todas sus acciones cada turno bailando.

DAÑAR ◆ A ◆◆◆

CONJURO 1

MANIPULAR VACÍO

Tradiciones divina

Rango de distancia variable; **Objetivos** 1 criatura viva o 1 criatura muerta viviente voluntaria

Canalizas energía del vacío para dañar a los vivos o curar a los muertos vivos. Si el objetivo es una criatura viva, infliges 1d8 daño por vacío a la misma, con una salvación básica de Fortaleza. Si el objetivo es una criatura muerta viviente voluntaria, restableces dicha cantidad de Puntos de Golpe. El número de acciones que gastas cuando Lanzas este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y demás parámetros.

◆ El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ **(concentrar)** El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m). Si estás curando a una criatura muerta viviente, incrementa en 8 los Puntos de Golpe restablecidos.

◆◆◆ **(concentrar)** Dispersas energía del vacío en una emanación de 30 pies (9 m). Esta energía tiene como objetivo todas las criaturas vivas y muertas vivientes en el área.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de 2 acciones se incrementa en 8

DEBILITAR ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Debilitas al objetivo, dependiendo de su salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda debilitado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda debilitado 2 durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda debilitado 3 durante 1 minuto.

DECRETO DIVINO ◆◆

CONJURO 7

CONCENTRAR ESPÍRITU MANIPULAR SANTIFICADO

Tradiciones divina

Rango de distancia 40 pies (12 m); **Área** emanación de 40 pies (12 m)

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Entonas una potente letanía de tu fe, un mandato que daña a quienes se oponen a tus ideales. Infliges 7d10 daño espiritual a tus enemigos en el área; cada enemigo tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda debilitada 2 durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda debilitada 2 durante 1 minuto. Si estás en tu Plano natal y la criatura no, es enviada de vuelta a su Plano natal. Una criatura de 10.º nivel o inferior tiene también que tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar paralizada durante 1 minuto; si falla críticamente, muere (éste es un efecto de muerte).

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10 y el nivel de las criaturas que tienen que hacer una segunda salvación con un fallo crítico se incrementa en 2.

DESANGRAMIENTO VAMPÍRICO

CONJURO 6

CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Área cono de 30 pies (9 m)

Defensa Fortaleza básica

Extraes la sangre y la fuerza vital de otras criaturas a través de tus brazos extendidos. Infliges 12d6 daño por vacío a las criaturas vivas en el área, que tienen que hacer una salvación básica de Fortaleza.

Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad del daño que sufre una sola criatura debido a este conjuro; calcúlalos utilizando la criatura que sufre más daño. Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

DESAPARICIÓN

CONJURO 8

ILUSIÓN MANIPULAR DISIMULADO

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Escudas a una criatura de los sentidos de otros. El objetivo se vuelve no detectado, no tan sólo a la vista sino a todos los sentidos, lo que le permite contar como invisible sean cuales sean los sentidos precisos e imprecisos de que disponga un observador. Sigue siendo posible para una criatura encontrar al objetivo Buscando, fijándose en si hay polvo removido, encontrando huecos en el espectro de sonido o mediante alguna otra forma de descubrir la presencia de una criatura que por lo demás sería indetectable.

DESCARGA DE FUERZA

CONJURO 1

CONCENTRAR FUERZA MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Disparas una esquirla de magia solidificada contra una criatura a la que puedes ver. Impacta automáticamente e inflige 1d4+1 daño por fuerza. Por cada acción adicional que utilizas cuando Lanzas el conjuro, incrementa en 1 el número de esquirlas que lanzas, hasta un máximo de 3 esquirlas para 3 acciones. Eliges el objetivo de cada esquirla de forma individual. Si disparas más de una esquirla contra el mismo objetivo, combina el daño antes de aplicar bonificadores o penalizadores al daño, resistencias, debilidades, etc.

Potenciado (+2) Disparas una esquirla adicional con cada acción que inviertes.

DESECAR

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR VACÍO

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** cualquier número de criaturas vivas

Defensa Fortaleza básica

Extraes la humedad del cuerpo de los objetivos, infligiendo 10d10 daño por vacío. Las criaturas hechas de agua (como por ejemplo los elementales de agua) y las criaturas tipo planta utilizan el resultado de un grado de éxito peor que el de su tirada de salvación. Las criaturas cuyo cuerpo no contiene una cantidad de humedad significativa (como por ejemplo los elementales de tierra) son inmunes a *desecar*.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

DESINTEGRAR

CONJURO 6

ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura, objeto desatendido o constructo de fuerza

Defensa CA y Fortaleza básica

Un virote trazador negro vuela hacia tu objetivo y, al entrar en contacto con él, se intensifica hasta convertirse en un potente rayo destructor. Haz un ataque de conjuro contra el objetivo. Si aciertas a un objeto o constructo de fuerza (como por ejemplo un *muro de fuerza*), queda destruido sin salvación si no es un artefacto u objeto similarmente poderoso. Un solo lanzamiento no puede destruir más de un cubo de materia de 10 pies (3 m) de lado.

Si aciertas a una criatura, sufre 12d10 daño (sin tipo de daño) con una salvación básica de Fortaleza. Si obtienes un impacto crítico, el objetivo obtiene un resultado con un grado de éxito peor que el correspondiente a su salvación de Fortaleza. Una criatura reducida a 0 PG queda reducida a un polvillo fino; su equipo permanece.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d10.

DESPEJAR LA MENTE

CONJURO 2

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Expulsas la contaminación mental del cerebro del objetivo. Contrarrestas (pág. 431) un efecto elegido por ti, que impone uno de los siguientes estados al objetivo: huyendo, asustado y anonadado. Si no consigues contrarrestar el efecto pero lo habrías conseguido si su rango de contrarrestar hubiera sido 2 rangos menor, en su lugar suprimes el efecto hasta el inicio de tu siguiente turno. La duración de un efecto no se gasta mientras está suprimido. Este conjuro no puede contrarrestar o suprimir estados que forman parte de maldiciones, enfermedades o un estado natural del objetivo.

Potenciado (4.º) Añade confundido, controlado y lentificado a la lista de estados.

Potenciado (6.º) Añade condenado a la lista de estados.

Potenciado (8.º) Añade aturrido a la lista de estados.

DESTIERRO

CONJURO 5

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura que no está en su Plano natal

Defensa Voluntad

Envías al objetivo de vuelta a su Plano natal. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Puedes invertir una acción adicional mientras Lanzas este conjuro y añadir un coste al mismo para imponer a la criatura un penalizador -2 por circunstancia a su salvación. El coste tiene que ser un objeto especialmente elegido, que resulta anatema para la criatura. El conjuro falla si no estas en tu Plano natal cuando lo lanzas.

Éxito crítico El objetivo se resiste a ser desterrado y tú quedas aturrido 1.

Éxito El objetivo se resiste a ser desterrado.

Fallo El objetivo es desterrado

Fallo crítico El objetivo es desterrado y no puede volver por ningún medio durante 1 semana al Plano del que ha sido desterrado.

Potenciado (9.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas. El coste adicional afecta a los objetivos para los que resulta anatema.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DESVANECER RASTROS

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones primigenia

Duración 1 hora

Escondes los rastros que vas dejando tras de ti. La CD de las pruebas para Rastrear te obtendrá un bonificador +4 por estatus o será igual a tu CD de conjuros, lo que arroje un resultado mayor.

Potenciado (2.º) La duración se incrementa a 8 horas.

Potenciado (4.º) La duración se incrementa a 8 horas. El conjuro tiene un alcance de 20 pies (6 m) y un área de una emanación de 20 pies (6 m), afectando hasta 10 criaturas a tu elección en dicha área.

DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración 1 hora

Leyendo los rastros de las auras, detectas la presencia de los efectos escurdiñadores en el área. Si *detectar escudriñamiento* es de mayor rango que un efecto de escudriñamiento, obtienes un atisbo de la criatura responsable y averiguas su distancia y dirección aproximadas.

Potenciado (6.º) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

DETECTAR MAGIA

TRUCO 1

CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Área emanación de 30 pies (9 m)

Envías un pulso que registra la presencia de la magia. No recibes otra información aparte de la presencia o la ausencia de magia. Puedes ignorar la magia de la que eres consciente, como por ejemplo los objetos mágicos y los conjuros activos, tanto tuyos como de tus aliados.

Tan solo detectas la magia de ilusión si el efecto de dicha magia tiene un rango inferior que el de tu conjuro de *detectar magia*. Sin embargo, los objetos que tienen un aura de ilusión pero no son engañosos en apariencia (como por ejemplo una *poción de invisibilidad*) se suelen detectar normalmente.

Potenciado (3.º) Averiguas el rango del efecto mágico más poderoso que detecta el conjuro, a determinar por el DJ.

Potenciado (4.º) Como 3.º rango, pero también señalas la fuente de la magia de mayor rango. Igual que para un sentido impreciso, no averiguas la ubicación exacta, pero puedes acotarla hasta un cubo de 5 pies (1,5 m) de lado (o la más cercana si es mayor que eso).

DETECTAR VENENO

CONJURO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 objeto o criatura

Detectas si una criatura es venenosa, o si un objeto es veneno o ha sido envenenado. No averiguas si el objetivo es venenoso de múltiples formas, ni el tipo o tipos de veneno. Determinadas sustancias, como el plomo y el alcohol, son venenosas y por lo tanto enmascaran otros venenos.

Potenciado (2.º) Averiguas el número y los tipos de veneno.

DETONAR MAGIA

CONJURO 9

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); Objetivos 1 objeto mágico o efecto de conjuro

Defensa Reflejos básica (ver texto)

Haces que la magia del objetivo se disipe en una explosión destructiva. Contrarrestas al objetivo (pág. 431). Si la prueba tiene éxito, una explosión de Fuerza mágica inflige 8d6 daño por fuerza con una salvación básica de Reflejos. Si contrarrestas con éxito la magia del objeto, queda desactivado durante 1 semana (o destruido con un éxito crítico) y la explosión es una emanación de 5 pies (1,5 m) a partir del objeto. Si contrarrestas con éxito un conjuro, el efecto se acaba y la explosión, o bien afecta a todas las criaturas en el área del conjuro, o al objetivo de conjuro y todas las criaturas en una emanación de 5 pies (1,5 m) a su alrededor.

DILEMA

CONJURO 8

CONCENTRAR EXTRADIMENSIONAL MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 criatura

Duración mantenido

Transportas al objetivo a una habitación rompecabezas extraplana de origen misterioso, encerrándola allí. Una vez por turno como una sola acción, el objetivo puede hacer una prueba de Ocultismo, Percepción o Latrocinio contra tu CD de conjuros para resolver el rompecabezas. Los efectos de teletransporte no pueden transportar al objetivo al exterior de la habitación rompecabezas a menos que también puedan atravesar los Planos, como por ejemplo *teletransporte interplanario*. Cuando acaba el conjuro, el objetivo vuelve al espacio que ocupaba cuando fue desterrado, o al más cercano si el original está ahora ocupado.

Éxito crítico El objetivo resuelve el rompecabezas y huye.

Éxito El objetivo está en el camino correcto hacia la solución. Si ya lo estaba, resuelve el rompecabezas y huye.

Fallo El objetivo no hace progreso alguno hacia una solución.

Fallo crítico El objetivo no hace progresos y, si estaba en el camino correcto, ya no lo está.

DISFRAZ ILUSORIO

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 criatura voluntaria

Duración 1 hora

Creas una ilusión que hace que el objetivo parezca otra criatura de la misma forma corporal y de estatura aproximadamente similar (más o menos 6 pulgadas [15 cm] y peso (más o menos 50 libras [22,5 kg])). El disfraz es típicamente lo bastante bueno como para ocultar su identidad, pero no para imitar a un individuo específico. El conjuro cambia su apariencia y su voz, pero no sus manierismos. Puedes cambiar la apariencia de su ropa y de los objetos que lleva puestos, como por ejemplo hacer que su armadura parezca un vestido. Los objetos sostenidos no resultan afectados y cualquier objeto puesto sacado de la criatura vuelve a su apariencia verdadera.

Lanzar *disfraz ilusorio* equivale a preparar un disfraz para el uso Imitar de Engaño; ignora cualquier penalizador por circunstancia que el objetivo podría sufrir por disfrazarse como una criatura no similar, concede un bonificador +4 a las pruebas de Engaño para evitar que otros vean a través del disfraz y permite al objetivo sumar su nivel a dichas pruebas de Engaño incluso si no está entrenado. Puedes Disipar este conjuro.

Potenciado (3.º) El objetivo puede parecer cualquier criatura del mismo tamaño, incluso un individuo específico. Tienes que haber visto

a un individuo para replicar su apariencia, y tienes que haber oído su voz para replicarla.

Potenciado (4.º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas voluntarias. Si designas como objetivo a múltiples criaturas, puedes elegir un disfraz diferente para cada objetivo, pero ninguna de ellas puede imitar a un individuo específico. Puedes Disipar cada disfraz individualmente o todos de forma colectiva.

Potenciado (7.º) Igual que en 4.º, pero puedes elegir disfraces que imitan a individuos específicos. Tienes que haber visto a un individuo para replicar su apariencia, y tienes que haber oído su voz para replicarla.

DISFRAZAR MAGIA

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 objeto o efecto de conjuro.

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Alteras la forma en que el aura mágica de un objeto o conjuro aparece ante efectos como los de *detectar magia*. Puedes ocultar las auras por completo, hacer que un objeto parezca un objeto común de un nivel menor o hacer que un conjuro parezca un conjuro común del mismo rango o inferior. Puedes Disipar el conjuro.

Un lanzador que utiliza *detectar magia* o leer aura de un rango superior a *disfrazar magia* puede hacer una prueba para descreer la ilusión utilizando la habilidad correspondiente a la tradición del conjuro (Arcanos para arcana, Religión para divina, Ocultismo para ocultista o Naturaleza para primigenia). Intentos posteriores por parte del mismo lanzador obtienen el mismo resultado que la prueba de descreer inicial.

Potenciado (2.º) Puedes Lanzar este conjuro sobre una criatura, disfrazando todos los objetos y efectos de conjuro que hay sobre ella.

DISIPAR MAGIA

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 efecto de conjuro u objeto mágico desatendido

Descoses la magia que hay tras un conjuro o efecto. Haz una prueba de contrarrestar contra el objetivo (pág. 431). Si contrarrestas con éxito un objeto mágico, se convierte en un objeto mundano de su tipo durante 10 minutos. Esto no cambia las propiedades no mágicas del objeto. Si el objetivo es un artefacto u objeto similar, fallas automáticamente.

DISTORSIÓN DEL VACÍO

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO VACÍO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza

Llamas al Vacío para que dañe a la fuerza vital. El objetivo sufre 2d4 daño por vacío con una salvación básica de Fortaleza. Con un fallo crítico, el objetivo queda también debilitado 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

DISTORSIONAR LA MENTE

CONJURO 7

CONCENTRAR EMOCIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad

Revuelves las facultades mentales y las entradas sensoriales de una criatura. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado de dicha salvación, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 10 minutos. Los efectos de *distorsionar la mente* tienen lugar de forma instantánea, por lo que *disipar magia* y otros efectos que contrarrestan los conjuros no pueden contrarrestarlos. Sin embargo, los rituales de deseo y las aptitudes que pueden eliminar efectos que no son mágicos siguen pudiendo contrarrestar los efectos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo pasa la primera acción de su siguiente turno en el estado confundido.

Fallo El objetivo queda confundido durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda confundido permanentemente.

DOBLE ENGAÑOSO

CONJURO 6

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Duración mantenido hasta 1 minuto

Te haces invisible y creas un duplicado ilusorio de ti mismo. Cuando Mantienes el conjuro, puedes dictar mentalmente un curso de acción para que tu duplicado lo siga dicho asalto. Tu duplicado actúa como si tuviera tu número completo de acciones, aunque en realidad no puede afectar nada del entorno. Tanto el duplicado como tu invisibilidad persisten a lo largo de la duración del conjuro. Llevar a cabo una acción hostil no acaba con la invisibilidad de *doble engañoso*, igual que con un conjuro de *invisibilidad* de 4.º rango. Una criatura que determina que el duplicado es una ilusión no sabe necesariamente que eres invisible, y una que puede ver tu forma invisible no sabe necesariamente que tu duplicado es una ilusión.

Si Lanzas un conjuro, atacas o interaccionas de alguna otra forma con otra criatura, como parte de dicha acción puedes hacer una prueba de Engaño contra la CD de Percepción de los observadores para convencerles de que es tu duplicado quien la lleva a cabo. Esto no engaña a nadie que es consciente de que tu duplicado es una ilusión, ni funciona si resulta obvio que el ataque no puede haber partido del duplicado. Por ejemplo, si has disparado un rayo, podrías hacer que pareciera proceder del duplicado si estuviera colocado de forma apropiada, pero si has atacado con una espada y tu duplicado está en el otro extremo de la habitación respecto al objetivo, tu prueba de Engaño falla automáticamente.

DOLOR FANTASMAL

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL NO LETAL

Tradiciones ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Un dolor ilusorio azota al objetivo, infligiendo 2d4 daño mental y 1d4 daño persistente mental y tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre el daño inicial completo pero no daño persistente, y el conjuro se acaba de inmediato.

Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el daño persistente completos, y queda indispuesto 1. Si se recupera del estado indispuesto, el daño persistente se acaba y el conjuro también.

Fallo crítico Como fallo, pero el objetivo queda indispuesto 2.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d4 y el daño persistente en 1d4.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOMINAR

CONJURO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Voluntad; **Duración** hasta tus siguientes preparativos diarios
Tomas el mando del objetivo, obligándole a que te obedezca. Si le das una orden obviamente autodestructiva, el objetivo no actúa hasta que le das una nueva orden. El efecto depende de su salvación de Voluntad.**Éxito crítico** El objetivo no resulta afectado**Éxito** El objetivo queda aturdido 1 mientras lucha contra tus órdenes.**Fallo** Controlas al objetivo. Sufrir el estado controlado, pero puede hacer una salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos.
Con un éxito, el conjuro se acaba.**Fallo crítico** Igual que fallo, pero el objetivo tan sólo tiene derecho a una nueva salvación si le das una nueva orden que va contra su naturaleza, como por ejemplo matar a sus aliados.**Potenciado (10.)** La duración es ilimitada.

DORMIR

DOTE 1

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL SUEÑO

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m)**Defensa** Voluntad

Cada criatura en el área sentirá sueño, y posiblemente dará alguna cabezada. Una criatura que queda inconsciente debido este conjuro no queda tumbada ni suelta lo que está agarrando. El conjuro no evita que las criaturas se despierten debido a una prueba de Percepción con éxito, lo que limita su utilidad en combate.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre un penalizador -1 por estatus a sus pruebas de Percepción durante 1 asalto.**Fallo** La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente al cabo de 1 minuto, se despierta automáticamente.**Fallo crítico** La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente al cabo de 1 hora, se despierta automáticamente.**Potenciado (4.)** Las criaturas quedan inconscientes durante 1 asalto con un fallo o 1 minuto con un fallo crítico. Caen tumbadas y sueltan lo que están agarrando, sin poder hacer pruebas de Percepción para despertarse. Cuando la duración se acaba, la criatura duerme normalmente en lugar de despertarse automáticamente.

DUPLICAR ENEMIGO

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 enemigo de nivel 15 o inferior**Defensa** Fortaleza; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas un duplicado temporal de un enemigo para que luche por ti. El objetivo puede hacer una salvación de Fortaleza para perturbar el conjuro. El duplicado aparece en un espacio desocupado adyacente al objetivo y tiene su mismo modificador al ataque, CA, modificadores a las tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad, pero tan solo tiene 70 Puntos de Golpe y carece de las aptitudes especiales del objetivo, incluyendo inmunidades, resistencias y debilidades. No dispone de objetos mágicos excepto runas de potencia de arma.

El duplicado obtiene el rasgo esbirro, y sólo puede dar Zancadas y Golpes. Sus Golpes infligen el daño normal del objetivo, pero no aplican efectos añadidos, puesto que carece de aptitudes especiales. El conjuro se acaba automáticamente si los Puntos de Golpe del duplicado caen a 0.

El duplicado ataca a tus enemigos lo mejor que puede. También puedes darle instrucciones adicionales; cuando Mantienes el conjuro, puedes también Comandar a un esbirro como parte de tu acción, pero el DJ es quien determina si el duplicado cumple tu orden.

El duplicado es inestable, por lo que cada turno después de que lleva a cabo sus acciones, pierde 4d6 Puntos de Golpe. No es una criatura viva, y no puede recuperar sus Puntos de Golpe perdidos en modo alguno.

Éxito crítico No consigues crear un duplicado.**Éxito** El duplicado inflige mitad de daño con sus Golpes y la duración se reduce a un máximo de 2 asaltos.**Fallo** El duplicado funciona tal y como se ha descrito.**Potenciado (+1)** El nivel de la criatura a la que puedes designar como objetivo se incrementa en 2. El duplicado tiene 10 PG más.

ÉGIDA DE ENERGÍA

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia**Lanzamiento** 1 minuto**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura**Duración** hasta tus siguientes preparativos diarios

Proteges al objetivo con una barrera de energía poderosa y de larga duración. El objetivo obtiene resistencia 5 a ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vitalidad y vacío.

Potenciado (9.) Las resistencias se incrementan a 10.

EJECUTAR

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones divina, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Fortaleza básica

Señalas a una criatura e invocas el final de todas las cosas. El objetivo sufre 70 daño por vacío con una salvación básica de Fortaleza. Si el objetivo es un muerto viviente o dispone de curación mediante el vacío de alguna otra forma, el conjuro pierde los rasgos muerte y vacío y obtiene el rasgo vitalidad, por lo que el objetivo sufre 70 daño por vitalidad con una salvación básica de Fortaleza.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 10.

EMPUJÓN HIDRÁULICO

CONJURO 1

AGUA ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura u objeto desatendido**Defensa** CA

Invocas una poderosa explosión de agua presurizada, que vapulea al objetivo y lo echa atrás. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia.

Éxito crítico El objetivo sufre 6d6 daño contundente y es empujado hacia atrás 10 pies (3 m).**Éxito** El objetivo sufre 3d6 daño contundente y es empujado hacia atrás 5 pies (1,5 m).**Potenciado (+1)** El daño contundente se incrementa en 2d6.

ENCOGER

DOTE 2

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura voluntaria**Duración** 5 minutos

Distorsionas el espacio para hacer que una criatura sea más pequeña. El objetivo se encoge hasta convertirse en tamaño Menudo. Su equipo se

- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo
- Conjuros
 - Reglas
 - Listas de conjuros
 - Arcanos
 - Divinos
 - Ocultistas
 - Primigenios
- Conjuros
 - A-C
 - D-F
 - G-M
 - N-R
 - S
 - T-Z
- Conjuros de foco
 - Bardo
 - Clérigo
 - Druida
 - Explorador
 - Brujo
 - Mago
 - Rituales
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

encoge con él, pero vuelve a su tamaño original si se lo quita. El alcance de la criatura cambia a 0 pies. Este conjuro no tiene efecto alguno sobre una criatura Menuda.

Potenciado (6.º) El conjuro puede designar como objetivo hasta 10 criaturas.

ENLACE MENTAL

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Enlazas tu mente con la del objetivo y le impartes mentalmente una cantidad de información en un instante que, de otra forma, se podría comunicar en 10 minutos.

ENREDADERAS ENMARAÑANTES

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 40 pies (9 m)

Duración 10 minutos

Unas enredaderas densas y retorcidas brotan de todas las superficies y llenan todas las masas de agua de la zona. Cualquier criatura que se mueve por tierra, o Trepano o Nadando en la zona de las enredaderas sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades. Una vez por asalto, puedes Mantener el conjuro para hacer que una en particular surja de cualquier casilla de la masa de enredaderas. Esta enredadera tiene un alcance de 15 pies (4,5 m). Haz un ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra el objetivo; con un éxito, la enredadera arrastra al objetivo hasta la masa y le deja inmovilizado durante 1

asalto o hasta que la criatura Huye (contra tu CD de conjuros), lo que sucede primero.

ERUPCIÓN VOLCÁNICA

CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** un cilindro de 5 pies (1,5 m) de radio y 80 pies (24 m) de altura

Defensa Reflejos

La tierra se abre, lanzando a gran altura una columna de lava en forma de cilindro vertical, que inflige 14d6 a las criaturas en el área. La lava se enfría rápidamente y envuelve a las criaturas del interior. Una criatura envuelta en lava solidificada queda torpe 1 y sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a sus Velocidades. Todo el terreno normal se convierte en terreno difícil para una criatura voladora y dichas criaturas descienden inmediatamente 20 pies (6 m) en el momento en que quedan recubiertas, pero no sufren daño debido a esta caída. Una criatura recubierta de lava solidificada puede tratar de Huir contra tu CD de conjuros para acabar con el efecto. De lo contrario, permanece envuelta hasta que sufre un total de 50 daño, lo que la libera de la lava solidificada.

Además, las criaturas en el área y las que estén a 5 pies (1,5 m) o menos de la columna de lava sufrirán automáticamente 3d6 daño por fuego debido al intenso calor, sean cuales sean los resultados de sus tiradas de salvación.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

CONJURO 7

ESTADÍSTICAS DEL ESBIRRO FANTASMAL

ESBIRRO FANTASMAL

CRIATURA -1

MEDIANO FUERZA DESCEREBRADO

Percepción +0; visión en la oscuridad**Idiomas** ninguno (entiende a su creador)**Habilidades** Sigilo +8**Fue** -4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** +0

Cuerpo de fuerza El cuerpo de un esbirro fantasmal está hecho de fuerza mágica. No puede utilizar acciones de ataque. Aunque carece de peso físico, puede moverse y utilizar acciones de Interactuar para hacer cosas del tipo ir a buscar objetos, abrir puertas no atascadas o cerradas sin llave, sostener sillas y limpiar. No puede atravesar objetos sólidos.

CA 13; **Fort** +0, **Ref** +4, **Vol** +0

PG 4; **Inmunidades** ataques no mágicos, enfermedad, espíritu, inconsciente, mental, parálisis, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza o *toque fantasmal*)

Velocidad volar 30 pies (9 m)**Fallo** La criatura sufre daño completo y queda envuelta en lava solidificada.**Fallo crítico** La criatura sufre doble daño y queda envuelta en lava solidificada.**Potenciado (+1)** El daño en el área se incrementa en 2d6 y el daño debido al intenso calor se incrementa en 1d6.

ESBIRRO FANTASMAL

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 60 pies (18 m)**Duración** mantenido

Convocas a un esbirro fantasmal (ver barra lateral). El esbirro tiene aproximadamente la forma de un humanoide. Puedes elegir entre que sea invisible o que tenga una apariencia efímera, pero se trata obviamente de un efecto mágico y no de una criatura real.

ESCENA ILUSORIA

CONJURO 5

AUDITIVO CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR OLFATIVO VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista**Lanzamiento** 10 minutos**Rango de distancia** 500 pies (150 m); **Área** explosión de 30 pies (9 m)**Duración** 1 hora

Creas una escena imaginaria que incluye hasta 10 criaturas individuales u objetos de diverso tamaño, todos los cuales deben estar en el área del conjuro. Dichos elementos generan los sonidos y los olores apropiados, y su tacto es el correcto. Los elementos de una *escena ilusoria* no pueden hablar. A diferencia del conjuro *criatura ilusoria*, las criaturas de tu escena carecen de aptitudes y estadísticas de combate. Tu escena no incluye cambios al entorno que la rodea, aunque puedes colocarla en el entorno ilusorio de un conjuro de *espejismo*.

Cuando creas la escena, puedes elegir que sea estática o que siga un programa. Aunque una escena estática es estacionaria, incluye movimiento natural básico. Por ejemplo, el viento soplando sobre un pedazo de papel ilusorio lo haría crujir. Un programa puede tener hasta 1 minuto de longitud y se repite cuando se acaba. Por ejemplo, podrías

crear una escena con dos orcos luchando entre sí y la lucha se desarrollaría de la misma forma en cada repetición. Si creas un bucle, ambos combatientes acaban en el mismo lugar al inicio de la escena y al final de la misma, pero puedes refinar el programa para que sea difícil discernir cuándo empieza y cuándo acaba el bucle. Cualquiera que observe la escena más de unos pocos minutos, casi siempre se dará cuenta del bucle. Una vez has creado la ilusión, no puedes alterar el programa.

Cualquier criatura que toque cualquier aparte de la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión. Si interacciona con una parte de la ilusión, sólo descreer dicha parte. Tan sólo puede descreer la escena al completo con un éxito crítico.

Potenciado (6.) Las criaturas o los objetos de tu escena pueden hablar.

Tienes que dictar las palabras específicas para cada actor al crear tu programa. El conjuro disfraza tu voz para cada actor.

Potenciado (8.) Como la versión de 6.º rango, pero la duración es ilimitada.

ESCOMBROS APALEADORES

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia**Área** cono de 15 pies (4,5 m)**Defensa** Reflejos

Una rociada de pesadas piedras vuela por los aires frente a ti. Los escombros infligen 2d4 daño contundente a cada criatura en el área. Cada criatura tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.**Fallo** La criatura sufre daño completo y es apartada 5 pies (1,5 m) de ti de un empujón.**Fallo crítico** La criatura sufre doble daño y es apartada 10 pies (3 m) de ti de un empujón.**Potenciado (+1)** El daño se incrementa en 2d4.

ESCUDO

TRUCO 1

CONCENTRAR FUERZA TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno

Alzas un escudo de fuerza mágico. Esto cuenta cómo utilizar la acción Alzar un escudo (pág. 419), lo que te concede un bonificador +1 por circunstancia a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno, pero no requiere una mano para utilizarlo.

Mientras el conjuro está en funcionamiento, puedes utilizar la reacción Bloqueo con el escudo (pág. 253) con tu escudo mágico. El escudo tiene Dureza 5. Puedes utilizar la reacción del conjuro para reducir el daño de cualquier conjuro o efecto mágico, incluso si no inflige daño físico. Después de utilizar Bloqueo con el escudo, el conjuro se acaba y no puedes lanzarlo de nuevo durante 10 minutos.

Potenciado (+2) La Dureza del escudo se incrementa en 5.

ESCUDO DE FUEGO

CONJURO 4

CONCENTRAR FUERZA MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Duración** 1 minuto

Creas un escudo flotante hecho de fuego. Mientras el escudo persiste, su calor te concede resistencia al frío 5 y te hace inmune al frío ambiental suave y severo. Puedes Alzar un escudo con el escudo de fuego como si fuera un escudo normal para obtener un bonificador +1 por circunstancia a tu CA.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios
Conjuros
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z
Conjuros de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Puedes utilizar la reacción Bloqueo con el escudo (pág. 253) con el *escudo de fuego*, que tiene Dureza 10, es inmune al fuego, tiene 40 PG (sin Umbral de rotura) y su Dureza se reduce a la mitad contra los efectos que tienen el rasgo agua. Si utilizas Bloqueo con el escudo contra un ataque Cuerpo a cuerpo, que o bien es un ataque sin armas, o bien cuyo atacante está adyacente, éste sufre 2d6 daño por fuego.

Potenciado (+2) La resistencia al frío se incrementa en 5, los PG se incrementan en 10 y el daño por fuego se incrementa en 1d6.

ESCU德里ÑAMIENTO

CONJURO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia planetario; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 10 minutos

Espías mágicamente a una criatura de tu elección. *Escudriñamiento* funciona como *clarividencia* (pág. 323), excepto que la imagen que obtienes es menos precisa, insuficiente para *teletransporte* y conjuros similares. En lugar de crear un ojo en una ubicación fija a 500 pies (150 m) o menos, en su lugar puedes crear uno que se manifieste justo por encima del objetivo. Puedes elegir un objetivo o bien por su nombre o bien tocando una de sus posesiones o una parte de su cuerpo. Si no te has reunido con el objetivo en persona, la CD de *escudriñamiento* es 2 menor y si no eres consciente de la identidad del objetivo (quizá porque hallaste el colmillo de una criatura desconocida en una escena del crimen), en su lugar la CD es 10 menor.

El efecto de *escudriñamiento* depende de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El conjuro falla y el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 semana. El objetivo también obtiene un atisbo de ti y averigua la distancia aproximada y la dirección entre ambos.

Éxito El conjuro falla y el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 día.

Fallo El conjuro tiene éxito.

Fallo crítico El conjuro tiene éxito y el ojo sigue al objetivo si se mueve, moviéndose hasta 60 pies (18 m) por asalto.

ESPEJISMO

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 50 pies (15 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Creas una ilusión que hace que el terreno natural parezca, suene, se sienta y huelga como un tipo diferente de terreno. Esto no disfrazará ninguna estructura o criatura que haya en el área.

Cualquier criatura que toque la ilusión o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión.

Potenciado (5.º) Tu imagen también puede disfrazar estructuras o crear estructuras ilusorias (pero sigue sin poder disfrazar criaturas).

ESQUEMA VIBRANTE

CONJURO 6

DISCRETO ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); Área explosión de 10 pies (3 m)**Defensa** Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas una pauta de luces que late con intensidad. Las criaturas quedan deslumbradas en el interior de la misma. Además, una criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad si está en el interior de la pauta cuando la lanzas, cuando entra en ella, cuando acaba su turno en su interior o cuando utiliza una acción de Buscar o de Interactuar con la misma. Una criatura cegada por la pauta no tiene que hacer nuevas tiradas de salvación.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura queda cegada por la pauta. Si sale de la misma, puede hacer una nueva salvación para recuperarse del estado cegado al final de cada uno de sus turnos, hasta una duración máxima de 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 minuto.

ESTABILIZAR

TRUCO 1

CONCENTRAR CURAR MANIPULAR TRUCO VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia**Rango de distancia** 30 (9 m); **Objetivos** 1 criatura moribunda

La energía vital cierra la puerta de la muerte. El objetivo pierde el estado moribundo, aunque permanece inconsciente y a 0 Puntos de Golpe.

ESTALLAR

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR SÓNICO

Tradiciones ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 objeto desatendido

Un ataque sónico de alta frecuencia hace estallar un objeto próximo. Infliges 2d10 daño sónico al objeto, ignorando la Dureza del mismo si es 4 o menor.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10 y la Dureza que el conjuro ignora se incrementa en 2.

ESTATUS

CONJURO 2

CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista, primigenia**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria.**Duración** hasta tus siguientes preparativos diarios

Mientras el objetivo y tu permanezcáis en el mismo plano de existencia y estéis vivos los dos, estarás al corriente de su estado. Conoces la dirección en la que está, la distancia y cualquier estado que le afecta.

Potenciado (4.º) El alcance se incrementa a 30 pies (9 m) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

EXPLOSIÓN CÁUSTICA

CONJURO 1

ÁCIDO CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); Área explosión de 5 pies (1,5 m)**Defensa** Reflejos básica

Arrojas un gran pegote de ácido que detona inmediatamente, salpicando a las criaturas cercanas. Las criaturas en el área sufren 1d8 daño por ácido y tienen que hacer una salvación básica de Reflejos; con un fallo crítico, una criatura sufre también 1 daño persistente por ácido.

Potenciado (+2) El daño inicial se incrementa en 1d8 y el daño persistente en un fallo crítico se incrementa en 1.

EXPLOSIÓN DE ECLIPSE

CONJURO 7

CONCENTRAR FRÍO MANIPULAR OSCURIDAD VACÍO

Tradiciones arcana, divina, primigenia**Rango de distancia** 500 pies (150 m); Área explosión de 60 pies (18 m)**Defensa** Reflejos

Un globo de oscuridad congeladora explota en el área, infligiendo 8d10 daño por frío a las criaturas presentes, más 8d4 daño adicional por vacío a las criaturas vivas. Cada criatura en el área tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Si el globo se solapa con un área de luz mágica o afecta a una criatura afectada por luz mágica, explosión de eclipse contrarresta el efecto de luz.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.**Fallo** La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda cegada por la oscuridad, con una duración ilimitada.

Potenciado (+1) El daño por frío se incrementa en 1d10 y el daño por vacío contra los seres vivos se incrementa en 1d4.

EXPLOSIÓN DE RUIDO

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR SÓNICO

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); Área explosión de 10 pies (9 m)**Defensa** Fortaleza

Invocas un ruido cacofónico, que inflige 2d10 daño sónico. Cada criatura tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, queda ensordecida durante 1 minuto y aturdida 1.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

EXPLOSIÓN DE SOMBRA

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR SOMBRA

Tradiciones divina, ocultista**Rango de distancia** variable; Área variable**Defensa** Reflejos o Voluntad básica (a elegir por el objetivo)

Das forma a la sustancia sombría del Inframundo en forma de explosión. Elige entre daño por ácido, contundente, cortante, electricidad, espiritual, frío, fuego, fuerza, perforante y sónico y elige entre un cono de 30 pies (9 m), una explosión de 15 pies (4,5 m) a 120 pies (36 m) o menos o una línea de 50 pies (15 m). La explosión inflige 6d8 daño del tipo elegido a cada criatura en el área.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

EXPLOSIÓN ESPIRITUAL

CONJURO 6

CONCENTRAR ESPÍRITU MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Fortaleza básica

Concentras energía etérea y atacas al espíritu de la criatura, infligiendo 16d6 daño espiritual con una salvación básica de Fortaleza.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

EXPLOSIÓN SOLAR

CONJURO 7

CONCENTRAR FUEGO LUZ MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 60 pies (18 m)

Defensa Reflejos

Un poderoso globo de abrasadora luz solar explota en el área, infligiendo 8d10 daño por fuego a todas las criaturas en la misma, más 8d10 daño adicional por vitalidad a las criaturas muertas vivientes. Cada criatura en el área tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre daño completo y queda cegada permanentemente.

Si el globo se solapa con un área de oscuridad mágica, explosión solar trata de contrarrestar el efecto de oscuridad.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 1d10 y el daño por vitalidad contra los muertos vivientes se incrementa también en 1d10.

FACHADA DE OBJETO

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 objeto no mayor que 10 pies por 10 pies por 10 pies (3 × 3 × 3 m)

Duración 1 hora

Haces que el objeto objetivo tenga el aspecto de estar físicamente mucho mejor o mucho peor. Cuando Lanzas este conjuro, decides si quieres que el objeto parezca decrepito o perfecto. Un objeto al que se hace parecer decrepito aparenta estar roto y ser de mala calidad. Un objeto intacto al que se hace parecer mejor aparenta ser nuevo a estrenar y estar bien pulido o mantenido. Un objeto roto parece estar intacto y funcional. Los objetos destruidos no pueden ser afectados por este conjuro. Una criatura que Interactúa con el objeto puede intentar descreer la ilusión.

Potenciado (2.) La duración es 24 horas.

Potenciado (3.) La duración es ilimitada.

FALSA VISIÓN

CONJURO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque; **Área** explosión de 100 pies (30 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Creas una falsa imagen que engaña a cualquier intento de escudriñar en un área. Cualquier conjuro de escudriñamiento ve, oye, huele y detecta de cualquier otra forma lo que tú quieres que detecte en el interior del área, en lugar de lo que realmente hay. Puedes Mantener el conjuro cada asalto para cambiar la ilusión como desees, incluyendo interpretar una escena compleja. Si el conjuro de escudriñamiento es de un rango superior a *falsa visión*, quien lo lanza puede hacer una prueba de Percepción para describir la ilusión, aunque incluso si tiene éxito no puede averiguar lo que sucede realmente en el área.

FALSA VITALIDAD

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Duración 8 horas

Potencias tu carne con las energías típicamente utilizadas para manipular a los muertos vivientes. Obtienes 10 Puntos de Golpe temporales.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan en 3.

FANTASÍA

TRUCO 1

CONCENTRAR DISCRETO ILUSIÓN MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido

Creas un sonido o una visión ilusoria sencilla. Un sonido añade el rasgo auditivo al conjuro y no puede incluir palabras inteligibles o música elaborada. Una visión añade el rasgo visual, no puede ser mayor que un cubo de 5 pies (1,5 m) de lado y es claramente tosca y poco detallada si se contempla desde 15 pies (4,5 m) o menos. Cuando Lanzas o Mantienes el conjuro, puedes hacer una prueba para Crear una distracción con la ilusión, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba de Engaño. Si la prueba falla contra una criatura, ésta descrece la *fantasía*.

FANTASMAGORÍA

CONJURO 9

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL MUERTE

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** cualquier cantidad de criaturas

Defensa Voluntad

Llenas la mente del objetivo con imágenes inacabables, como sueños incontables y vidas que chocan unas contra otras. La avalancha de información inflige 16d6 daño mental a cada objetivo, dependiendo de su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y no puede utilizar reacciones hasta el inicio de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda confundido hasta el inicio de tu siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda confundido durante 1 minuto.

FESTÍN VAMPÍRICO

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza básica

Tu toque absorbe la fuerza vital de un objetivo para potenciarte. Infliges 6d6 daño por vacío al objetivo. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad del daño por vacío que sufre el objetivo (después de aplicar resistencias y cosas similares). Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

FLORA ENMARAÑANTE

CONJURO 2

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR PLANTA

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** todas las casillas en una explosión de 20 pies (6 m)

Duración 1 minuto

Plantas y hongos surgen de forma espontánea o crecen rápidamente, enmarañando a las criaturas. Todas las superficies en el área se convierten en terreno difícil. Cada asalto que una criatura empieza su turno en el área tiene que hacer una salvación

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

de Reflejos. Con un fallo, sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus velocidades hasta que abandona el área y, con un fallo crítico, queda también inmovilizado durante 1 asalto. Las criaturas pueden hacer una prueba de Huir para eliminar estos efectos.

FORMA AÉREA

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Empleas tu dominio del aire para cambiar la forma de tu cuerpo a una forma de batalla de animal Mediano volador. Cuando Lanzas este conjuro, elige una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el tipo específico de animal (por ejemplo una lechuza o un águila para ave), pero esto no afecta ni al Tamaño ni a las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el animal elegido:

- CA = 18 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16 y tu bonificador al daño es +5. Dichos ataques están basados en la Destreza (por ejemplo, a efectos del estado torpe). Si tu modificador al ataque para los ataques sin arma basados en la Destreza es mayor, puedes utilizarlo en lugar del indicado.
- Modificador por Acrobacias +16, a menos que el tuyo sea superior.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Ave** Velocidad 10 pies (3 m), volar 50 pies (15 m); **Cuerpo a cuerpo** pico, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** garra (ágil), **Daño** 1d10 cortante.
- **Avispa** Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** aguijón, **Daño** 1d8 perforante +1d6 persistente por veneno.
- **Murciélago** Velocidad 20 pies (6 m), volar 30 pies (9 m); eco-localización precisa 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** colmillos, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ala (ágil), **Daño** 2d6 contundente.
- **Pterosauro** Velocidad 10 pies (3 m), volar 40 pies (12 m); olfato impreciso 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** pico, **Daño** 3d6 perforante.

Potenciado (5.º) Tu forma de batalla es Grande y tu Velocidad de vuelo obtiene un bonificador +10 pies (3 m) por estatus. En lugar de lo indicado obtienes 10 PG temporales, modificador al ataque +18, modificador al daño +8 y Acrobacias +20.

Potenciado (6.º) tu forma de batalla es Enorme, tu Velocidad de vuelo obtiene un bonificador +15 pies (4,5 m) por estatus y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, modificadores al ataque +21, bonificador al daño +4 y dobles dados de daño (incluyendo el daño persistente) y Acrobacias +23.

FORMA ANIMAL

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

Llamas a la energía primigenia para que te transforme en una forma de batalla de animal Mediano. Cuando Lanzas este conjuro, elige una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el tipo específico de animal (por ejemplo un león o un leopardo de la nieve para felinos), pero esto no afecta ni al Tamaño ni a las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el animal elegido:

- CA = 16 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (9 m).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +9 y tu bonificador al daño es +1. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu bonificador al ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en su lugar.
- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en el animal elegido:

- **Cánido** Velocidad 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante.
- **Ciervo** Velocidad 50 pies (15 m); **Cuerpo a cuerpo** asta, **Daño** 2d6 perforante.
- **Felino** Velocidad 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d6 perforante; **Cuerpo a cuerpo** zarpa (ágil), **Daño** 1d10 cortante.
- **Oso** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** garra (ágil), **Daño** 1d8 cortante.
- **Rana** Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** lengua (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d4 contundente.
- **Serpiente** Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** colmillos, **Daño** 2d4 perforante +1d6 veneno.
- **Simio** Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** puño, **Daño** 2d6 contundente.
- **Tiburón** nadar 35 pies (10,5 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante; respira bajo el agua pero no en el aire.
- **Toro** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** cuerno, **Daño** 2d8 perforante.

Potenciado (3.º) En lugar de lo indicado obtienes 10 PG temporales, CA = 17 + tu nivel, modificador al ataque +14, bonificador al daño +5 y Atletismo +14.

Potenciado (4.º) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes 15 PG temporales, CA = 18 + tu nivel, modificador al ataque +16, bonificador al daño +9 y Atletismo +16.

Potenciado (5.º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m). En lugar de lo indicado obtienes 20 PG temporales, CA = 18 + tu nivel, modificador al ataque +18, bonificador al daño +7 y doblas el número de dados de daño y Atletismo +20.

FORMA DE DINOSAURIO

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

Canalizas las fuerzas primigenias de la Naturaleza para transformarte en una forma de batalla Grande de animal, específicamente la de un poderoso y terrorífico dinosaurio. Cuando Lanzas este conjuro, eliges una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el típico específico de animal, pero esto no tiene efecto alguno en el Tamaño o las estadísticas de la forma. Cuando estás en esta forma, obtienes los rasgos animal y dinosaurio. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 15 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (9 m).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16 y tu bonificador al daño es +9. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- Ankylosaurus** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 10 pies [3 m], coletazo), **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ♦ pata, **Daño** 2d6 contundente.
- Brontosaurus** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 15 pies [4,5 m], coletazo), **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ♦ pata, **Daño** 2d8 contundente.
- Deinonychus** Velocidad 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ garra (ágil), **Daño** 2d4 perforante + 1 persistente por sangrado; **Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas, **Daño** 1d10 perforante.
- Stegosaurus** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8 perforante.
- Triceratops** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cuerno, **Daño** 2d8 perforante + 1d6 persistente por sangrado con un impacto crítico; **Cuerpo a cuerpo** ♦ pata, **Daño** 2d6 contundente.
- Tyrannosaurus** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas (alcance 10 pies [3 m], letal d12), **Daño** 1d12 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola, **Daño** 1d10 contundente.

Potenciado (5°) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m), o 20 pies (6 m) si empezaste con 15. En lugar de lo indicado obtienes 20 PG temporales, un modificador al ataque de +18, un bonificador al daño de +6, el doble de dados de daño y Atletismo +21.

Potenciado (7°) Tu forma de batalla es Gargantuesca y tus ataques tienen un alcance de 20 pies (6 m), o 25 pies (7,5 m) si empezaste con 15. En lugar de lo indicado obtienes CA = 21, 25 PG temporales, un modificador al ataque de +25, un bonificador al daño de +15, el doble de dados de daño y Atletismo +25.

FORMA DE DRAGON

CONJURO 6

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

DRAGONES DEL MANUAL DE MONSTRUOS

Los dragones del *Manual de monstruos* utilizan las siguientes especificaciones para *forma de dragón*.

Dragón	Tradición	Vel.	Aliento de dragón
Adamantino	Primigenia	Excavar	Cono de contundencia
Astado	Primigenia	Nadar	Cono de veneno
Conspirador	Ocultista	—	Cono de veneno
Diabólico	Divina	—	Cono de fuego
Empíreo	Divina	—	Cono de espíritu
Espejismo	Arcana	Trepar	Cono de mental
Fortuna, de la	Arcana	—	Cono de fuerza
Presagio	Ocultista	—	Cono de mental

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 1 minuto

Invocando magia poderosa, obtienes una forma de batalla de dragón Grande. Cuando Lanzas este conjuro, elige un tipo de dragón común u otro tipo al que tu DJ te permite el acceso. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo dragón. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Velocidad 40 pies (12 m), volar 100 pies (30 m). Obtienes cualquiera de las siguientes velocidades de las que dispone el dragón elegido, pero en la cantidad indicada: excavar 20 pies (6 m), trepar 40 pies (12 m), nadar 60 pies (18 m).
- Resistencia 10 contra el tipo de daño de tu Aliento de dragón (ver más abajo).
- Visión en la oscuridad y olfato impreciso 60 pies (18 m).
- Los siguientes ataques cuerpo a cuerpo sin armas, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +22 y tu bonificador al daño es +6. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste. Ver a continuación más sobre estos ataques.

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 daño del mismo tipo de daño que tu Aliento de dragón (ver más abajo); **Cuerpo a cuerpo** ♦ garra (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d10 contundente.

- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.
- Aliento de dragón** ♦♦ Exhalas energía mágica letal en un área, infligiendo 10d6 daño a todas las criaturas en la misma, con una salvación básica contra tu CD de conjuro. La forma, tipo de daño y tipo de salvación son las correspondientes al aliento de dragón que has elegido. Si dicho aliento puede infligir más de un tipo de daño, elige uno de ellos cuando lanzas *forma de dragón*. La

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

forma del aliento es un cono de 30 pies (9 m) o una línea de 100 pies (30 m). Una vez activado, el Aliento de dragón no se puede utilizar de nuevo en 1d4 asaltos. Aliento de dragón tiene el rasgo de tradición que encaja con la tipo de dragón y el rasgo de daño que encaja con ese tipo de daño que inflige, si es aplicable.

- **Resistencia según tradición** Si la tradición mágica del dragón encaja con la de tu conjuro *forma de dragón*, obtienes la habilidad indicada. **Resistencia arcana** 5 contra la magia; **Resistencia divina** 10 contra espíritu, vitalidad y vacío; **Resistencia ocultista** 10 contra mental; Resistencia primigenia 5 al daño físico.

Potenciado (8.) Tu forma de batalla es Enorme, obtienes un bonificador +20 pies (6 m) por estatus a tu Velocidad de vuelo y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m) o de 15 pies (4,5 m) si tenían previamente 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, un modificador al ataque de +28, un bonificador al daño de +12, y Atletismo +28. Tu Aliento de dragón inflige 4d6 daño adicional.

FORMA DE INSECTO

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Te concentras en un bicho sencillo y te transformas en una forma de batalla animal de tamaño Mediano. Cuando Lanzas este conjuro, eliges una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el tipo específico de animal (como por ejemplo una mariquita o un escarabajo para los coleópteros), pero esto no tiene efecto alguno ni en el Tamaño ni en las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar este conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques específicos a la forma de batalla que eliges, que son los únicos con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +13 y tu bonificador al daño es +2. Estos ataques están basados en la Fuerza (a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +13 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Araña** Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge colmillos, **Daño** 1d6 perforante más 1d4 persistente veneno; **A distancia** \blacklozenge telaraña (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m]), **Daño** enmaraña al objetivo durante 1 asalto.
- **Ciempiés** Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m); visión en la oscuridad; **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante más 1d4 persistente veneno.
- **Escarabajo** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge mandíbulas, **Daño** 2d10 contundente.
- **Escorpión** Velocidad 40 pies (12 m), visión en la oscuridad, sentido de la vibración impreciso 60 pies (18 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge aguijón, **Daño** 1d8 perforante más 1d4 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge pinza (ágil), **Daño** 1d6 contundente.

- **Hormiga** Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge mandíbulas, **Daño** 2d6 contundente.
- **Mantis** Velocidad 40 pies (12 m); olfato impreciso 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge pata delantera, **Daño** 2d8 perforante.

Potenciado (4.) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes 15 PG temporales, modificador al ataque +16, bonificador al daño +6 y Atletismo +16.

Potenciado (5.) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m). En lugar de lo indicado obtienes 20 PG temporales, modificador al ataque +18, bonificador al daño +2 y dobles dados de daño (incluyendo daño persistente) y Atletismo +20.

FORMA DE MONSTRUOSIDAD

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Te transformas en un monstruo legendario, adoptando una forma de batalla Enorme. Cuando lanzas este conjuro, elige entre ave fénix, gusano de las cavernas o serpiente marina. Mientras estás en esta forma, obtienes el rasgo bestia (para el fénix) o el rasgo animal (para el gusano de las cavernas o la serpiente marina). Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 20 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 20 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +28, y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +30 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el monstruo elegido:

- **Fénix** Velocidad 30 pies (9 m), volar 90 pies (27 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge pico (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+12 perforante más 2d4 fuego y 2d4 fuego persistente; **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge garra (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d8+12 cortante; **Sudario de llamas** (aura, fuego, primigenio) 20 pies (6 m). Obtienes una aura de fuego que se extiende desde ti. Toda criatura que entra o acaba su turno en el interior del aura sufre 2d6 daño por fuego. Una criatura sólo puede sufrir este daño una vez por turno. Puedes activar o desactivar esta aura mediante una acción de Mantener.
- **Gusano de las cavernas** Velocidad 40 pies (12 m), excavar 30 pies (9 m), nadar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge mandíbulas (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+20 perforante; **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge aguijón (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+15 perforante +2d6 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge cuerpo (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+20 contundente; **Inexorable** Te recuperas automáticamente de los estados paralizado, lentificado y aturdido al final de cada uno de tus turnos. También eres inmune a quedar inmovilizado e ignoras el terreno difícil y el terreno difícil mayor.
- **Serpiente marina** Velocidad 20 pies (6 m), nadar 90 pies (27 m); **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge mandíbulas (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+20 perforante; **Cuerpo a cuerpo** \blacklozenge cola (alcance 25 pies

[7,5 m]]. **Daño** 2d8+20 contundente; **Barrido con la espina** ➡ (movimiento) Extiendes tus espinas y Nadas o das una Zancada. Cada criatura a la que estás adyacente en cualquier punto durante tu movimiento sufre 4d8+10 daño cortante (salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros).

Potenciado (9.) En lugar de lo indicado obtienes CA = 22 + tu nivel, 25 PG temporales, modificador al ataque +31, incrementas el daño en un dado de daño y Atletismo +33.

FORMA DE PESTE ➡➡

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 10 minutos

Te transformas una forma de batalla de animal Menudo, como por ejemplo un gato, un insecto, un lagarto o una rata. Tú eres quien decide el tipo específico de animal (como por ejemplo una rata o una mantis religiosa), pero eso no afecta ni a tu Tamaño ni a tus estadísticas. En esta forma, tienes el rasgo animal y no puedes llevar a cabo Golpes. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes:

- CA = 15 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- Velocidad 20 pies (6 m).
- Debilidad 5 al daño físico (si sufres daño físico en esta forma, sufres 5 daño adicional).
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (9 m).
- Modificadores +10 a Acrobacias y a Sigilo, si los tuyos no son superiores; modificador por Atletismo -4.

Potenciado (4.) Te puedes convertir en una criatura voladora, como por ejemplo un ave, lo que te concede una Velocidad de vuelo de 20 pies (6 m).

FORMA DE PLANTA ➡➡

CONJURO 5

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR PLANTA POLIMORFÍA

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

Inspirándote en las criaturas frondosas, te transformas en una forma de batalla de planta Grande. Cuando Lanzas este conjuro, eliges una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes elegir una planta específica similar en la que convertirte (como por ejemplo una *Nepenthes* en lugar de una *Dionea*), pero esto no tiene efecto alguno ni en el Tamaño ni en las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo planta. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 19 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 12 Puntos de Golpe temporales.
- Resistencia 10 al veneno
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +17 y tu bonificador al daño es +11. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +19 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas en la planta elegida:

- **Arboreal** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ➡ (rama (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ➡ pie, **Daño** 2d8 contundente; en esta forma puedes hablar.
- **Atrapamoscas** Velocidad 15 pies (4,5 m); resistencia 10 al ácido; **Cuerpo a cuerpo** ➡ hoja (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8 perforante, y puedes invertir una acción después de un impacto para Agarrar al objetivo.

Potenciado (6.) Tu forma de batalla es Enorme y el alcance de tus ataques se incrementa en 5 pies (1,5 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 22 + tu nivel, 24 PG temporales, modificador al ataque +21, bonificador al daño +16 y Atletismo +22.

FORMA DE VAPOR ➡➡

CONJURO 4

AIRE CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 5 minutos

El objetivo se transforma en un estado vaporoso. En este estado, el objetivo es amorfo. Pierde cualquier bonificador por objeto a la CA y todos los demás efectos y bonificadores debidos a la armadura, utilizando su modificado por competencia para la defensa sin armadura. Obtiene resistencia 8 al daño físico y es inmune al daño de precisión. No puede lanzar conjuros, activar objetos o utilizar acciones con el rasgo atacar o manipular. Obtiene una Velocidad de vuelo de 10 pies (3 m) y puede deslizarse a través de grietas minúsculas. El objetivo puede Disipar el conjuro.

FORMA DE ELEMENTAL ➡➡

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Llamas al poder de los Planos para transformarte en una forma de batalla elemental Mediana. Cuando Lanzas este conjuro, elige un elemento de los indicados. Cuando estás en esta forma obtienes el rasgo correspondiente además del rasgo elemental. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 19 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +18 y tu bonificador al daño es +9. Son ataques basados en la Destreza (aire, fuego o metal) o en la Fuerza (agua, madera o tierra). Si tu modificador por ataque sin armas correspondiente es mayor, puedes usarlo en su lugar.
- Acrobacias (aire, fuego o metal) o Atletismo (agua, madera o tierra), modificador +20; ignora este cambio si tu propio modificador es más grande.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el elemento elegido:

- **Agua** Velocidad 20 pies (6 m), nadar 60 pies (18 m); resistencia al fuego 5; **Cuerpo a cuerpo** ➡ ola, **Daño** 1d12 contundente y después de un impacto puedes invertir de inmediato una acción para

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice