

estás adyacente a ella y puede hacer una prueba de Atletismo CD 16 para Abrir la red por la fuerza. Una vez el objetivo deja de estar apresado, la red es engorrosa hasta que se vuelve a doblar mediante una acción de Interactuar con el rasgo concentrar que requiere dos manos; si se utiliza sin haber sido doblada, las pruebas de Apresar hechas con la red sufren un penalizador -2.

Cuando la red no está amarrada puedes hacer una tirada de ataque a distancia utilizando tu competencia en armas sencillas contra una criatura Mediana o más pequeña a 20 pies (6 m) o menos. Con un impacto, el objetivo queda desprevenido y sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades hasta que Huye y, con un impacto crítico, también queda inmovilizado hasta que Huye. La CD de Huir es 16. Una criatura adyacente al objetivo puede Interactuar para quitarle la red.

Ropa: la ropa normal es funcional y tiene un corte básico, como la de campesino, la de monje o la de trabajo.

La ropa de explorador es lo suficientemente recia como para poderla reforzar y que te proteja, aunque no se puede considerar armadura. Hay muchas formas, aunque las más comunes se parecen a las vestimentas de clérigo, los adornos de monje o los ropajes de mago, puesto que los miembros de dichas clases es probable que eviten llevar armadura. Para más información sobre la ropa de explorador, consulta las págs. 272 a 273. La ropa de más calidad o la ropa para climas específicos es más cara.

Saco: un saco puede acarrear hasta Impedimenta 8 en objetos. Un saco que contiene Impedimenta 2 o menos se puede llevar en el cuerpo, usualmente pasado por el cinto. Puedes llevar un saco en una mano, pero tienes que usar las dos para meter y sacar objetos.

Silbato de señales: cuando se sopla, un silbato de señales se puede oír claramente hasta a media milla (800 m) en terreno despejado.

Símbolo primigenio: los lanzadores de conjuros primigenios, especialmente los druidas, a menudo lucen adornos con materiales naturales para simbolizar su conexión con la Naturaleza, como por ejemplo anillos de plantas tejidas, amuletos hechos de partes de animales u otros símbolos relacionados con una orden druidica o filosofía de la Naturaleza.

Símbolo religioso: este trozo de madera o de plata está blasonado con una imagen que representa a un dios. Algunos lanzadores de conjuros divinos, como por ejemplo los clérigos, pueden emplear un símbolo religioso para usar ciertas aptitudes. Un símbolo religioso se puede llevar puesto en el cuerpo mediante una cadena o un broche, o puede sostenerse con la mano.

Texto religioso: este manuscrito contiene escrituras de una religión en particular. Algunos lanzadores de conjuros divinos, como por ejemplo los clérigos, pueden utilizar un texto religioso para usar ciertas aptitudes. Un texto religioso se tiene que sostener en una mano para utilizarlo.

Vaina de parada: puedes sacar esta vaina reforzada durante la misma acción de Interactuar que usas para desenvainar el arma que contiene, empuñando el arma en una mano y la vaina en la otra. Puedes utilizar para tu defensa una vaina de parada en gran medida como un arma con el rasgo parada: inviertes una acción para posicionarla defensivamente y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno. Hay vainas de parada disponibles para cualquier espada de las que se empuñan a una mano.

Vaina oculta: esta vaina de cuero es lo suficientemente grande como para alojar un objeto de hasta Impedimenta ligera y se uti-

liza típicamente para dagas, varitas, juegos de herramientas de ladrón y objetos similares. Puedes fijarla al interior de una bota, bajo unos brazaes o una manga o en cualquier otro lugar discreto para obtener un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo y a las clases de dificultad para esconder u ocultar el objeto de su interior.

Vela: una vela encendida emite luz tenue en un radio de 10 pies (3 m) durante 8 horas.

EQUIPO DE AVENTURAS POCO COMÚN

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Diario de erudito (nivel 3)	6 po	L	1
Compendio de diarios de erudito (nivel 3)	30 po	L	2
Mapa topográfico (nivel 3)	10 po	L	1
Atlas topográfico (nivel 3)	50 po	L	2

SUSTANCIAS ALQUÍMICAS

Lo indicado en la tabla de sustancias alquímicas es lo más comúnmente disponible en Golarion a lo que puede tener acceso un personaje de 1.º nivel. La entrada completa de cada objeto aparece en el *Manual de dirección*. Tu DJ podría permitirte empezar con otro material alquímico de allí estudiando cada caso.

SUSTANCIAS ALQUÍMICAS

Bombas alquímicas	Precio	Imp.	Rasgos de objeto*
Frasco de ácido menor	3 po	L	Ácido, bomba, salpicadura
Fuego de alquimista menor	3 po	L	Bomba, fuego, salpicadura
Elixires	Precio	Imp.	Rasgos de objeto
Antídoto menor	3 po	L	Elixir, curación
Antiplaga menor	3 po	L	Elixir, curación
Elixir de la vida inferior	3 po	L	Elixir, curación
Material alquímico	Precio	Imp.	Rasgos de objeto
Bola de humo menor	3 po	L	—
Cetro brillante	3 po	L	Luz
Ramita yesquera (10)	2 po	—	Fuego

*Todos estos objetos tienen los rasgos alquímico y consumible

Bombas alquímicas

Las bombas alquímicas son armas consumibles que infligen daño o dan lugar a efectos especiales, y a veces infligen daño por salpicadura. Una bomba se lanza mediante un Golpe a distancia. Es un arma marcial a distancia con un incremento de rango de distancia de 20 pies (6 m) y no se puede beneficiar de runas porque es un consumible.

Una bomba inflige cualquier daño por salpicadura indicado al objetivo con un fallo, éxito o éxito crítico y a todas las demás criaturas a 5 pies (1,5 m) o menos del objetivo con un éxito o éxito crítico. Suma el daño antes de aplicar resistencias o debilidades y no multipliques el daño por salpicadura en un impacto crítico.

Frasco de ácido menor: esta bomba alquímica inflige 1 daño por ácido, 1d6 daño por ácido persistente y 1 daño por ácido por salpicadura.

Fuego de alquimista menor: esta bomba alquímica inflige 1d8 daño por fuego, 1 daño por fuego persistente y 1 daño por fuego por salpicadura.

Elixires

Los elixires son sustancias alquímicas que bebes como una sola acción que tiene el rasgo manipular, obteniendo el beneficio indicado.

Antídoto menor: obtienes un bonificador +2 por objeto a las salvaciones de Fortaleza contra venenos durante 6 horas.

Antiplaga menor: obtienes un bonificador +2 por objeto a las salvaciones de Fortaleza contra las enfermedades durante 24 horas, incluyendo cualquier salvación diaria contra la aflicción de una enfermedad.

Elixir de la vida inferior: recuperas 1d6 Puntos de Golpe y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Material alquímico

El material alquímico es un tipo de sustancia alquímica que utilizas, en lugar de beberla o arrojarla. Todas estas sustancias tienen los rasgos alquímico y consumible.

Bola de humo menor: creas una pantalla de humo de 5 pies (1,5 m) centrada en una esquina de tu espacio. Todas las criaturas en el interior del humo están ocultas y todas las demás están ocultas de ellas. El humo dura 1 minuto o hasta que lo disipa un viento fuerte.

Cetro brillante: puedes golpear un cetro brillante contra una superficie dura como una acción de Interactuar para hacer que emita una luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) y luz tenue en los siguientes 20 pies (6 m) durante 6 horas.

Ramita yesquera: puedes utilizar una ramita yesquera para encender algo inflamable mediante una sola acción de Interactuar, con más rapidez que con pedernal y yesca.

OBJETOS DE ASISTENCIA

Se incluyen en esta sección objetos asistenciales para unas cuantas discapacidades. Si un personaje es una persona con discapacidad desde su nacimiento o lo ha sido durante un periodo significativo de tiempo antes de salir de aventuras, debería comenzarlas con cualquier objeto de asistencia que requiera como parte de su historia. Dichos objetos no cuentan contra su dinero inicial (pág. 25) y cualquier objeto concedido de esta forma no tiene valor alguno si se vende.

OBJETOS DE ASISTENCIA

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Audífono	5 pp	—	—
Audífono mágico (nivel 1)	5 po	—	—
Bastón	5 pp	L	1
Gafas correctoras	5 pp	—	—
Muleta	5 pp	L	1
Prótesis	5 pp	—	—
Silla de ruedas	5 pp	2	ver texto
Silla de viaje	5 pp	3	ver texto
Almacenaje de silla	1 po	—	—

Audífono: un audífono se lleva en el oído, y está hecho de madera tallada, metal al que se ha dado forma o incluso pequeñas piezas de relojería. La forma del aparato ayuda a los que son duros de oído y puedes llevar uno o dos dependiendo

de tu pérdida auditiva. Te puedes quitar y poner unos audífonos como una acción de Interactuar.

Un audífono mágico tiene el rasgo mágico. Con su forma curvada, se engancha en la parte superior de la oreja y permanece tras la misma, con un receptor que encaja en la apertura auricular. La parte externa del aparato detecta ondas de sonido y, utilizando la magia, las transfiere por el receptor hasta tu oído. Puede llevar uno o dos dependiendo de tu pérdida auditiva y puedes encenderlos o apagarlos utilizando una acción de Interactuar.

Bastón: un bastón es una pieza recta de madera provista de un mango curvo, en forma de gancho. Su diseño sencillo ayuda con el equilibrio y sólo ayuda ligeramente a soportar el peso de la pierna contraria, más débil. El bastón mide típicamente entre 2 y 3 pies (60 y 90 cm) de longitud pero puede ser alargado o acortado según necesidad.

Gafas correctoras: un juego de gafas correctoras puede adoptar la forma de unas gafas normales o de unas gafas de protección llevadas sobre los ojos. Te puedes quitar y poner unas gafas correctoras como una acción de Interactuar.

Muleta: las muletas vienen solas o en pareja dependiendo de cuánto apoyo necesites para caminar. Una muleta encaja bajo tu axila y utilizas la mano y el balanceo del brazo para moverte con ella.

Prótesis: una prótesis reemplaza una parte corporal perdida o dañada. Las prótesis típicas incluyen pies, ojos, manos y extremidades artificiales, aunque una prótesis básica se puede diseñar como reemplazo de cualquier parte corporal. Los avances en el campo de las prótesis significan que incluso la más básica de ellas puede proporcionar el rango completo de funcionalidad de una parte corporal faltante.

Una prótesis dispone de cierta cantidad de correas o manguitos que la mantienen fijada al cuerpo. Te puedes quitar y poner una prótesis con una acción de Interactuar.

Silla de ruedas: una silla de ruedas común es ideal para el uso diario pero no está diseñada para actividades movidas. Estas sillas de ruedas son las más comunes entre los no aventureros. Las sillas de ruedas se fabrican en una gran variedad de tamaños para cualquier tipo de personas, sea cual sea su altura o su tipo corporal.

Una silla de viaje está diseñada para aventuras y viajes frecuentes. El diseño es elegante y a la moda, para proporcionar una comodidad y un soporte excelentes. Una silla de viaje tiene pequeños mecanismos, o bien de piezas de madera entrelazadas, de relojería u otros ingenios, que le permiten subir o bajar escaleras sin dificultad adicional (sin embargo, subir escaleras sigue siendo terreno difícil, como para cualquier otro personaje), y atravesar otro terreno de aventuras común sin ninguna dificultad adicional, como por ejemplo escalas y terreno desigual.

Se puede comprar almacenaje de silla y aplicarse a cualquier silla de ruedas. Esto reduce la cantidad de Impedimenta que pesan los objetos cuando se almacenan en la silla, de forma muy parecida a una mochila. Los primeros 2 puntos de Impedimenta de objetos almacenados en la silla no cuentan contra tu límite de Impedimenta. Si utilizas a la vez almacenaje de silla y una mochila, tan sólo se te descuenta Impedimenta 2 del límite total, igual que si utilizaras varias mochilas u objetos similares al mismo tiempo.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

REGLAS DE LAS SILLAS DE RUEDAS

Todas las sillas de ruedas funcionan de la siguiente forma.

Armazón: una silla de ruedas está construida típicamente a partir de materiales comunes, como por ejemplo madera, pero también puede ser de acero, otros metales o incluso materiales raros como plata del amanecer. Las sillas de ruedas presentadas aquí están hechas de madera recia.

Cinturones ajustables: estos cinturones se ajustan alrededor de tu cintura, rodillas y espinillas para mantenerte sentado si la silla es arrojada, derribada o manipulada violentamente. Puedes abrir y soltar tus cinturones con una acción de Interactuar.

Enderezado rápido: si la silla se inclina o eres derribado estando en la silla, te puedes enderezar utilizando la acción Ponerse en pie, aunque en este caso estas poniendo en pie la silla de ruedas. Un aliado puede utilizar una acción de Interactuar para ayudarte, permitiéndote Ponerse en pie como acción gratuita desencadenada por su acción de Interactuar.

Límite de Impedimenta: una silla de ruedas es lo bastante fuerte como para soportarte a ti y a cualquier cantidad de Impedimenta que puedes sostener y transportar normalmente. Tu Impedimenta total transportada incluye todos los objetos que llevas puestos, transportas y almacenas en tu silla de ruedas. Sufres los efectos usuales cuando hay demasiada Impedimenta sobre tu silla de ruedas: si llevas una cantidad de Impedimenta igual a 5 + tu modificador por Fuerza, estás impedido; y ni tú ni tu silla de ruedas podéis sostener o transportar más de 10 + tu modificador por Fuerza. La propia Impedimenta de la silla no cuenta contra tu límite de Impedimenta cuando vas montado en ella; se indica en caso de que tengas que transportarla por separado.

Magia: la silla de ruedas se considera una extensión de ti mismo. Los conjuros o las aptitudes que cambian tu forma corporal también se aplican a la silla, que se transforma contigo mientras la estás utilizando. Puedes elegir qué apariencia adopta.

Movimiento: cuando usas una silla de ruedas, das Zancadas a tu Velocidad normal (indicada en tu ascendencia, con cualquier bonificador, penalizador y ajuste adicional aplicado). Impulsas una silla de ruedas utilizando los aros que rodean las ruedas. Puedes impulsarla incluso si sostienes algo en las manos, pero no si estas neutralizado o incapaz de alguna otra forma de mover libremente las manos. Sigues viéndote afectado por el terreno difícil y otros rasgos del terreno. Cualquier efecto que te pueda inmovilizar, imponer un penalizador a sus Velocidades o similar, enmarañando u obstaculizando tus piernas, se aplicará también a la silla de ruedas. Puedes utilizar todas tus acciones desde la silla de ruedas.

FÓRMULAS

Las fórmulas son instrucciones formalizadas para fabricar objetos. Su objetivo principal es reducir el tiempo que tardas en empezar la actividad Artesanía, lo que te ayudará bastante en los objetos que fábricas con frecuencia. Por lo general, puedes leer una fórmula si puedes leer el idioma en el que está escrita, aunque carezcas de la habilidad necesaria para Elaborar el objeto. A menudo, los alquimistas y los gremios de artesanos

utilizan lenguajes oscuros o crean códigos para proteger sus fórmulas. Si obtienes la fórmula de un objeto poco común o aún más raro, tienes acceso al mismo para poderlo Elaborar. Estas fórmulas pueden ser significativamente más valiosas... si puedes hacerte con ellas.

Por el Precio indicado en la tabla, puedes comprar una fórmula común o pagar a un PNJ para que te permita copiar la suya. Una fórmula comprada es típicamente un esquema escrito en un pergamino enrollado de Impedimenta ligera. Puedes copiar una fórmula en tu libro de fórmulas en 1 hora.

Si tienes una fórmula, puedes hacer una copia de la misma utilizando la habilidad Artesanía. También puedes Elaborar una fórmula haciendo ingeniería inversa a partir de un objeto en tu poder. Usa el Precio de la fórmula y la CD de Artesanía del objeto. Tienes que cumplir cualquier requisito para Elaborar el objeto, excepto que no necesitas tener acceso al mismo o cumplir ningún requisito especial de Artesanía indicado en el bloque de estadísticas del objeto, si el DJ no determina otra cosa.

FÓRMULAS

Nivel objeto	Precio fórmula	Nivel objeto	Precio fórmula
0*	5 pp	11	70 po
1	1 po	12	100 po
2	2 po	13	150 po
3	3 po	14	225 po
4	5 po	15	325 po
5	8 po	16	500 po
6	13 po	17	750 po
7	18 po	18	1200 po
8	25 po	19	2000 po
9	35 po	20	3500 po
10	50 po		

*Las fórmulas para todos los objetos comunes de nivel 0 de este capítulo se pueden comprar de forma colectiva en un libro básico de artesano.

SERVICIOS

Los servicios indicados en Servicios básicos y cocina describen gastos que pueden aparecer durante los viajes y el tiempo pasado en los asentamientos.

SERVICIOS BÁSICOS Y COCINA

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Alojamiento (1 día)			
Espacio en el suelo	3 pc		
Cama (para 1)	1 pp		
Habitación privada (para 2)	8 pp		
Suite extravagante (para 6)	10 po		
Bebidas			
Jarra de cerveza	1 pc	L	1
Tanque de cerveza	2 pp	2	2
Jarra de café o té	2 pc	L	1
Botella de vino	1 pp	L	1
Botella de buen vino	1 po	L	1
Comidas			
Comida escasa	1 pc	L	2
Comida normal	3 pc	L	2
Comida buena	1 po	L	2

Establos (1 día)	2 pc
Peaje	por lo menos 1 pc
Transporte (por cada 5 millas [8 km])	
Caravana	3 pc
Diligencia	2 pp
Transbordador o barco fluvial	4 pc
Velero	6 pc

Transporte

El coste de contratar transporte incluye el viaje normal sin servicios. La mayoría de servicios de transporte proporcionan espacio básico para dormir y algunos proporcionan comidas a los precios indicados en la tabla. Organizar transporte a lugares peligrosos puede ser más caro o imposible.

Lanzamiento de conjuros

Los servicios de lanzamiento de conjuros son poco comunes. Hacer que alguien lance un conjuro para ti requiere encontrar un lanzador de conjuros que lo conozca y que esté dispuesto a lanzarlo. Es difícil encontrar a alguien que pueda lanzar conjuros de alto rango y los conjuros poco comunes suelen costar por lo menos el 100% más, eso si puedes encontrar alguien que los conozca. Los conjuros que requieren tiempos de lanzamiento largos (más de 1 minuto) suelen costar un 25% más. Además del Precio de la tabla, tienes que pagar todos los costes indicados en el conjuro.

SERVICIOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Rango del Conjuro	Precio*	Rango del Conjuro	Precio*
1.º	3 po	6.º	160 po
2.º	7 po	7.º	360 po
3.º	18 po	8.º	720 po
4.º	40 po	9.º	1800 po
5.º	80 po		

*Más cualquier coste requerido para lanzar el conjuro específico.

COSTE DE LA VIDA

El coste de la vida proporciona un coste total que cubre alojamiento, comidas, impuestos, tasas y otros gastos. Lo normal es que sólo tengas que llevar la cuenta del coste de la vida durante el tiempo libre.

COSTE DE LA VIDA

Nivel de vida	Semana	Mes	Año
Subsistencia*	4 pp	2 po	24 po
Cómodo	1 po	4 po	52 po
Bueno	30 po	130 po	1600 po
Extravagante	100 pp	430 po	5200 po

*Puedes intentar Subsistir utilizando Sociedad o Supervivencia (pág. 232) de forma gratuita.

BARDAS

Bardas ligeras	Precio	Bon. CA	Tope Des	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Imp.	Fuerza
Tamaño Pequeño o Mediano	10 po	+1	+5	-1	-5 pies (1,5 m)	2	+3
Tamaño Grande	20 po	+1	+5	-1	-5 pies (1,5 m)	4	+3
Bardas pesadas	Precio	Bon. CA	Tope Des	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Imp.	Fuerza
Tamaño Pequeño o Mediano (nivel 2)	25 po	+3	+3	-3	-10 pies (3 m)	4	+5
Tamaño Grande	50 po	+3	+3	-3	-10 pies (3 m)	8	+5

ANIMALES

Los precios de los animales se indican tanto para alquiler como para compra. Por lo general tienes que pagar por adelantado el alquiler de los animales y, si quien alquila cree que el animal podría correr peligro, podría típicamente requerir un depósito igual al Precio de compra.

La mayoría de animales entrarán en pánico si se ven en una situación de combate, si no se les ha entrenado para ello. Cuando empieza el combate, quedan asustados 4 y huyen mientras están asustados. Si Comandas con éxito a tu animal utilizando Naturaleza (pág. 243) puedes evitar que huya, aunque esto no elimina su estado asustado. Si el animal es atacado o dañado, vuelve a asustado 4 y huyendo, con las mismas excepciones.

Los caballos de guerra y los ponis de guerra están entrenados para el combate. No se asustan ni huyen de esta forma durante los encuentros.

Las estadísticas de los animales aparecen en el *Manual de monstruos*.

ANIMALES

Animal	Precio de alquiler* (por día)	Precio de compra
Caballo		
Caballo de monta	1 pp	8 po
Caballo de guerra	1 po	30 po (nivel 2)
Animal de carga	2 pc	2 po
Pájaro		
Cuervo mensajero	8 pc	4 po
Águila de caza	8 pp	8 po
Perro		
Perro guardián	1 pc	2 pp
Perro de servicio	6 pc	4 po
Perro de monta	6 pc	4 po
Poni		
Poni de monta	8 pc	7 po
Poni de guerra	8 pp	24 po (nivel 2)

*Podría requerir un depósito igual al Precio de compra

Bardas

Puedes comprar armaduras especiales para los animales, llamadas bardas (se muestran en la tabla Bardas). Todos los animales tienen el rango de competencia entrenado en bardas ligeras, y los animales entrenados para el combate están entrenados en bardas pesadas. Las bardas utilizan las mismas reglas que la armadura excepto lo siguiente. El Precio y la Impedimenta de las bardas dependen del tamaño del animal (utiliza las estadísticas de las bardas Pequeñas para criaturas por debajo del tamaño Pequeño). En las bardas no se pueden grabar runas mágicas, aunque podrían existir bardas mágicas especiales.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CAPÍTULO 7: CONJUROS

Ya se presente en forma de artefactos místicos, criaturas maravillosas o magos que tejen extraños conjuros, la magia aporta fantasía y maravillas a Pathfinder. Este capítulo explica cómo funcionan los conjuros y cómo los preparan y los lanzan quienes los utilizan.

Mediante gestos y exclamaciones especiales, un lanzador de conjuros puede atraer energías místicas, retorcer la mente, protegerse contra el peligro o incluso crear algo de la nada. Cada clase tiene su propio método para aprender, preparar y lanzar conjuros y cada conjuro individual tiene un efecto específico, por lo que aprender nuevos conjuros concede a un lanzador una gama más amplia de opciones para cumplir sus objetivos.

ESPACIOS DE CONJURO

Los personajes de las clases lanzadoras de conjuros pueden lanzar cierto número de ellos cada día; a los conjuros que puedes lanzar en un día determinado se les denomina espacios de conjuro. A 1.º nivel, un personaje sólo dispone de una pequeña cantidad de espacios de conjuro de 1.º rango por día pero, conforme va subiendo de nivel, obtiene más espacios de conjuro de rangos superiores. El rango de un conjuro indica su potencia global, de 1 a 10.

Conjuros preparados

Si eres un lanzador de conjuros preparados (como por ejemplo un clérigo, druida, brujo o mago), tienes que invertir cierta cantidad de tiempo cada día preparando tus conjuros de ese día. Al inicio de tus preparativos diarios, seleccionas una cantidad de conjuros de diferentes rangos, determinados por tu nivel y clase de personaje. Permanecen preparados hasta que los lanzas o hasta que vuelves a preparar conjuros.

Cada conjuro preparado se gasta después de un lanzamiento por lo que, si quieres lanzar uno en particular más de una vez al día, tienes que prepararlo varias veces. La excepción a esta regla son los conjuros con el rasgo truco; una vez preparas un truco, puedes lanzarlo tantas veces como quieras hasta la siguiente vez que preparas. Consulta la pág. 298 para más información sobre los trucos.

Podrías obtener una aptitud que te permitiera intercambiar conjuros preparados o llevar a cabo otros aspectos de la preparación de conjuros a horas diferentes durante el día, pero sólo tus preparativos diarios cuentan para los efectos que duran hasta la siguiente vez que preparas conjuros.

Conjuros espontáneos

Si eres un lanzador de conjuros espontáneo (como por ejemplo un bardo) tú eliges qué conjuro de tu repertorio decides lanzar utilizando para ello un espacio de conjuro. Esto te proporciona más libertad a la hora de lanzarlos, pero tienes menos conjuros en tu repertorio, tal y como determinan tu nivel de personaje y tu clase. Cuando llevas a cabo tus preparativos diarios, todos tus espacios de conjuro se renuevan, pero no puedes cambiar los de tu repertorio.

Conjuros potenciados

Todos los lanzadores de conjuros, tanto los preparados como los espontáneos, pueden lanzar un conjuro a un rango superior al indicado. A eso se llama potenciar el conjuro. Un lanzador de conjuros preparados puede potenciar un conjuro preparándolo en un espacio de conjuros de rango mayor, mientras que un lanzador de conjuros espontáneo puede hacerlo utilizándolo en un espacio de conjuros de rango mayor, si conoce el conjuro a dicho rango (consulta a continuación Conjuros espontáneos potenciados). Cuando potencias un conjuro, su rango se incrementa hasta el del espacio de conjuro en el que lo has preparado, o que has usado para lanzarlo. Esto es útil para cualquier conjuro, puesto que algunos efectos (como por ejemplo contrarrestar) dependen del rango de conjuro.

Además, muchos tienen beneficios específicos adicionales cuando son potenciados, como por ejemplo incrementar el daño. Estos beneficios adicionales se describen al final del bloque de estadísticas. Algunas entradas potenciadas especifican uno o más rangos a los que el conjuro tiene que ser preparado o lanzado para obtener esas ventajas adicionales. Cada una de estas entradas potenciadas indica específicamente qué aspectos cambian al rango indicado. Lee la entrada potenciada tan solo para el rango que estás utilizando o preparando; si sus beneficios tienen que incluir algunos de los efectos de la entrada del rango potenciado inferior, dichos beneficios estarán incluidos.

Otras entradas potenciadas indican un número después de un signo +, indicando que la potenciación concede ventajas adicionales a lo largo de rangos múltiples. El efecto indicado se aplica a cada incremento de rango al que el conjuro es potenciado por encima de su rango inferior, y el beneficio es acumulativo. Por ejemplo, *bola de fuego* dice "**Potenciado (+1)** El daño se incrementa en 2d6". Como quiera que *bola de fuego* inflige 6d6 daño por fuego a 3.º rango, una de 4.º rango infligiría 8d6 daño por fuego, una de 5.º rango infligiría 10d6 daño por fuego y así sucesivamente.

Conjuros espontáneos potenciados

Si eres un lanzador de conjuros espontáneo, tienes que conocer un conjuro al rango específico al que quieres lanzarlo para poderlo potenciar. Puedes añadir un conjuro a tu repertorio a más de un rango para tener más opciones cuando lo lanzas. Por ejemplo, si añadiste *bola de fuego* a tu repertorio como conjuro de 3.º rango y de nuevo como conjuro de 5.º rango, puedes lanzarlo como de cualquiera de los dos rangos, pero no como un conjuro de 4.º rango.

Muchas clases lanzadoras de conjuros espontáneos proporcionan aptitudes como el rasgo de clase conjuros de signatura, que

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

te permite lanzar un número limitado de conjuros como versiones potenciadas, incluso si conoces el conjuro a un solo rango.

Como lanzador espontáneo, puedes lanzar un conjuro de rango menor utilizando un espacio de conjuro de rango mayor sin potenciarlo o conociéndolo tan solo a un rango mayor. Esto lanza el conjuro al rango en que lo conoces, no al rango del espacio de conjuro mayor. El conjuro no tiene ningún efecto potenciado, por lo que no es una forma muy eficiente de utilizar la magia salvo en circunstancias altamente específicas. Por ejemplo, si tu grupo está teniendo problemas con un enemigo invisible y tienes *luz reveladora* en tu repertorio, pero ya has gastado todos tus espacios de conjuro de 2.º rango, podría resultar útil utilizar un espacio de conjuro de 3.º rango para lanzar dicho conjuro, aunque no derives de ello ningún beneficio potenciado.

TRUCOS

Un truco es un tipo especial de conjuro más débil que otros, pero que puede ser utilizado con mayor libertad y flexibilidad. Su nombre en el bloque de estadísticas es "Truco" en lugar de "Conjuro" y tiene el rasgo truco. Lanzar un truco no utiliza tus espacios de conjuro; puedes lanzar un truco a voluntad, cualquier número de veces al día. Si eres un lanzador de conjuros preparados, puedes preparar cada día cierto número de trucos. No puedes preparar un truco en un espacio de conjuro.

Un truco siempre se potencia automáticamente hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Para un lanzador de conjuros típico, esto significa que su nivel es igual al rango mayor de espacios de conjuro de que dispone.

CONJUROS DE FOCO

Los conjuros de foco son un tipo especial de conjuro que se obtiene directamente de una rama de estudio, de un dios o de otro origen específico. Sólo puedes aprender conjuros de foco mediante rasgos de clase especiales o dotes en lugar de elegirlos de una lista. Además, se lanzan utilizando una reserva especial de Puntos de Foco; no puedes preparar un conjuro de foco en un espacio de conjuro o utilizar los espacios de conjuro para lanzar conjuros de foco; similarmente, no puedes gastar tus Puntos de Foco para lanzar conjuros que no son de foco. Incluso algunas clases que normalmente no conceden lanzamiento de conjuros pueden conceder conjuros de foco, como por ejemplo la de explorador. Su nombre en el bloque de estadísticas es "Foco" en lugar de "Conjuro" y tiene el rasgo foco.

Los conjuros de foco son potenciados automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba, como los trucos. No puedes lanzar uno de ellos si su rango mínimo es mayor que la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, incluso si de alguna forma consigues acceso al mismo.

Lanzar cualquiera de tus conjuros de foco cuesta 1 Punto de Foco. La primera vez que obtienes una aptitud que te concede un conjuro de foco, obtienes automáticamente una reserva de foco. El máximo número de puntos en tu reserva es igual al número de conjuros de foco que conoces o 3, la menor de las dos cosas. Esto vale solo para conjuros que requieren puntos de foco para lanzarse. Por ejemplo, los trucos de composición de un bardo no cuentan para el tamaño de la reserva.

Durante tus preparativos diarios, recuperas todos los Puntos de Foco de tu reserva. También puedes utilizar la actividad Re-

enfocar para rezar, estudiar, meditar o de alguna otra forma sintonizarte de nuevo con el origen de tu magia de foco y recuperar 1 Punto de Foco. Puedes Reenfocar en múltiples ocasiones para recuperar múltiples puntos, hasta el máximo de tu reserva.

REENFOCAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Requisitos Tienes una reserva de foco.

Inviertes 10 minutos llevando a cabo actividades que restablecen tu conexión mágica. Esto te permite restablecer 1 Punto de Foco a tu reserva. Las actividades que tienes que llevar a cabo se especifican en la clase o en la aptitud que te concede tus conjuros de foco. Estas actividades pueden por lo general solaparse con otras tareas que tienen relación con el origen de tus conjuros de foco. Por ejemplo, un clérigo con conjuros de foco procedentes de un dios sagrado puede normalmente Reenfocar mientras atiende a las heridas de sus aliados.

Lanzadores de conjuros con conjuros de foco

Si eres un lanzador de conjuros, tus conjuros de foco son de la misma tradición de conjuros que la clase que te concede el conjuro de foco. Los de un bardo son ocultistas, los de un clérigo son divinos, los de un druida son primigenios, los de un mago son arcanos y los de un brujo vienen determinados por su patrón.

No lanzadores de conjuros con conjuros de foco

Si obtienes conjuros de foco de una clase u otro origen que no concede la aptitud lanzamiento de conjuros, la aptitud que te concede los conjuros de foco también te proporciona competencia para tus modificadores al ataque de conjuros y CD de conjuros, así como la tradición mágica de tus conjuros de foco. Aunque puedes lanzar tus conjuros de foco, eso no te cualifica para dotes u otras reglas que requieren que seas un lanzador de conjuros o tener un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros; para eso has de tener espacios de conjuro.

Puntos de foco de múltiples orígenes

Es posible, especialmente mediante los arquetipos, obtener conjuros de foco de más de un origen. Si esto sucede, tan solo tienes una reserva de foco, contando todos tus conjuros de foco para determinar los puntos que hay en tu reserva. Puedes gastar cualquiera de tus puntos de foco en cualquiera de tus conjuros de foco. Igualmente, cuando Reenfocas, recuperas un punto si sigues las directrices de cualquier aptitud que te concede conjuros de foco. Disponer de Puntos de Foco de orígenes múltiples no cambia la tradición de tus conjuros; si tienes a la vez conjuros de dominio de clérigo y conjuros de orden de druida, tus conjuros de dominio siguen siendo divinos y tus conjuros de orden siguen siendo primigenios. Similarmente, tienes que utilizar el modificador por atributo determinado por el origen de los conjuros de foco.

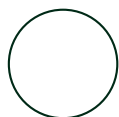
CONJUROS INNATOS

Algunos de tus conjuros resultan naturales para tu personaje, procediendo típicamente de tu ascendencia o de un objeto mágico. Se denominan conjuros innatos. Los conjuros innatos no te permiten calificarte para aptitudes que requieren que seas un lanzador de conjuros; para eso has de tener espacios de conjuro. La aptitud que te concede un conjuro innato te informa de lo a menudo que puedes lanzarlo (por lo general una vez al día) y de

TRADICIONES MÁGICAS

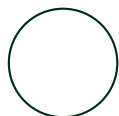
Los lanzadores de conjuros extraen los suyos de una de cuatro listas distintas, cada una de las cuales representa una tradición mágica diferente: arcana, divina, ocultista y primigenia.

Tu clase de personaje determina qué tradición de magia utilizan tus conjuros. En algunos casos, como por ejemplo cuando un clérigo obtiene conjuros de parte de su dios o cuando un brujo los obtiene de su patrón, podrías ser capaz de lanzar uno o más conjuros seleccionados de una lista diferente a la que utilizas de forma habitual; por ejemplo, los clérigos de Sarenrae obtienen el poder de convocar las llamas de su diosa mediante un conjuro de *bola de fuego*. En dichos casos, el conjuro utiliza tu tradición mágica, no la lista de la que normalmente procede el conjuro. Cuando lanzas un conjuro, añades al mismo el rasgo de tu tradición. Algunos tipos de magia, como por ejemplo la de la mayoría de los objetos mágicos, no pertenecen a ninguna tradición individual. En este caso, tienen el rasgo mágico en lugar de un rasgo de tradición.



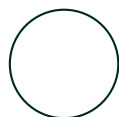
Arcana

Los lanzadores de conjuros arcanos utilizan la lógica y la racionalidad para categorizar la magia inherente al mundo que les rodea. Debido a esta aproximación de largo alcance, la tradición arcana tiene la lista de conjuros mayor, aunque generalmente no se le da bien afectar al espíritu o al alma. Los magos son los lanzadores de conjuros arcanos más icónicos, consultando tomos y grimorios.



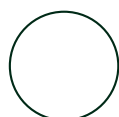
Divina

El poder de lo divino está impregnado de la fe, de lo invisible y de la creencia en una fuente de poder más allá del Universo. Los clérigos son los lanzadores de conjuros divinos más icónicos, pidiendo a los dioses que les concedan su magia.



Ocultista

Los practicantes de las tradiciones ocultistas buscan entender lo inexplicable, categorizar lo extraño y por lo demás acceder a lo efímero de forma sistemática. Los bardos son los lanzadores de conjuros ocultistas más icónicos, reuniendo objetos esotéricos extraños y utilizando sus interpretaciones para influenciar la mente o elevar el alma.



Primigenia

Una conexión instintiva con el mundo y la fe en él, el ciclo del día y la noche, la sucesión de las estaciones y la selección natural del depredador y de la presa impulsan la tradición primigenia. Los druidas son un gran ejemplo de lanzador de conjuros primigenios, invocando la magia de la Naturaleza a través de una profunda conexión con las plantas y los animales que les rodean.

su tradición mágica. Tus conjuros innatos se renuevan durante tus preparativos diarios. Los trucos innatos se lanzan a voluntad y están automáticamente potenciados de la forma habitual para los trucos (pág. 298) si no se indica lo contrario.

Cuando obtienes un conjuro innato, obtienes el rango entrenado en las estadísticas modificador al ataque de conjuro y CD de conjuros. A 12.º nivel, dichas competencias se incrementan a rango experto. Si no se indica lo contrario, el Carisma es tu bonificador por atributo de lanzamiento de conjuros para los conjuros innatos.

Si tienes un conjuro innato, puedes lanzarlo incluso si no es de un rango de conjuro de los que puedes lanzar normalmente. Esto es especialmente común para los monstruos.

No puedes usar tus espacios de conjuro para lanzar tus conjuros innatos, pero podrías disponer de un conjuro innato y también ser capaz de preparar o lanzar el mismo conjuro gracias a tu clase de personaje. Tampoco puedes potenciar tus conjuros innatos, pero algunas aptitudes que conceden conjuros innatos te podrían conceder un conjuro a un rango mayor que su rango base o cambiar el rango al que puedes lanzarlo.

CÓMO LANZAR CONJUROS

El lanzamiento de un conjuro puede ir desde una simple palabra de poder mágico que crea un efecto efímero hasta un proceso complejo que dura horas y que crea un impacto a largo plazo. Lanzar un conjuro requiere que el lanzador haga gestos y pronuncie encantamientos, por lo que ser incapaz de hablar evita que la mayoría de lanzadores pueda de hacerlo. Si tu personaje tiene una discapacidad a largo plazo que le impide o complica el habla (tal y

como se describe en el *Manual de dirección*), habla con el DJ para determinar una forma análoga de lanzarlos, como por ejemplo dando golpecitos en código con su bastón o silbando.

El lanzamiento de conjuros crea manifestaciones sensoriales obvias, como por ejemplo luces brillantes, sonidos crujientes y olores fuertes derivados de la magia que se acumula. Casi todos los conjuros manifiestan una signatura (un anillo colorido y brillante de runas mágicas que aparecen flotando en el aire, típicamente alrededor de tus manos, aunque tu tipo de lanzador de conjuros puede afectar esto); los magos académicos suelen tener unas signaturas limpias y ordenadas, mientras que las de un druida podrían ser más orgánicas y las de un clérigo podrían estar inspiradas por su dios. El aspecto del lanzamiento de conjuros puede variar entre una y otra tradición de lanzamiento de conjuros o clase, o incluso de una persona a otra. Tienes una gran libertad en cuanto a colorear la magia de tu personaje de la forma que quieras.

Los conjuros pueden variar en la cantidad de acciones que requieren, tal y como se muestra en el bloque de estadísticas de cada conjuro. Lanzas trucos, conjuros a partir de espacios de conjuro y conjuros de foco utilizando idéntico proceso, pero tienes que gastar el conjuro cuando lo lanzas desde un espacio de conjuro y tienes que gastar 1 Punto de Foco para lanzar un conjuro de foco. Algunas reglas hacen referencia a la actividad Lanzar un conjuro, como por ejemplo "si la siguiente acción que utilizas es Lanzar un conjuro". Cualquier conjuro califica como una actividad de Lanzar un conjuro y cualquier característica del mismo utiliza las del conjuro específico que estás lanzando.

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

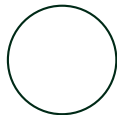
Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

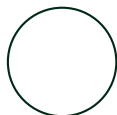
LAS CUATRO ESENCIAS

Los conjuros que afectan a ciertas fuerzas físicas o metafísicas tienden a agruparse en áreas mágicas particulares. Los eruditos de la magia coinciden ampliamente en que toda la existencia se compone de alguna combinación de cuatro esencias, aunque no se ponen de acuerdo ni en los nombres ni en las cualidades particulares de cada esencia.



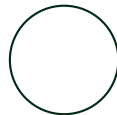
Materia

También llamada cuerpo, esencia material o esencia física, la materia es la base fundamental que conforma todas las cosas físicas del universo. Las tradiciones arcanas y primigenia están especialmente adaptadas a manipular y dar forma a la materia.



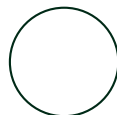
Espíritu

También denominado alma, esencia etérea o esencia espiritual, el espíritu es una base de otro mundo que permite construir el yo inmaterial e inmortal de un ser. El espíritu viaja a través del Plano Etéreo hasta el Gran Más Allá tras la muerte del cuerpo físico. El espíritu resulta afectado más fácilmente por los conjuros divinos y ocultistas.



Mente

También llamada pensamiento, esencia mental o esencia astral, la mente es lo que permite a las criaturas pensantes tener pensamientos racionales, ideas, planes, lógica y recuerdos. La mente toca incluso a las criaturas no inteligentes como los animales, aunque con una capacidad más limitada. Los lanzadores de conjuros arcanos y ocultistas suelen sobresalir en los conjuros de la mente.



Vida

También llamada corazón, fe, instinto o esencia vital, la vida representa la fuerza animadora universal de todas las cosas. Si bien la materia proporciona los componentes base de un cuerpo, la vida es lo que lo mantiene vivo y en buen estado. Esta esencia es la responsable de las respuestas inconscientes y de las creencias, como por ejemplo los instintos ancestrales y la orientación divina. Las tradiciones divina y primigenia tienen poder sobre la vida.

Coste y locus

Algunos conjuros requieren que pagues un coste o proporciones un locus. Si el conjuro indica un **coste**, tienes que disponer del dinero indicado, materiales valiosos u otros recursos para lanzar el conjuro (como gemas o reactivos mágicos), que se gastan durante el lanzamiento.

Un **locus** es un objeto que canaliza o dirige la energía mágica del conjuro pero que no se consume en su lanzamiento. Como parte de Lanzar el conjuro, empuñas el locus (si es necesario y si tienes una mano libre) y después puedes guardarlo de nuevo si quieres. Los locus tienden a ser caros y tienes que adquirirlos por adelantado para lanzar el conjuro, pero no se gastan como los costes. Si no se dice lo contrario, un locus tiene una Impedimenta insignificante.

Tiempos de lanzamiento largos

Algunos conjuros tardan minutos o horas en lanzarse. No puedes usar otras acciones o reacciones mientras lanzas uno de estos conjuros aunque, a discreción del DJ, podrías articular unas cuantas frases. Como con las demás actividades que requieren bastante tiempo, dichos conjuros tienen el rasgo exploración y no puedes lanzarlos en un encuentro. Si estalla un combate cuando estás lanzando uno, tu conjuro queda perturbado (ver a continuación Conjuros perturbados y perdidos).

Conjuros perturbados y perdidos

Algunas aptitudes y conjuros pueden perturbar un conjuro, haciendo que carezca de efecto y se pierda. Cuando pierdes un conjuro, ya has gastado el espacio de conjuro, además del coste y de las acciones necesarios para lanzarlo. Si un conjuro resulta perturbado durante una acción de Mantener, se acaba de inmediato. Las reglas completas de las acciones de perturbación aparecen en la pág. 415.

ALCANCES, ÁREAS Y OBJETIVOS

Los conjuros con alcance pueden afectar objetivos, crear áreas o hacer que aparezcan cosas solamente en el interior de dicho alcance. La mayoría de alcances de conjuro se miden en pies (1 *pie* = 30 *cm*) aunque algunos se pueden alargar varias millas (1 *millas* = 1,6 *km*), llegar a cualquier del planeta, ¡o incluso más lejos!

Rango de distancia de toque

Un conjuro con alcance de toque requiere que toques físicamente al objetivo. Utilizas tu alcance sin armas para determinar si puedes tocar a la criatura. Por lo general puedes tocarla automáticamente, aunque el conjuro podría especificar que se puede hacer una tirada de salvación o que tienes que hacer una tirada de ataque de conjuro. Si una aptitud incrementa el alcance de un conjuro de toque, empieza a 0 pies y aumenta desde ahí.

Áreas

A veces un conjuro tiene área, que puede ser una explosión, un cono, una emanación o una línea (págs. 428 a 429). Si el conjuro se origina en tu posición, sólo tiene un área; si puedes hacer que el área del conjuro aparezca más allá de donde estás tú, el conjuro tiene a la vez alcance y área.

Objetivos

Algunos conjuros te permiten designar como objetivo a una criatura, a un objeto o algo más específico. El objetivo debe estar dentro del alcance de conjuro y tienes que ser capaz de verlo (o percibirlo mediante un sentido preciso) para poderlo designar como objetivo. A discreción del DJ, puedes tratar de designar como objetivo a una criatura que no puedes ver, tal y como se describe en Cómo detectar criaturas en la pág. 434. Si no consigues designar como

OTROS RASGOS DE CONJURO

A continuación tienes un glosario con unos pocos rasgos que podrías ver en reglas importantes.

Convocado

Una criatura convocada por un conjuro o un efecto obtiene el rasgo convocado. Una criatura convocada no puede convocar a otras, ni crear objetos de valor, ni lanzar conjuros que requieren un coste. Tiene el rasgo esbirro. Si lanza un conjuro de rango igual o mayor que el que lo convocó, abruma la magia convocante, haciendo que su propio conjuro falle y que el conjuro de convocación acabe. Por lo demás, la criatura convocada utiliza las aptitudes estándar para una criatura de su tipo. Por lo general ataca a tus enemigos al máximo de sus capacidades. Si puedes comunicarte con ella, puedes intentar comandarla, pero es el DJ quien determina el grado en que obedece tus órdenes.

Inmediatamente después de que tu acabes el lanzamiento, la criatura convocada utilizará sus 2 acciones para dicho asalto. Un engendro u otra criatura generada a partir de una criatura convocada vuelve a su estado no alterado (por lo general un cadáver en el caso de un engendro) una vez se ha ido la criatura convocada. Si no queda claro cuál debería ser dicho estado, es el DJ quien decide. Las criaturas convocadas pueden ser desterradas mediante diversos conjuros y efectos. Quedan desterradas automáticamente si se ven reducidas a 0 Puntos de Golpe o si el conjuro que las llamó se acaba.

Esbirro

Los esbirros son criaturas que sirven directamente a otras. Tu esbirro actúa en tu turno en el combate, una vez por turno, cuando inviertes una acción para darle órdenes. Para un compañero animal, Comandar a un animal; para un esbirro que es efecto de un conjuro o de un objeto mágico, como por ejemplo un esbirro convocado, Mantiene el efecto (pág. 419); si no se especifica lo contrario, das una orden verbal como una sola acción con los rasgos auditivo y concentrar. Si no se les dan órdenes, los esbirros no utilizan acciones excepto para defenderse o para huir de un daño obvio. Si se les deja desatendidos durante algún tiempo, típicamente 1 minuto, los esbirros descerebrados no suelen actuar, los animales siguen sus instintos y los esbirros inteligentes actúan según su voluntad.

Un esbirro tan solo tiene 2 acciones y 0 reacciones por turno, aunque determinados estados (como por ejemplo lentificado o acelerado) o aptitudes podrían concederle una reacción que puede utilizar. Las alteraciones a las acciones de un esbirro tienen lugar cuando obtienen sus acciones del asalto. Un esbirro no puede controlar a otras criaturas.

Ilusiones

La magia con el rasgo ilusión crea estímulos sensoriales falsos. A veces las ilusiones conceden a las criaturas una posibilidad de descreer el conjuro, lo que permitirá a la criatura ignorar el conjuro si tiene éxito en la prueba. Esto suele suceder cuando una criatura Busca, Interactúa o invierte alguna otra acción en entrar en contacto con la ilusión, comparando el resultado de su prueba de Percepción (u otra prueba o salvación elegida por el DJ) con la CD de conjuros del lanzador. Las ilusiones mentales suelen proporcionar (en la descripción del conjuro) reglas para descreer el efecto (por lo general mediante una salvación de Voluntad).

Si una criatura entra en contacto con una ilusión de alguna forma que demuestra que no es lo que parece, puede deducir que

hay presente una ilusión pero sigue sin poder ignorarla si no la descreer. Descreer una Ilusión visual hace que la misma y aquellas cosas que bloquea parezcan brumosas e indistintas, lo que podría bloquear la visión lo suficiente para dejar el otro lado oculto.

Morfismo

Los conjuros que alteran levemente la forma de una criatura tienen el rasgo morfismo. Cualquier Golpe específicamente concedido por un efecto mágico de morfismo obtiene también el rasgo mágico. Puedes verte afectado por múltiples conjuros de morfismo a la vez, pero si transformas la misma parte corporal más de una vez, el segundo efecto contrarresta el primero (de la misma forma que dos efectos de polimorfía, descritos a continuación). Tus efectos de morfismo también podrían acabar si quedas polimorfado y dicho efecto invalida o anula tu efecto de morfismo. Por ejemplo, un morfismo que te concede alas queda disipado si te polimorfas a una forma que dispone de alas propias (pero si tu nueva forma carece de alas, conservas las de tu morfismo). El DJ es quien determina qué efectos de morfismo se pueden utilizar juntos y qué efectos no.

Oscuridad y luz

La luz que no es mágica siempre brilla en una oscuridad no mágica y siempre deja de brillar en una oscuridad mágica. La luz mágica siempre brilla en una oscuridad no mágica pero tan solo brilla en una oscuridad mágica si el conjuro de luz tiene un rango mayor que el del efecto de oscuridad. Los conjuros con el rasgo oscuridad o con el rasgo luz siempre pueden contrarrestarse entre sí, pero poner en contacto luz y oscuridad no siempre lo hace de forma automática. Por lo general tienes que lanzar directamente un conjuro de luz sobre un efecto de oscuridad para contrarrestarlo (y viceversa), pero algunos conjuros tratan de contrarrestar efectos opuestos de forma automática.

Polimorfía

Estos efectos transforman por completo al objetivo en una nueva forma. Un objetivo no puede estar bajo los efectos de más de una polimorfía a la vez. Si queda bajo el efecto de una segunda polimorfía, ésta contrarresta a la primera. Si tiene éxito, surte efecto y, si falla, el conjuro no surte efecto sobre dicho objetivo. Cualquier Golpe concedido por un efecto de polimorfía se considera mágico. Si no se indica lo contrario, los conjuros de polimorfía no permiten al objetivo adoptar la apariencia de una criatura individual específica, sino más bien solo la de una criatura genérica de un tipo o ascendencia general.

Si adoptas una forma de batalla mediante un conjuro de polimorfía, sus estadísticas especiales se pueden ajustar tan solo mediante bonificadores por circunstancia, bonificadores por estatus y penalizadores. Si no se indica lo contrario, la forma de batalla te impide lanzar conjuros, hablar y la mayoría de acciones manipulativas que requieren tener manos (si existen dudas acerca de si puedes utilizar una acción o no, el DJ es quien decide). Tu equipo se absorbe en tu cuerpo; sus aptitudes constantes siguen funcionando, pero no puedes activar objeto alguno. Si un efecto de polimorfía hace que aumentes de tamaño, necesitas espacio para expandirte o el efecto queda disipado.

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

CONJUROS DISIMULADOS

Un conjuro con el rasgo disimulado se puede lanzar sin encantamientos y no tiene manifestaciones obvias. La mayoría de ellos potencian tu subterfugio o tu sigilo, como por ejemplo *invisibilidad*. Algunas aptitudes, como la dote Ocultar conjuro (pág. 117), te permiten convertir en disimulados conjuros que normalmente no lo son.

MOLDEO DE CONJUROS

Muchos lanzadores de conjuros pueden obtener acceso a las acciones de moldeo de conjuros, típicamente seleccionando dotes de moldeo de conjuros. Dichas acciones alteran las propiedades de tus conjuros. Tienes que utilizar una acción de moldeo de conjuros directamente antes de lanzar el que quieres alterar. Si utilizas cualquier acción (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) distinta a lanzar un conjuro directamente después, malgastas los beneficios de la acción de moldeo de conjuros. El beneficio también se pierde si se acaba tu turno antes de que lances el conjuro. Cualquier efecto adicional añadido por una acción de moldeo de conjuros forma parte de los efectos del mismo, no de la acción en sí.

objetivo a una criatura en particular, esto no cambia la forma en que el conjuro afecta a cualquier otro objetivo designado.

Si eliges un objetivo que no es válido, como por ejemplo si creyeras que un vampiro era una criatura viva y la designaras como objetivo de un conjuro que tan solo puede designar a criaturas vivas, tu conjuro no conseguiría designar a dicha criatura como objetivo. Si la criatura empieza como un objetivo válido pero deja de serlo a lo largo de la duración de un conjuro, típicamente el conjuro acaba pero el DJ podría decidir lo contrario en determinadas situaciones. Algunos conjuros te restringen a objetivos voluntarios. Un jugador puede declarar que su personaje es un objetivo voluntario o involuntario en cualquier momento, sea cual sea el orden del turno o el estado de su personaje (como cuando un personaje está paralizado, inconsciente o incluso muerto).

Los conjuros que afectan a múltiples criaturas en un área pueden tener una entrada de Área y otra de Objetivos. Un conjuro que tiene área pero no objetivos indicados, suele afectar a todas las criaturas en el área de forma indiscriminada.

Línea de efecto

Por lo general has de tener una línea despejada hasta el objetivo de un conjuro, el punto de origen de un área, o el lugar donde creas algo con un conjuro. Hay más información sobre las líneas de efecto en la pág. 426.

DURACIONES

La duración de un conjuro es el tiempo que duran sus efectos. Los conjuros que duran más de un instante tienen entrada de Duración. Un conjuro podría durar hasta el final o el principio de un turno, cierta cantidad de asaltos, algunos minutos o incluso más. Si la duración de un conjuro se indica en asaltos, el número de asaltos restante disminuye en 1 al inicio de cada uno de los turnos del lanzador, acabando cuando la duración llega a 0.

Algunos conjuros tienen efectos que permanecen, incluso cuando la magia de los mismos se ha disipado. Cualquier efecto continuado que no forma parte de la entrada de duración de conjuro

no es mágico. Por ejemplo, un conjuro que crea un sonido breve y fuerte podría ensordecer a alguien durante un tiempo, o incluso de forma permanente. Esta sordera no podría ser contrarrestada puesto que en sí no es mágica (aunque podría ser curada por otra magia, como por ejemplo *cuerpo sano*).

Si un lanzador de conjuros muere o queda incapacitado a lo largo de la duración del conjuro, éste permanece en funcionamiento hasta que su duración acaba, utilizando el orden de iniciativa de lanzador.

Mantener conjuros

Si la duración del conjuro es "mantenido", dura hasta el final de tu siguiente turno a menos que utilices la acción Mantener (pág. 419) en dicho turno para prolongar aún más su duración.

Duraciones largas

Si la duración de un conjuro indica que dura hasta tus siguientes preparativos diarios, al día siguiente puedes abstenerte de preparar un nuevo conjuro en el espacio de ese (si eres un lanzador espontáneo, puedes en su lugar gastar un espacio de conjuro durante tus preparativos). Hacerlo prolonga la duración del conjuro hasta tus siguientes preparativos diarios. Esto permite Mantener un conjuro a lo largo de un período de tiempo muy largo. Si preparas un nuevo conjuro (o no gastas un espacio de conjuro), el conjuro acaba. No puedes hacerlo si el conjuro no procede de uno de tus espacios de conjuro. Si estuvieras muerto o incapacitado de alguna otra forma 24 horas después de que Lanzaras el conjuro o desde la última vez que prolongaras su duración, el conjuro acabaría. Los conjuros de duración ilimitada duran hasta que son contrarrestados o Disipados. No necesitas tener disponible un espacio de conjuro para ellos.

Disipar

Algunos conjuros pueden ser disipados, acabando su duración antes de tiempo. Esto requiere que el lanzador o el objetivo utilicen la acción de Disipar (pág. 419).

DEFENSAS

Si un conjuro permite al objetivo una tirada de salvación o utilizar su CA para defenderse contra el mismo, el tipo de defensa se indica en el bloque de estadísticas. Cualquier detalle sobre los resultados particulares y el momento de la salvación aparecen en el texto, excepto si la entrada específica una tirada de salvación básica, que sigue una regla estándar. Si un conjuro solo permite una defensa en determinadas circunstancias o en un momento determinado, la entrada Defensas se omite, puesto que el texto tiene que explicarla en más detalle. Siempre que un conjuro permite una tirada de salvación utiliza la CD de conjuro del lanzador, y una que permite la CA como defensa requiere típicamente un ataque de conjuro. Hay más información sobre cómo calcular tu CD de conjuro y tu modificador por ataque de conjuro en la pág. 403.

Tiradas de salvación básicas

Si la entrada Defensas de un conjuro especifica una tirada de salvación "básica", todos los efectos potenciales de conjuro tienen que ver con el daño indicado en la descripción del mismo. El objetivo no sufre daño con un éxito crítico, sufre mitad de daño con un éxito, sufre daño completo con un fallo o sufre

doble daño con un fallo crítico. Las reglas para las tiradas de salvación básicas están en la pág. 404.

ATAQUES DE CONJURO

Algunos conjuros requieren que tengas éxito en una tirada de ataque de conjuro para afectar al objetivo. Esto suele suceder porque tienes que apuntar un rayo con precisión o hacer algún otro ataque preciso. Una tirada de ataque de conjuro se compara con la CA del objetivo. Las tiradas de ataque de conjuro se benefician de cualquier bonificador o penalizador a las tiradas de ataque, incluyendo tu penalizador por ataque múltiple, pero no de cualquier beneficio o penalizador especial que tan solo se aplica a los ataques con armas o sin armas. Los ataques de conjuro no infligen daño más allá del indicado en la descripción del mismo.

En algunos casos raros, un conjuro podría obligarte a hacer algún otro tipo de ataque, como por ejemplo dar un Golpe con un arma. Dichos ataques utilizan las reglas y bonificadores al ataque normales para dichos tipos de ataque.

CÓMO IDENTIFICAR CONJUROS

A veces tienes que identificar un conjuro, especialmente si sus efectos no son directamente obvios. Si ves que se está lanzando un conjuro y lo has preparado ese día o lo tienes en tu repertorio (incluso si lo has lanzado ese día), sabes automáticamente cuál es, incluyendo el rango al que está potenciado.

Si quieres identificar un conjuro pero no lo tienes preparado o en tu repertorio, tienes que invertir una acción en tu turno para tratar de identificarlo utilizando Recordar conocimiento. Lo normal es que te des cuenta de que se está lanzando un conjuro debido a sus manifestaciones sensoriales (pág. 299). Identificar conjuros de larga duración que ya están activos requiere el uso de Identificar magia en lugar de Recordar conocimiento, puesto que no tienes la ventaja de ver cómo se lanza el conjuro.

CONTRARRESTAR

Algunos conjuros, como por ejemplo *disipar magia*, se pueden utilizar para eliminar los efectos de otros conjuros. Por lo menos una criatura, objeto o manifestación del conjuro que estás contrarrestando tiene que estar al alcance del conjuro que estás usando. Haces una prueba de contrarrestar (pág. 431) utilizando tu Carisma (u otro modificadores por atributo de lanzamiento de conjuros) y tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque de conjuro.

ACCIONES HOSTILES

A veces un conjuro evita que el objetivo utilice acciones hostiles o bien se acaba si la criatura utiliza cualquier acción hostil. Una acción hostil es una que puede dañar a otra criatura, tanto directa como indirectamente, pero no una que la criatura desconoce que puede causar daño. Por ejemplo, lanzar *bola de fuego* contra una multitud es una acción hostil, pero abrir una puerta y liberar accidentalmente a un monstruo horrible no lo es. El DJ es el árbitro final de lo que constituye (o no) una acción hostil.

CÓMO FIJAR DESENCADENANTES

Si un conjuro tiene que responder tan solo a ciertos acontecimientos o activarse en determinadas condiciones, podría requerir que situaras un desencadenante. Esta es una simple pista sensorial que hace que el conjuro se active. El conjuro se activa como

una reacción cuando el sensor observa algo que encaja con su desencadenante. Dependiendo de conjuro, el desencadenante podría ser la presencia de un tipo de criatura, como por ejemplo "enanos de barba roja" o bien una acción observada, como por ejemplo "cuando alguien entra en el área del conjuro".

Los disfraces y las ilusiones engañan al conjuro si parecen encajar con sus parámetros. Para que un conjuro detecte algo visualmente, el punto de origen del mismo deberá tener línea visual. La oscuridad no evita esto, pero sí la invisibilidad, así como una prueba con éxito de Sigilo para Escondarse (contra la CD del conjuro). Para la detección auditiva no hace falta línea visual, aunque el sonido tiene que ser audible en el punto de origen del conjuro. Una prueba de Sigilo para Moverse furtivamente puede engañar al sensor.

MUROS

Los conjuros que crean muros indican la profundidad, la longitud y la altura de los mismos, especificando también cómo se pueden colocar. A algunos muros se les puede dar forma; puedes manipular el muro para que adopte una forma diferente a una línea recta, eligiendo un camino contiguo casilla a casilla. El camino de un muro al que se da forma no puede entrar más de una vez en el mismo espacio, pero puede dar la vuelta para que una sección esté adyacente a otra.

CÓMO INTERPRETAR LOS CONJUROS

Cada conjuro utiliza el siguiente formato. Las entradas sólo aparecen cuando son aplicables, por lo que no todos los conjuros tienen todas las entradas aquí descritas. La línea del nombre de conjuro también indica el tipo si es un truco o un conjuro de foco, así como el rango.

NOMBRE DEL CONJURO ➡

CONJURO (RANGO)

RASGOS

Tradición Esta entrada indica las tradiciones mágicas a las que pertenece el conjuro. Algunas dotes u otras aptitudes podrían añadir un conjuro a tu lista, incluso si no sigues las tradiciones indicadas.

Lanzamiento Los conjuros que tardan más de un turno en lanzarse incluyen esta entrada para señalar el tiempo requerido, como por ejemplo "1 minuto". Si el conjuro tiene coste, locus, requisitos o desencadenante, dicha información se indica también en esta sección.

Rango de distancia, área y objetivos Esta entrada indica el alcance del conjuro, el área a la que afecta y los objetivos a los que puede afectar, si los hay. Si no hay presente ninguna de estas entradas, el conjuro sólo afecta al lanzador.

Defensa y duración Si un conjuro permite al objetivo una tirada de salvación o utilizar su CA para defenderse contra el mismo, el tipo de defensa aparece aquí (ver pág. 302 para más detalles). Hay una entrada de Duración si el conjuro la tiene. Un conjuro que no indica duración tiene lugar instantáneamente, y cualquier cosa creada por él persiste después del mismo.

Una línea horizontal sigue a defensa y duración, y los efectos del conjuro se describen tras la misma. Esta sección también podría detallar los posibles resultados de una tirada de salvación: éxito crítico, éxito, fallo y fallo crítico.

Potenciado (rango) Si el conjuro tiene efectos especiales cuando se potencia (pág. 297), dichos efectos aparecen al final del bloque de estadísticas.

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

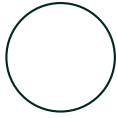
Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

LISTAS DE CONJUROS

Estas listas incluyen los conjuros de todas las tradiciones, incluyendo los trucos (los conjuros de foco aparecen en las págs. 370 a 388). Una ^P indica que un conjuro tiene efectos adicionales cuando es potenciado, y un conjuro cuya rareza es mayor que común tiene un superíndice que así lo indica (por ejemplo, ^{PC} para poco común).



CONJUROS ARCANOS

Trucos arcanos

- Arco eléctrico^P** Das un calambre a una o dos criaturas con un relámpago.
- Atontar^P** Nublas la mente de una criatura y posiblemente la aturdes.
- Congelación^P** Dañas a una criatura con un frío tremendo.
- Convocar instrumento^P** Llamas a un instrumento que solo tú puedes tocar.
- Detectar magia^P** Te permite notar cuando hay magia cerca.
- Distorsión del vacío^P** Dañas y debilitas a los vivos con la energía del vacío.
- Escudo^P** Un escudo de fuerza mágica bloquea ataques y conjuros.
- Explosión cáustica^P** Lanzas un pegote de ácido que salpica en un área pequeña.
- Fantasia^P** Creas una ilusión auditiva o visual sencilla.
- Garra punzante^P** Transformas una extremidad en una garra y atacas con ella.
- Ignición^P** Quemas a una criatura de cerca o a distancia.
- Leer el aura^P** Detectas si un objeto es mágico.
- Luz^P** Haces brillar un objeto.
- Mano telecinética^P** Mueves un objeto con una mano flotante.
- Mensaje^P** Comunicas un mensaje a una criatura distante, que puede responder.
- Prestidigitación^P** Llevas a cabo un truco mágico menor.
- Proyectil telecinético^P** Lanzas un objeto contra una criatura.
- Sello^P** Dejas una marca mágica.
- Zarcillo enmarañador^P** Conjuras un zarcillo para que enrede a una criatura.

Conjuros arcanos de 1.º rango

- Aguijón de araña^P** Dañas a una criatura y la afliges con veneno de araña.
- Alarma^P** Creas una alerta por si alguna criatura entra en una zona custodiada.
- Arma rúnica^P** Aplicas temporalmente runas mágicas a una arma.
- Armadura mística^P** Te proteges con armadura mágica.
- Aterrizaje suave^P** Reaccionas para salvar a una criatura que cae.
- Burbuja de aire^P** Reaccionas para crear aire que una criatura puede respirar.
- Carga de la hormiga^P** El objetivo puede llevar más peso.
- Cerrar^P** Haces que una cerradura sea mucho más difícil de abrir.
- Colores mareantes^P** Unos colores giratorios ciegan, deslumbran o aturden a las criaturas.
- Convocar animal^P** Conjuras a un animal para que luche por ti.
- Convocar constructo^P** Conjuras a un constructo para que luche por ti.
- Convocar muerto viviente^P** Conjuras a un muerto viviente para que luche por ti.
- Crear agua^P** Conjuras dos galones (8 l) de agua.
- Cuerpo rúnico^P** Aplicas temporalmente runas mágicas a los ataques sin armas de una criatura.
- Debilitar^P** Minas la fuerza de una criatura.

- Descarga de fuerza^P** Bombardeas a las criaturas con esquirlas infalibles de fuerza mágica.
- Disfraz ilusorio^P** Aparentas ser una criatura diferente.
- Disfrazar magia^P** Enmascaras el aura de un conjuro u objeto.
- Dormir^P** Haces que las criaturas de una pequeña zona se queden dormidas.
- Empujón hidráulico^P** Dañas y empujas a una criatura con una explosión de agua.
- Enlace mental^P** Impartes mentalmente 10 minutos de información en un instante.
- Esbirro fantasmal^P** Creas una criatura de fuerza para que lleve a cabo tareas menores.
- Escombros apaleadores^P** Lanzas un cono de rocas para apalea criaturas.
- Fachada de objeto^P** Disfrazas un objeto para que parezca perfecto o de baja calidad.
- Forma de peste^P** Te conviertes en un animal no amenazador.
- Golpe seguro^P** Tu siguiente ataque es especialmente preciso.
- Grasa^P** Recubres un objetivo o un área con grasa resbaladiza.
- Hechizar^P** Una criatura se vuelve más amistosa hacia ti.
- Miedo^P** Asustas a una criatura, obligándola posiblemente a huir.
- Objeto ilusorio^P** Creas una ilusión convincente de un objeto.
- Orden^P** Haces que una criatura se acerque, corra, deje caer algo, se tumbe o se ponga de pie.
- Pies ágiles^P** Haces que tu Velocidad aumente mucho.
- Ráfaga de viento^P** El viento apaga fuegos y derriba objetos y criaturas.
- Rayo^P** Haces caer un rayo.
- Refugio para mascota^P** Escondes a un familiar o compañero animal en una dimensión de bolsillo.
- Remendar^P** Reparas un objeto no mágico.
- Respirar fuego^P** Liberas por la boca un pequeño cono de llamas.
- Saltar^P** Das un salto impresionante.
- Ventriloquía^P** Proyectas tu voz.
- Viento de cola^P** Incrementas tu velocidad durante 1 hora.
- Viruela de goblin^P** Infectas a una criatura con viruela de goblin.
- Zarcillos macabros^P** Las criaturas en una línea sufren daño por vacío y sangran.

Conjuros arcanos de 2.º rango

- Agrandar^P** Haces que una criatura crezca de tamaño.
- Aguante ambiental^P** Proteges a una criatura de un frío o de un calor severos.
- Anonadar^P** Nublas la mente de un objetivo y haces que su lanzamiento de conjuros sea menos fiable.
- Ataque de risa^P** La risa obstaculiza las acciones de una criatura.
- Caminar sobre las aguas^P** Mantienes a flote a una criatura para que pueda caminar sobre las aguas.
- Contorno borroso^P** La forma del objetivo se difumina y se hace más difícil acertarle.
- Convocar elemental^P** Conjuras a un elemental para que luche por ti.
- Crear comida^P** Alimentas a múltiples criaturas mediante comida conjurada.

Criatura ilusoria Creas una ilusión convincente de una criatura.

Disipar magia Acabas con un conjuro o suprimes la magia de un objeto.

Encoger^P Reduces a una criatura voluntaria a tamaño Menudo.

Explosión de ruido^P Dañas y ensordeces a las criaturas con un poderoso estrépito.

Falsa vitalidad^P Obtienes Puntos de Golpe temporales.

Flora enmarañante Haces brotar plantas para entorpecer el movimiento en un área.

Forma humanoide^P Adoptas la forma de un humanoide.

Incrustar mensaje^P Dejas un mensaje ilusorio para que se active posteriormente.

Invisibilidad^P Haces que una criatura no pueda ser vista hasta que ataque.

Llama flotante^P Un fuego convocado se mueve a tus órdenes.

Llamar Haces que una puerta, cerradura o recipiente sea más fácil de abrir, y posiblemente se abra de inmediato.

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

Luz reveladora Una luz deslumbrante contrarresta la invisibilidad y la ocultación.

Maniobra telecinética Desarmas, Reposicionas, Empujas o Derribas telecinéticamente a una criatura.

Moldear la madera Transformas madera sin trabajar en una forma a tu elección.

Montura maravillosa^P Conjurás una montura fantástica.

Neblina Ocultas a las criaturas tras una nube de neblina.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

Portador fantasmal Creas una criatura semicorporal que transporta tus conjuros de toque hasta tus objetivos.

Presa ácida^P Mueves y dañas a los enemigos con una mano de ácido.

Presa del geco^P Concedes a una criatura Velocidad de trepar.

Resiliencia de roble^P Confiere la resiliencia y la inflamabilidad de un árbol.

Resistir energía^P Proteges a una criatura de un tipo de daño por energía.

Respirar agua^P Permites a las criaturas respirar bajo el agua.

Sordera Ensordeces a una criatura.

Traducir^P Concedes a una criatura comprensión de un idioma.

Tranquilo descanso^P Haces que un cadáver no se descomponga y no pueda convertirse en un muerto viviente.

Vendetta de sangre^P Haces que una criatura que te ataca empiece a sangrar.

Ver lo invisible^P Revelas criaturas invisibles a tu vista.

Virote ardiente^P Disparas entre uno y tres virotes en llamas contra enemigos diferentes.

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros arcanos de 3.º rango

Acelerar^P Aceleras a una criatura para que pueda atacar o moverse más a menudo.

Arma fantasmal Haces que un arma afecte a las criaturas incorporales.

Bola de fuego^P Haces que una explosión de fuego en un área queme a las criaturas.

Cabaña acogedora Conjurás una cabaña temporal protegida de los elementos.

Cautivar Tu palabra hace que las criaturas queden fascinadas contigo.

Ceguera Dejas ciego a un objetivo.

Clariaudiencia Oyes a través de un sensor mágico invisible.

Festín vampírico^P Infliges daño por vacío y obtienes Puntos de Golpe temporales con un toque.

Forma de insecto^P Te conviertes en un peligroso insecto gigante.

Hipnotizar Haces que unos colores cambiantes deslumbren y fascinen a las criaturas.

Leer la mente^{PC} Lees los pensamientos superficiales de una criatura.

Lentificar^P Haces que una criatura sea más lenta, reduciendo sus acciones.

Levitar Haces flotar un objeto o criatura unos cuantos pies (1 pie = 30 cm) por encima del suelo.

Ligadura terrestre Atás al suelo a una criatura voladora.

Localizar^{P, PC} Averiguas la dirección hasta un objeto.

Mensaje onírico^P Envías un mensaje que llega dentro de un sueño.

Muro de espinos^P Haces crecer un muro de zarzas.

Muro de viento Creas un muro de viento racheado que obstaculiza el movimiento y los ataques a distancia.

Orbe acuoso Haces rodar una bola de agua para apagar incendios y englobar criaturas.

Paralizar^P Inmovilizas a una criatura donde está.

Pasaje seguro^P Haces que un área sea segura de atravesar.

Pies a aletas^P Conviertes los pies de una criatura en aletas, lo que le permite nadar pero le lentifica en tierra firme.

Relámpago^P Un relámpago golpea a todas las criaturas en una línea.

Uno con la piedra Te fusionas con una piedra o conviertes en ella.

Velo de privacidad^{PC} Proteges a una criatura u objeto de la detección mágica.

Vincular muertos vivientes Tomas el control de un muerto viviente descerebrado.

Conjuros arcanos de 4.º rango

Arcada liminar^{PC} Abres una puerta dibujada con tiza a un escondrijo extradimensional.

Atadura planaria Mantienes a una criatura en su Plano actual.

Burbuja tranquila^{PC} Haces que una burbuja opaca evite la detección, los sueños, la percepción y el escudriñamiento.

Cambiar de sitio^P Te teletransportas una distancia moderada.

Clarividencia Ves a través de un sensor mágico invisible.

Confusión^P Confundes a una criatura, haciendo que actúe de forma aleatoria.

Creación^P Creas un objeto temporal.

Detectar escudriñamiento^{P, PC} Compruebas si hay efectos de escudriñamiento en la zona.

Escudo de fuego^P Las llamas te protegen del frío y dañan a quienes te tocan.

Espejismo^{P, PC} Disfrizas un entorno natural como si fuera otro.

Forma aérea^P Te conviertes en un combatiente aéreo.

Forma de vapor Transformas tu cuerpo en vapor.

Globo disipador^{PC} Contrarrestas la magia que entra en esta esfera.

Maldición del paria Maldices a una criatura con ser poco atractiva e insoportable.

Moldear la piedra Das nueva forma a un cubo de piedra.

Movimiento sin restricciones Repeles los efectos que mantendrían en su lugar a una criatura.

Muro de fuego^P Creas un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan.

Parpadeo^P Te proteges de la mayor parte del daño, teletransportándote de forma errática.

Pesadilla Acosas los sueños y una criatura con inquietantes pesadillas.

Resiliencia de la montaña^P Endureces a una criatura para que resista ataques físicos.

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

Sugerencia^P Sugieres un curso de acción que una criatura debe seguir.

Telepatía^P Te comunicas telepáticamente con cualquier criatura que tienes cerca.

Tormenta de armas^P Multiplicas un arma que estás empuñando y atacas con ellas a múltiples criaturas.

Visión de la muerte Muestras al objetivo una visión de su propia muerte, causándole miedo y daño mental.

Volar^P Concedes a un objetivo una Velocidad de vuelo.

Conjuros arcanos de 5.º rango

Alucinación^P Haces que una criatura crea que una cosa es otra, que vea algo que no está allí o que sea incapaz de detectar algo.

Carga telecinética Mueves un objeto grande.

Controlar las aguas Haces subir o bajar las aguas en una gran área.

Convocar dragón^P Conjuras a un dragón para que luche por ti.

Culebrear^P Haces que unas serpientes sombrías muerdan y capturen criaturas.

Destierro^P Envías a una criatura de vuelta a su Plano natal.

Escena ilusoria^P Creas una escena imaginaria que contiene múltiples criaturas y objetos.

Falsa visión^{PC} Engañas a un conjuro de escudriñamiento.

Forma de elemental^P Te conviertes en un elemental.

Habla verdadera^{P, PC} Permites a una criatura que hable y entienda todos los idiomas.

Invocar espíritus^P Llamas a un grupo de apariciones fantasmales para que ataquen a tus enemigos.

Maldición del marinero Infectas a una criatura con la maldición del mar ondulante.

Muro de hielo^P Esculpes un muro de hielo de un pie (30 cm) de grueso que bloquea la visión y puede congelar a las criaturas.

Muro de piedra^P Das forma a un muro de piedra.

Nube tóxica^P Haces que una nube de niebla venenosa se aleje rodando de ti.

Ojo explorador Un ojo invisible te transmite lo que ve.

Ola de desesperación^P Conduces a la desesperación a las criaturas de un área.

Pasaje mágico^{P, PC} Abres un pasaje temporal a través de una superficie.

Púa empaladora^P Empalas a una criatura con una púa de hierro frío.

Recado Envías un mensaje a una criatura en cualquier parte del planeta y obtienes respuesta.

Sonda mental^{PC} Descubres conocimientos y recuerdos en la mente de una criatura.

Sugerencia subconsciente^P Plantas una sugerencia en la mente de una criatura, que ésta ha de seguir tras un desencadenante.

Ventisca aullante^P Llenas un cono o una explosión con vientos fríos y ventisqueros.

Viaje umbrío^{PC} Viajas rápidamente vía el Inframundo.

Conjuros arcanos de 6.º rango

Arruinaconjuros Maldices a una criatura con sufrir daño cuando se lanza sobre ella y reduces la duración de sus conjuros.

Cadena de relámpagos^P Haces que un arco eléctrico salte de una criatura a otra.

Calamidad fantasmal^P Creas versiones apocalípticas que dañan mentalmente a las criaturas.

Desangramiento vampírico^P Extraes sangre y fuerza vital de las criaturas en un cono, dañándolas y curándote a ti mismo.

Desintegrar^P Reduces a polvo a una criatura u objeto.

Doble engañoso Te vuelves invisible y creas un duplicado de ti mismo que actúa como tú.

Dominar^{P, PC} Una criatura tiene que obedecer tus órdenes.

Enredaderas enmarañantes Embrollas a las criaturas en el interior de una explosión y te concentras para azotarlas con enredaderas inmovilizantes.

Escudriñamiento^{PC} Espías a una criatura a tu elección.

Esquema brillante Creas un esquema de luces que deslumbra y ciega a las criaturas que entran en el área.

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

Metamorfosis maldita Transformas al objetivo en un animal inofensivo.

Muro de fuerza^P Creas un plano invisible y duradero de fuerza mágica.

No importa Dejas a una criatura anonadada de forma permanente.

Petrificar Conviertes a una criatura en una estatua de piedra.

Rechazo Evitas que las criaturas se te aproximen.

Teletransporte^{P, PC} Te transportas a gran distancia a ti mismo y a criaturas voluntarias.

Visión verdadera Ves a través de las ilusiones y de las transformaciones físicas.

Conjuros arcanos de 7.º rango

Contingencia^P Preparas un conjuro para que se desencadene más tarde bajo unas circunstancias elegidas por ti.

Cuerpo flamígero^P Conviertes tu cuerpo en llama viva.

Distorsionar la mente Confundes a una criatura, posiblemente de forma permanente.

Duplicar enemigo^P Creas un duplicado temporal de un enemigo para que luche por ti.

Égida de energía^P Haces que una criatura obtenga resistencia al daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vacío y vitalidad.

Explosión de eclipse^P Haces explotar un globo de oscuridad que inflige daño por el frío, daña a los vivos y abruma la luz.

Máscara del terror^P Creas una apariencia ilusoria terrorífica que asusta a los observadores.

Objetivo verdadero Llevas a cabo ataques múltiples especialmente precisos contra una criatura.

Palacio planario^{PC} Conjuras un alojamiento seguro en un semiplano.

Proyectar imagen^P Creas un ilusión de ti mismo a través de la cual puedes lanzar conjuros.

Retrocognición^P Sientes impresiones de los sucesos pasados en el lugar en el que estás.

Sello planario^{PC} Alzas una barrera contra el teletransporte y la convocación.

Teletransporte interplanetario^{PC} Transportas criaturas a otro Plano del Multiverso.

Conjuros arcanos de 8.º rango

Danza incontrolable Abrumas a un objetivo con una inevitable pasión por la danza.

Desaparición Haces que una criatura sea invisible, silenciosa e indetectable a los sentidos especiales.

Desecar^P Extraes la humedad de las criaturas, dañándolas.

Dilema Atrapas a una criatura en un rompecabezas extradimensional.

Forma de monstruosidad Te conviertes en un monstruo poderoso.

Grieta ártica^P Un frío tremendo daña y congela a una criatura.

Observación implacable Otras criaturas y tú rastreáis a un sujeto de forma exacta utilizando el escudriñamiento.

Ocultar la mente^P Proteges a una criatura de la magia mental y de los

efectos que curiosean en sus secretos.

Ubicar^P Averiguas la ubicación exacta de una criatura u objeto.

Terremoto^P Azotas el terreno con un devastador terremoto.

Conjuros arcanos de 9.º rango

Caída de estrellas^P Llamas a cuatro fragmentos celestes para que, en su caída, infligian daño contundente y elemental.

Detonar magia^P Haces que un conjuro u objeto explote.

Fantasmagoría Asustas, infliges daño mental y posiblemente matas a muchos objetivos.

Implosión^P Haces que una criatura colapse sobre sí misma.

Masacre^P Matas instantáneamente a múltiples criaturas.

Metamorfosis Cambias de forma fluida entre diferentes formas.

Presciencia Un sentido del peligro te avisa cuando una criatura está en peligro y la protege con buena fortuna.

Conjuros arcanos de 10.º rango

Cataclismo Provocas un cataclismo devastador e instantáneo.

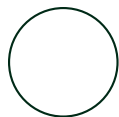
Congelar el tiempo Detienes brevemente el tiempo para todos salvo tú.

Indestructibilidad Quedas brevemente inmune a todo.

Manifestación Lanzas de forma flexible un conjuro de 9.º rango de tu tradición.

Portal^P Abres a la fuerza un portal a otro Plano.

Rehacer^P Creas de nuevo un objeto destruido.



CONJUROS DIVINOS

Trucos divinos

Atontar^P Nublas la mente de una criatura y posiblemente la aturdes.

Azote de vitalidad^P Dañas y debilitas a los muertos vivientes con energía vital.

Conocer el camino^P Averiguas dónde está el norte verdadero y la dirección hacia otro lugar.

Convocar instrumento^P Llamas a un instrumento que solo tú puedes tocar.

Custodia amenazadora^P Proteges a un aliado contra un enemigo específico.

Detectar magia^P Te permite notar cuando hay magia cerca.

Distorsión del vacío^P Dañas y debilitas a los vivos con la energía del vacío.

Escudo^P Haces que un escudo de fuerza mágica bloquee ataques y conjuros.

Estabilizar Estabilizas a una criatura moribunda.

Lanza divina^P Arrojas energía divina que inflige daño espiritual.

Leer el aura^P Detectas si un objeto es mágico.

Luz^P Haces brillar un objeto.

Mensaje^P Comunicas un mensaje a una criatura distante, que puede responder.

Orientación Tu guía divina hace mejorar una tirada.

Prestidigitación Llevas a cabo un truco mágico menor.

Sello^P Dejas una marca mágica.

Conjuros divinos de 1.º rango

Alarma^P Creas una alerta por si alguna criatura entra en una zona custodiada.

Arma rúnica^P Aplicas temporalmente runas mágicas a una arma.

Armadura mística^P Te proteges con una armadura mágica.

Azote Debilitas los ataques de tus enemigos en una aura a tu alrededor.

Bendición Refuerzas los ataques de tus aliados en una aura a tu alrededor.

Burbuja de aire Reaccionas para crear aire que una criatura pueda respirar.

Cerrar^P Haces que una cerradura sea mucho más difícil de abrir.

Convocar muerto viviente^P Conjurais a un muerto viviente para que luche por ti.

Crear agua Conjurais dos galones (8 l) de agua.

Cuerpo rúnico^P Aplicas temporalmente runas mágicas a los ataques sin armas de una criatura.

Curar^P Haces que la energía vital cure a los vivos o dañe a los muertos vivientes, o bien a una sola criatura, o a todas en una explosión.

Dañar^P Haces que la energía del vacío dañe a los vivos o cure a los muertos vivientes, o bien a una sola criatura, o a todas en una explosión.

Debilitar Minas la fuerza de una criatura.

Detectar veneno^{P, PC} Determinas si un objeto o criatura es venenoso o está envenenado.

Infundir vitalidad^P Potencias los ataques con energía vital para dañar a los muertos vivientes.

Limpiar cocinados Haces que la comida y la bebida sean seguros y deliciosos.

Miedo^P Asustas a una criatura, obligándola posiblemente a huir.

Orden^P Haces que una criatura se acerque, corra, deje caer algo, se tumbe o se ponga de pie.

Protección Mejoras la CA de una criatura.

Refugio para mascota Escondes a un familiar o compañero animal en una dimensión de bolsillo.

Remendar^P Reparas un objeto no mágico.

Santuario Proteges a una criatura de ser atacada.

Ventriloquía^P Proyectas tu voz.

Vínculo espiritual^P Transfieres continuamente tu salud a alguien más.

Conjuros divinos de 2.º rango

Aguante ambiental^P Proteges a una criatura de un frío o de un calor severos.

Armamento espiritual^P Proyectas un arma imbuida de poder espiritual.

Augurio Predices si un curso de acción traerá buena fortuna.

Calmar Suprimes las emociones fuertes y la hostilidad.

Caminar sobre las aguas^P Mantienes a flote una criatura para que pueda caminar sobre las aguas.

Compartir vida Absorbes la mitad del daño que otro sufrirá.

Crear comida^P Alimentas a múltiples criaturas mediante comida conjurada.

Cuerpo sano^P Contrarrestas los estados cegado, deslumbrado, ensordecido, debilitado, mareado y los relacionados con ellos.

Despejar la mente^P Contrarrestas los estados huyendo, asustado, anonadado y los relacionados con ellos.

Disipar magia Acabas con un conjuro o suprimes la magia de un objeto.

Estatus^P Controlas la ubicación y el bienestar de una criatura voluntaria.

Explosión de ruido^P Dañas y ensordeces a las criaturas con un poderoso estrépito.

Limpiar aflicción^P Tratas una maldición, enfermedad o veneno.

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

Luz reveladora Haces que una luz deslumbrante contrarreste la invisibilidad y la ocultación.

Montura maravillosa^P Conjurais una montura fantástica.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

Pisada segura^P Contrarrestas los estados torpe, apresado, paralizado o los relacionados con ellos.

Resistir energía^P Proteges a una criatura de un tipo de daño por energía.

Respirar agua^P Permites a las criaturas respirar bajo el agua.

Silencio^P Haces enmudecer todos los sonidos de una criatura voluntaria.

Sordera Ensordeces a una criatura.

Traducir^P Concedes a una criatura comprensión de un idioma.

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

Tranquilo descanso^P Haces que un cadáver no se descomponga y no pueda convertirse en un muerto viviente.

Vendetta de sangre^P Haces que una criatura que te ataca empiece a sangrar.

Ver lo invisible^P Revelas criaturas invisibles a tu vista.

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros divinos de 3.º rango

Ceguera^P Dejas ciego a un objetivo.

Crisis de fe^P Causas daño mental y posiblemente haces que un adorador sea incapaz de lanzar conjuros.

Festín vampírico^P Infligees daño por vacío y obtienes Puntos de Golpe temporales con un toque.

Hablar con las plantas^P Te comunicas con las plantas y con las criaturas del tipo planta.

Heroísmo^P Avivas el heroísmo interior de una criatura para hacerla más competente.

Localizar^{P,PC} Averiguas la dirección hasta un objeto.

Luz sagrada^P Haces que un rayo de luz ardiente inflija daño adicional a los infernales y a otras criaturas sacrílegas.

Mensaje onírico^P Envías un mensaje que llega dentro de un sueño.

Oscuridad congeladora^P Haces que un rayo de oscuridad sacrílega inflija daño por frío, disipe la luz y dañe a los objetivos sagrados.

Pasaje seguro^P Haces que un área sea segura de atravesar.

Tañido de la verdad^{PC} Haces sonar una campana cuando se dice la verdad.

Vincular muertos vivientes Tomas el control de un muerto viviente descerebrado.

Conjuros divinos de 4.º rango

Atadura planaria Mantienes a una criatura en su Plano actual.

Baliza vital^P Irradias vitalidad que cura a las criaturas que te tocan.

Cadáver parlante^{PC} Haces que un cadáver responda a 3 preguntas.

Globo disipador^{PC} Contrarrestas la magia que entra en esta esfera.

Ira divina^P Dañas y obstaculizas a las criaturas que se oponen a la voluntad de tu dios.

Leer presagios^{PC} Obtienes consejo acerca de un suceso que se aproxima.

Maldición del paria Maldices a una criatura con ser poco atractiva e insoportable.

Movimiento sin restricciones Repeles los efectos que mantendrían en su lugar a una criatura.

Volar^P Concedes a un objetivo una Velocidad de vuelo.

Conjuros divinos de 5.º rango

Aliento vital Reaccionas para revivir a un personaje en el momento de su muerte.

Convocar celestial^P Conjuras a un celestial para que luche por ti.

Convocar dragón^P Conjuras a un dragón para que luche por ti.

Convocar infernal^P Conjuras a un infernal para que luche por ti.

Convocar monitor^P Conjuras a un monitor planario para que luche por ti.

Destierro^P Envías a una criatura de vuelta a su Plano natal.

Explosión de sombra^P Das forma a un cono dañino de sustancia sombría, que inflige daño de un tipo a elegir por ti.

Guardián espiritual^P Creas un guardián mágico para que ataque a tu orden y sufra daño en lugar de tus aliados.

Habla verdadera^{P,PC} Permites a una criatura que hable y entienda todos los idiomas.

Hablar con las piedras^P Te comunicas con la piedra natural y la trabajada.

Inmolación divina^P Haces caer del cielo fuego divino.

Invocar espíritus^P Llamas a un grupo de apariciones fantasmales para que ataquen a tus enemigos.

Ojo explorador Un ojo invisible te transmite lo que ve.

Recado Envías un mensaje a una criatura en cualquier parte del planeta y obtienes respuesta.

Conjuros divinos de 6.º rango

Arruinaconjuros Maldices a una criatura con sufrir daño cuando se lanza sobre ella y reduces la duración de sus conjuros.

Campo de vida^P Creas un campo de energía vital que cura a quienes permanecen en su interior.

Convicción celosa^P Inspiras una convicción y un celo inquebrantables en las criaturas voluntarias.

Desangramiento vampírico^P Extraes sangre y fuerza vital de las criaturas en un cono, dañándolas y curándote a ti mismo.

Dominar^{P,PC} Haces que una criatura tenga que obedecer tus órdenes.

Explosión espiritual^P Dañas la esencia espiritual de una criatura.

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

Límite bendito^P Manifiestas fuerza divina en forma de una esfera protectora.

Rechazo Evitas que las criaturas se te aproximen.

Revivir a los muertos^{P,PC} Retornas a la vida a una criatura muerta.

Visión verdadera Ves a través de las ilusiones y de las transformaciones físicas.

Conjuros divinos de 7.º rango

Decreto divino^P Haces que las criaturas que se oponen a la voluntad de tu dios resulten dañadas, debilitadas o desterradas.

Égida de energía^P Haces que una criatura obtenga resistencia al daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vacío y vitalidad.

Ejecutar^P Tiras de una criatura viva hacia la muerte o de una criatura muerta viviente hacia su destrucción.

Explosión de eclipse^P Haces explotar un globo de oscuridad que inflige daño por frío, daña a los vivos y abruma la luz.

Explosión solar^P Haces que un globo de luz solar inflija daño por fuego, daña a los muertos vivientes y supere la oscuridad.

Regenerar^P Haces que con el tiempo una criatura se cure, le vuelvan a crecer órganos y ensamble de nuevo extremidades perdidas.

Sello planario^{PC} Alzas una barrera contra el teletransporte y la convocación.

Teletransporte interplanetario^{PC} Transportas criaturas a otro Plano del Multiverso.

Conjuros divinos de 8.º rango

Cántico del dolor eterno Cantas una endecha lastimera que asusta y daña mentalmente a un enemigo, anulando sus bonificadores.

Inspiración divina Provocas que una energía espiritual recupere un conjuro gastado de una criatura.

Momento de renovación Concedes una criatura el equivalente a un día de recuperación en un instante.

Ubicar^P Averiguas la ubicación exacta de una criatura u objeto.

Conjuros divinos de 9.º rango

Apoderarse del alma^{PC} Atrapas un alma en el interior de un objeto.

Aullidos de los condenados Gritas, drenando a los vivos y causando daño por vacío.

Masacre^P Matas instantáneamente a múltiples criaturas.

Presciencia Un sentido del peligro te avisa cuando una criatura está en peligro y la protege con buena fortuna.

Presencia abrumadora Asumes la majestad de un dios.

Conjuros divinos de 10.º rango

Avatar Te transformas en una forma de batalla, con beneficios determinados por tu dios.

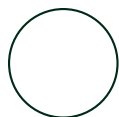
Indestructibilidad Quedas brevemente inmune a todo.

Manifestación Lanzas de forma flexible un conjuro de 9.º rango de tu tradición.

Portal Abres a la fuerza un portal a otro Plano.

Rehacer Creas de nuevo un objeto destruido.

Resurgimiento Curas a las criaturas en un área y devuelves temporalmente la vida a los muertos.



CONJUROS OCULTISTAS

Trucos ocultistas

Atontar Nublas la mente de una criatura y posiblemente la aturdes.

Conocer el camino Averiguas dónde está el norte verdadero y la dirección hacia otro lugar.

Convocar instrumento Llamas a un instrumento que solo tú puedes tocar.

Custodia amenazadora Proteges a un aliado contra un enemigo específico.

Detectar magia Te permite notar cuando hay magia cerca.

Distorsión del vacío Dañas y debilitas a los vivos con la energía del vacío.

Escudo Haces que un escudo de fuerza mágica bloquee ataques y conjuros.

Fantasia Creas una ilusión auditiva o visual sencilla.

Leer el aura Detectas si un objeto es mágico.

Luz Haces brillar un objeto.

Mano telecinética Mueves un objeto con una mano flotante.

Mensaje Comunicas un mensaje a una criatura distante, que puede responder.

Orientación Tu guía divina hace mejorar una tirada.

Prestidigitación Llevas a cabo un truco mágico menor.

Proyectil telecinético Lanzas un objeto contra una criatura.

Sello Dejas una marca mágica.

Conjuros ocultistas de 1.º rango

Alarma Creas una alerta por si alguna criatura entra en una zona custodiada.

Arma rúnica Aplicas temporalmente runas mágicas a una arma.

Armadura mística Te proteges con una armadura mágica.

Azote Debilitas los ataques de tus enemigos en una aura a tu alrededor.

Bendición Refuerzas los ataques de tus aliados en una aura a tu alrededor.

Calmar Curas al objetivo y lo refuerzas contra los ataques mentales.

Cerrar Haces que una cerradura sea mucho más difícil de abrir.

Colores mareantes Haces que unos colores giratorios cieguen, deslumbren o aturdan a las criaturas.

Convocar hada Convocas a una hada para que luche por ti.

Convocar muerto viviente Conjuras a un muerto viviente para que luche por ti.

Cuerpo rúnico Aplicas temporalmente runas mágicas a los ataques sin armas de una criatura.

Debilitar Minas la fuerza de una criatura.

Descarga de fuerza Bombardeas a las criaturas con esquivas infalibles de fuerza mágica.

Disfraz ilusorio Hace que parezcas una criatura diferente.

Disfrazar magia Enmascaras el aura de un conjuro u objeto.

Dolor fantasmal Causas a una criatura un dolor continuo que la marea.

Dormir Haces que las criaturas de una pequeña zona se queden dormidas.

Enlace mental Impartes mentalmente 10 minutos de información en un instante.

Esbirro fantasmal Creas una criatura de fuerza para que lleve a cabo tareas menores.

Fachada de objeto Disfrazas un objeto para que parezca perfecto o de baja calidad.

Golpe seguro Tu siguiente ataque es especialmente preciso.

Hechizar Una criatura se vuelve más amistosa hacia ti.

Mal fario Maldices a una criatura con mala suerte.

Miedo Asustas a una criatura, obligándola posiblemente a huir.

Objeto ilusorio Creas una ilusión convincente de un objeto.

Orden Haces que una criatura se acerque, corra, deje caer algo, se tumbe o se ponga de pie.

Protección Mejoras la CA de una criatura.

Refugio para mascota Escondes a un familiar o compañero animal en una dimensión de bolsillo.

Remendar Reparas un objeto no mágico.

Santuario Proteges a una criatura de ser atacada.

Ventriloquía Proyectas tu voz.

Vínculo espiritual Transfieres continuamente tu salud a alguien más.

Zarcillos macabros Haces que las criaturas en una línea sufran daño por vacío y sangren.

Conjuros ocultistas de 2.º rango

Anonadar Nublas la mente de un objetivo y haces que su lanzamiento de conjuros sea menos fiable.

Armamento espiritual Proyectas un arma imbuida de poder espiritual.

Ataque de risa La risa obstaculiza las acciones de una criatura.

Augurio Predices si un curso de acción traerá buena fortuna.

Calmar Suprimes las emociones fuertes y la hostilidad.

Contorno borroso La forma del objetivo se difumina y se hace más difícil acertarla.

Criatura ilusoria Creas una ilusión convincente de una criatura.

Cuerpo sano Contrarrestas los estados cegado, deslumbado, ensordecido, debilitado, mareado y los relacionados con ellos.

Despejar la mente Contrarrestas los estados huyendo, asustado, anonadado y los relacionados con ellos.

Disipar magia Acabas con un conjuro o suprimes la magia de un objeto.

Estallar Haces que un objeto estalle mediante un ataque sónico de alta frecuencia.

Estatus Controlas la ubicación y el bienestar de una criatura voluntaria.

Explosión de ruido Dañas y ensordeces a las criaturas con un poderoso estrépito.

Falsa vitalidad Obtienes Puntos de Golpe temporales.

Forma humanoide Adoptas la forma de un humanoide.

Incrustar mensaje Dejas un mensaje ilusorio para que se desencadene posteriormente.

Invisibilidad Una criatura no puede ser vista hasta que ataca.

Limpiar aflicción Tratas una maldición, enfermedad o veneno.

Llamar Haces que una puerta, cerradura o recipiente sea más fácil de abrir, y posiblemente se abra de inmediato.

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

Luz reveladora Una luz deslumbrante contrarresta la invisibilidad y la ocultación.

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

Maniobra telecinética Desarmas, Reposicionas, Empujas o Derribas telecinéticamente a una criatura.

Montura maravillosa^P Conjuras una montura fantástica.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

Paranoia^P Haces que una criatura crea que todos representan una amenaza para ella.

Pisada segura^P Contrarrestas los estados torpe, apresado, paralizado o los relacionados con ellos.

Portador fantasmal Creas una criatura semicorporal que transporta tus conjuros de toque hasta tus objetivos.

Resistir energía^P Proteges a una criatura de un tipo de daño por energía.

Silencio^P Haces enmudecer todos los sonidos de una criatura voluntaria.

Sordera Ensordeces a una criatura.

Traducir^P Concedes a una criatura comprensión de un idioma.

Tranquilo descanso^P Un cadáver no se descompone y no puede convertirse en muerto viviente.

Vendetta de sangre^P Haces que una criatura que te ataca empiece a sangrar.

Ver lo invisible^P Revelas criaturas invisibles a tu vista.

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros ocultistas de 3.º rango

Acelerar^P Aceleras a una criatura para que pueda atacar o moverse más a menudo.

Arma fantasmal Haces que un arma afecte a las criaturas incorpóreas.

Cabaña acogedora Conjuras una cabaña temporal protegida de los elementos.

Cautivar Tu palabra hace que las criaturas queden fascinadas contigo.

Ceguera Dejas ciego a un objetivo

Clariaudiencia Oyes a través de un sensor mágico invisible.

Festín vampírico^P Infliges daño por vacío y obtienes Puntos de Golpe temporales con un toque.

Hablar con las plantas^P Te comunicas con las plantas y con las criaturas del tipo planta.

Heroísmo^P Avivas el heroísmo interior de una criatura para hacerla más competente.

Hipercognición Recuerdas cantidades enormes de información en un instante.

Hipnotizar Haces que unos colores cambiantes deslumbren y fascinen a las criaturas.

Leer la mente^{PC} Lees los pensamientos superficiales de una criatura.

Lentificar^P Haces que una criatura sea más lenta, reduciendo sus acciones.

Levitar Haces flotar un objeto o criatura unos cuantos pies (1 pie = 30 cm) por encima del suelo.

Localizar^{P, PC} Averiguas la dirección hasta un objeto.

Mensaje onírico^P Envías un mensaje que llega dentro de un sueño.

Paralizar^P Inmovilizas a una criatura donde está.

Tañido de la verdad^{PC} Haces sonar una campana cuando se dice la verdad.

Velo de privacidad^{PC} Proteges a una criatura u objeto de la detección mágica.

Vincular muertos vivientes Tomas el control de un muerto viviente descerebrado.

Conjuros ocultistas de 4.º rango

Arcada liminar^{PC} Abres una puerta dibujada con tiza a un escondrijo extradimensional.

Atadura planaria Mantienes a una criatura en su Plano actual.

Burbuja tranquila^{PC} Haces que una burbuja opaca evite la detección, los sueños, la percepción y el escudriñamiento.

Cadáver parlante^{PC} Haces que un cadáver responda a 3 preguntas.

Cambiar de sitio^P Te teletransportas una distancia moderada.

Clarividencia Ves a través de un sensor mágico invisible.

Confusión^P Confundes a una criatura, haciendo que actúe de forma aleatoria.

Detectar escudriñamiento^{P, PC} Compruebas si hay efectos de escudriñamiento en la zona.

Espejismo^{P, PC} Disfrazas un entorno natural como si fuera otro.

Forma de vapor Transformas tu cuerpo en vapor.

Globo disipador^{PC} Contrarrestas la magia que entra en esta esfera.

Leer presagios^{PC} Obtienes consejo acerca de un suceso que se aproxima.

Maldición del paria Maldices a una criatura con ser poco atractiva e insoportable.

Palabras almibaradas Haces que parezcan creíbles incluso las mentiras más improbables.

Parpadeo^P Te proteges de la mayor parte del daño teletransportándote de forma errática.

Pesadilla Acosas los sueños y una criatura con inquietantes pesadillas.

Reescribir recuerdo^{P, PC} Alteras, borras o implantas memorias.

Sugerencia^P Sugieres un curso de acción que una criatura debe seguir.

Telepatía^P Te comunicas telepáticamente con cualquier criatura que tienes cerca.

Visión de la muerte Muestras al objetivo una visión de su propia muerte, causándole miedo y daño mental.

Volar^P Concedes a un objetivo una Velocidad de vuelo.

Conjuros ocultistas de 5.º rango

Alucinación^P Haces que una criatura crea que una cosa es otra, que vea algo que no está allí o que sea incapaz de detectar algo.

Carga telecinética Mueves un objeto grande.

Convocar dragón^P Conjuras a un dragón para que luche por ti.

Convocar ser^P Convocas a una aberración para que luche por ti.

Culebrear^P Haces que unas serpientes sombrías muerdan y capturen criaturas.

Destierro^P Envías a una criatura de vuelta a su Plano natal.

Escena ilusoria^P Creas una escena imaginaria que contiene múltiples criaturas y objetos.

Explosión de sombra^P Das forma a un cono dañino de sustancia sombría, que inflige daño de un tipo a elegir por ti.

Falsa visión^{PC} Engañas a un conjuro de escudriñamiento.

Habla verdadera^{P, PC} Permites a una criatura que hable y entienda todos los idiomas.

Hablar con las piedras^P Te comunicas con la piedra natural y la trabajada.

Invocar espíritus^P Llamas a un grupo de apariciones fantasmales para que ataquen a tus enemigos.

Maldición del marinero Infectas a una criatura con la maldición del mar ondulante.

Ojo explorador Un ojo invisible te transmite lo que ve.

Ola de desesperación^P Conduces a la desesperación a las criaturas de un área.

Potencial onírico Haces que el objetivo se reconvierta en sueños.

Pulso sináptico^P Lentificas a las criaturas con una explosión mental.

Recado Envías un mensaje a una criatura en cualquier parte del planeta y obtienes respuesta.

Sonda mental^{PC} Descubres conocimientos y recuerdos en la mente de una criatura.

Sugerencia subconsciente^P Plantas una sugerencia en la mente de una criatura, que ésta ha de seguir tras un desencadenante.

Viaje umbrío^{PC} Viajas rápidamente vía el Inframundo.

Conjuros ocultistas de 6.º rango

Arruinaconjuros Maldices a una criatura con sufrir daño cuando lo lanzas sobre ella y reduces la duración de sus conjuros.

Calamidad fantasmal^P Creas visiones apocalípticas que dañan mentalmente a las criaturas.

Convicción celosa^P Inspiras una convicción y un celo inquebrantables en las criaturas voluntarias.

Desangramiento vampírico^P Extraes sangre y fuerza vital de las criaturas en un cono, dañándolas y curándote a ti mismo.

Doble engañoso Te vuelves invisible y creas un duplicado de ti mismo que actúa como tú.

Dominar^{P,PC} Haces que una criatura tenga que obedecer tus órdenes.

Escudriñamiento^{PC} Espías a una criatura a tu elección.

Esquema vibrante Creas un esquema de luces que deslumbra y ciega a las criaturas que entran en el área.

Explosión espiritual^P Dañas la esencia espiritual de una criatura.

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

Metamorfosis maldita Transformas al objetivo en un animal inofensivo.

Muro de fuerza^P Creas un plano invisible y duradero de fuerza mágica.

No importa Dejas a una criatura anonadada de forma permanente.

Rechazo Evitas que las criaturas se te aproximen.

Teletransporte^{P,PC} Te transportas a gran distancia a ti mismo y a criaturas voluntarias.

Visión verdadera Ves a través de las ilusiones y de las transformaciones físicas.

Conjuros ocultistas de 7.º rango

Distorsionar la mente Confundes a una criatura, posiblemente de forma permanente.

Duplicar enemigo^P Creas un duplicado temporal de un enemigo para que luche por ti.

Égida de energía^P Una criatura obtiene resistencia al daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vacío y vitalidad.

Máscara del terror^P Creas una apariencia ilusoria terrorífica que asusta a los observadores.

Objetivo verdadero Llevas a cabo ataques múltiples especialmente precisos contra una criatura.

Palacio planario^{PC} Conjuras un alojamiento seguro en un semiplano.

Posesión^{P,PC} Envías tu mente y tu alma al cuerpo de otra criatura.

Proyectar imagen^P Creas un ilusión de ti mismo a través de la cual puedes lanzar conjuros.

Retrocognición^P Sientes impresiones de los sucesos pasados en el lugar en el que estás.

Sello planario^{PC} Alzas una barrera contra el teletransporte y la convocación.

Teletransporte interplanetario^{PC} Transportas criaturas a otro Plano en el Multiverso.

Conjuros ocultistas de 8.º rango

Cántico del dolor eterno Cantas una endecha lastimera que asusta y daña mentalmente un enemigo, anulando sus bonificadores.

Danza incontrolable Abrumas a un objetivo con una inevitable pasión por la danza.

Desaparición Haces que una criatura sea invisible, silenciosa e indetectable a los sentidos especiales.

Dilema Atrapas a una criatura en un rompecabezas extradimensional.

Observación implacable Otras criaturas y tú rastreáis a un sujeto de forma exacta utilizando el escudriñamiento.

Ocultar la mente^P Proteges a una criatura de la magia mental y de los efectos que curiosen en sus secretos.

Ubicar^P Averiguas la ubicación exacta de una criatura u objeto.

Conjuros ocultistas de 9.º rango

Apoderarse del alma^{PC} Atrapas un alma en el interior de un objeto.

Aullidos de los condenados Gritas, drenando a los vivos y causando daño por vacío.

Canción insondable Haces que una canción debilite a las criaturas de formas extrañas y poderosas.

Fantasmagoría Asustas, infliges daño mental y posiblemente matas a muchos objetivos.

Presciencia Un sentido del peligro te avisa cuando una criatura está en peligro y la protege con buena fortuna.

Presencia abrumadora Asumes la majestad de un dios.

Conjuros ocultistas de 10.º rango

Congelar el tiempo Detienes brevemente el tiempo para todos salvo tú.

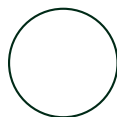
Indestructibilidad Quedas brevemente inmune a todo.

Manifestación Lanzas de forma flexible un conjuro de 9.º rango de tu tradición.

Portal^P Abres a la fuerza un portal a otro Plano.

Rehacer^P Creas de nuevo un objeto destruido.

Verdad inventada Haces que las criaturas crean que algo es real.



CONJUROS PRIMIGENIOS

Trucos primigenios

Arco eléctrico^P Das un calambre a una o dos criaturas con un relámpago.

Azote de vitalidad^P Dañas y debilitas a los muertos vivientes con energía vital.

Congelación^P Dañas a una criatura con un frío tremendo.

Conocer el camino^P Averiguas dónde está el norte verdadero y la dirección hacia otro lugar.

Detectar magia^P Te permite notar cuando hay magia cerca.

Estabilizar Estabilizas a una criatura moribunda.

Explosión cáustica^P Lanzas un pegote de ácido que salpica en un área pequeña.

Garra punzante^P Transformas una extremidad en una garra y atacas con ella.

Ignición^P Quemas a una criatura de cerca o a distancia.

Leer el aura^P Detectas si un objeto es mágico.

Luz^P Haces brillar un objeto.

Orientación Tu guía divina hace mejorar una tirada.

Prestidigitación Llevas a cabo un truco mágico menor.

Sello^P Dejas una marca mágica.

Zarcillo enmarañador^P Conjuras un zarcillo para que enrede a una criatura.

Conjuros primigenios de 1.º rango

Aguijón de araña Dañas a una criatura y la afliges con veneno de araña.

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

Alarma^P Creas una alerta por si alguna criatura entra en una zona custodiada.

Arma rúnica^P Aplicas temporalmente runas mágicas a una arma.

Armadura mística^P Te proteges con una armadura mágica.

Aterrizar suave Reaccionas para salvar a una criatura que cae.

Burbuja de aire Reaccionas para crear aire que una criatura pueda respirar.

Carga de la hormiga El objetivo puede llevar más peso.

Convocar animal^P Conjuras a un animal para que luche por ti.

Convocar hada^P Convocas a una hada para que luche por ti.

Convocar planta u hongo^P Convocas a una planta o a un hongo para que luche por ti.

Crear agua Conjuras dos galones (8 l) de agua.

Cuerpo rúnico^P Aplicas temporalmente runas mágicas a los ataques sin armas de una criatura.

Curar^P Haces que la energía vital cure a los vivos o dañe a los muertos vivos, o bien a una sola criatura, o a todas en una explosión.

Desvanecer rastros^P Oscureces tus rastros.

Detectar veneno^{P, PC} Determinas si un objeto o criatura es venenoso o está envenenado.

Empujón hidráulico^P Dañas y empujas a una criatura con una explosión de agua.

Escombros apaleadores^P Lanzas un cono de rocas para apalea criaturas.

Forma de peste^P Te conviertes en un animal no amenazador.

Grasa Recubres un objetivo o un área con grasa resbaladiza.

Hechizar^P Haces que una criatura se vuelva más amistosa hacia ti.

Limpiar cocinados Haces que la comida y la bebida sean seguros y deliciosos.

Miedo^P Asustas a una criatura, obligándola posiblemente a huir.

Pies ágiles Haces que tu Velocidad aumente mucho.

Ráfaga de viento Haces que el viento apague fuegos y derribe objetos y criaturas.

Rayo^P Haces caer un rayo.

Refugio para mascota Escondes a un familiar o compañero animal en una dimensión de bolsillo.

Remendar^P Reparas un objeto no mágico.

Respirar fuego^P Liberas por la boca un pequeño cono de llamas.

Saltar^P Das un salto impresionante.

Ventriloquía^P Proyectas tu voz.

Viento de cola^P Incrementas tu velocidad durante 1 hora.

Viruela de goblin Infectas a una criatura con viruela de goblin.

Conjuros primigenios de 2.º rango

Agrandar^P Haces que una criatura crezca de tamaño.

Aguante ambiental^P Proteges a una criatura de un frío o de un calor severos.

Caminar sobre las aguas^P Mantienes a flote una criatura para que pueda caminar sobre las aguas.

Convocar elemental^P Conjuras a un elemental para que luche por ti.

Crear comida^P Alimentas a múltiples criaturas mediante comida conjurada.

Cuerpo sano^P Contrarrestas los estados cegado, deslumbrado, ensordecido, debilitado, mareado y los relacionados con ellos.

Despejar la mente^P Contrarrestas los estados huyendo, asustado, anodado y los relacionados con ellos.

Disipar magia Acabas con un conjuro o suprimes la magia de un objeto.

Encoger^P Reduces a una criatura voluntaria a tamaño Menudo.

Estallar^P Haces que un objeto estalle mediante un ataque sónico de alta frecuencia.

Estatus^P Controlas la ubicación y el bienestar de una criatura voluntaria.

Flora enmarañante Haces brotar plantas para entorpecer el movimiento en una área.

Forma animal^P Te conviertes en un animal peligroso.

Forma humanoide^P Adoptas la forma de un humanoide.

Hablar con los animales Te comunicas con los animales.

Limpiar aflicción^P Tratas una maldición, enfermedad o veneno.

Llama flotante^P Haces que un fuego convocado se mueva a tus órdenes.

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

Luz reveladora Haces que una luz deslumbrante contrarreste la invisibilidad y la ocultación.

Mensajero animal Envías a un animal Menudo para que entregue un mensaje.

Moldear la madera Transformas madera sin trabajar en una forma de tu elección.

Montura maravillosa^P Conjuras una montura fantástica.

Neblina Ocultas a las criaturas tras una nube de neblina.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

Pisada segura^P Contrarrestas los estados torpe, apresado, paralizado o los relacionados con ellos.

Presa ácida^P Mueves y dañas a los enemigos con una mano de ácido.

Presa del geco^P Concedes a una criatura una Velocidad de trepar.

Resiliencia de roble^P Confiere a un árbol resiliencia e inflamabilidad.

Resistir energía^P Proteges a una criatura de un tipo de daño por energía.

Respirar agua^P Permite a las criaturas respirar bajo el agua.

Sordera Ensordeces a una criatura.

Tranquilo descanso^P Haces que un cadáver no se descomponga y no pueda convertirse en muerto viviente.

Uno con las plantas Te fundes con una planta o te conviertes en una de ellas.

Virote ardiente^P Disparas entre uno y tres virotes en llamas contra enemigos diferentes.

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros primigenios de 3.º rango

Acelerar^P Aceleras a una criatura para que pueda atacar o moverse más a menudo.

Bola de fuego^P Haces que una explosión de fuego en un área quemé a las criaturas.

Ceguera Dejas ciego a un objetivo.

Forma de insecto^P Te conviertes en un peligroso insecto gigante.

Hablar con las plantas^P Te comunicas con las plantas y con las criaturas del tipo planta.

Lentificar^P Haces que una criatura sea más lenta, reduciendo sus acciones.

Ligadura terrestre Atás al suelo a una criatura voladora.

Luz sagrada^P Haces que un rayo de luz ardiente inflija daño adicional a los infernales y a otras criaturas sacrílegas.

Monos locos Convocas a unos espíritus mágicos de mono para que hagan travesuras.

Muro de espinos^P Haces crecer un muro de zarzas.

Muro de viento Creas un muro de viento racheado que obstaculiza el movimiento y los ataques a distancia.

Orbe acuoso Haces rodar una bola de agua para apagar incendios y englobar criaturas.

Pasaje seguro^P Haces que una área sea segura de atravesar.

Pies a aletas^P Conviertes los pies de una criatura en aletas, lo que le permite nadar pero le lentifica en tierra firme.

Relámpago^P Un relámpago golpea a todas las criaturas en una línea.

Uno con la piedra Puedes fusionarte con una piedra o convertirte en ella.

Velo de privacidad^{PC} Proteges a una criatura u objeto de la detección mágica.

Conjuros primigenios de 4.º rango

Baliza vital^P Irradias vitalidad que cura a las criaturas que te tocan.

Creación^P Creas un objeto temporal.

Escudo de fuego^P Las llamas te protegen del frío y dañan a quienes te tocan.

Espejismo^{P,PC} Disfrizas un entorno natural como si fuera otro.

Forma aérea^P Te conviertes en un combatiente aéreo.

Forma de dinosaurio^P Te conviertes en un dinosaurio.

Forma de vapor^P Transformas tu cuerpo en vapor.

Moldear la piedra^P Das nueva forma a un cubo de piedra.

Movimiento sin restricciones^P Repeles los efectos que mantendrían en su lugar a una criatura.

Muro de fuego^P Creas un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan.

Resiliencia de la montaña^P Endureces a una criatura para que resista ataques físicos.

Tormenta de armas^P Multiplicas un arma que estás empuñando y atacas con ellas a múltiples criaturas.

Torrente hidráulico^P Obligas a retroceder a las criaturas mediante una línea dañina de agua.

Volar^P Concedes a un objetivo una Velocidad de vuelo.

Conjuros primigenios de 5.º rango

Controlar las aguas^P Haces subir o bajar las aguas en una gran área.

Convocar dragón^P Conjurás a un dragón para que luche por ti.

Convocar gigante^P Convocas a un gigante para que luche por ti.

Destierro^P Envías a una criatura de vuelta a su Plano natal.

Forma de elemental^P Te conviertes en un elemental.

Forma de planta^P Te conviertes en una criatura peligrosa del tipo planta.

Hablar con las piedras^P Te comunicas con la piedra natural y la trabajada.

Locura lunar^P Concedes colmillos y garras a criaturas voluntarias y provocas en ellas un frenesí.

Maldición del marinero^P Infectas a una criatura con la maldición del mar ondulante.

Muro de hielo^P Esculpes un muro de hielo de un pie (30 cm) de grueso que bloquea la visión y puede congelar a las criaturas.

Muro de piedra^P Das forma a un muro de piedra.

Nube tóxica^P Una nube de niebla venenosa se aleja rodando de ti.

Pasaje mágico^{P,PC} Abres un pasaje temporal a través de una superficie.

Púa empaladora^P Empalas a una criatura con una púa de hierro frío.

Senda de la Naturaleza^{P,PC} Te teletransportas de un árbol a otro.

Ventisca aullante^P Llenas un cono o una explosión con vientos fríos y ventisqueros.

Conjuros primigenios de 6.º rango

Árbol de las estaciones^P Haces crecer un árbol con cuatro tegumentos explosivos.

Cadena de relámpagos^P Haces que un arco eléctrico salte de una criatura a otra.

Campo de vida^P Creas un campo de energía vital que cura a quienes permanecen en su interior.

Enredaderas enmarañantes^P Embrollas a las criaturas en el interior de una explosión y te concentras para azotarlas con enredaderas inmovilizantes.

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

Metamorfosis maldita^P Transformas al objetivo en un animal inofensivo.

Petrificar^P Conviertes a una criatura en una estatua de piedra.

Visión verdadera^P Ves a través de las ilusiones y de las transformaciones físicas.

Conjuros primigenios de 7.º rango

Cuerpo flamígero^P Conviertes tu cuerpo en llama viva.

Égida de energía^P Una criatura obtiene resistencia al daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vacío y vitalidad.

Ejecutar^P Tiras de una criatura viva hacia la muerte o de una criatura muerta viviente hacia su destrucción.

Erupción volcánica^P Generas enormes rociadas de lava que queman a las criaturas y las encierran en roca.

Explosión de eclipse^P Haces explotar un globo de oscuridad que inflige daño por frío, daña a los vivos y abruma la luz.

Explosión solar^P Haces que un globo de luz solar inflija daño por fuego, daña a los muertos vivientes y supere la oscuridad.

Jauría indómita^P Permite a las criaturas evitar los obstáculos medioambientales.

Máscara del terror^P Creas una apariencia ilusoria terrorífica que asusta a los observadores.

Regenerar^P Haces que con el tiempo una criatura se cure, le vuelvan a crecer órganos y ensamble de nuevo extremidades perdidas.

Teletransporte interplanetario^{PC} Transportas criaturas a otro Plano en el Multiverso.

Conjuros primigenios de 8.º rango

Desecar^P Extraes la humedad de las criaturas, dañándolas.

Forma de monstruosidad^P Te conviertes en un monstruo poderoso.

Grieta ártica^P Haces que un frío tremendo dañe y congele a una criatura.

Migración^P Conviertes a las criaturas en animales de movimiento rápido.

Momento de renovación^P Concedes una criatura el equivalente a un día de recuperación en un instante.

Terremoto^P Azotas el terreno con un devastador terremoto.

Vientos castigadores^P Haces que un ciclón impida el vuelo y atrape a las criaturas.

Conjuros primigenios de 9.º rango

Caída de estrellas^P Llamas a cuatro fragmentos celestes para que, en su caída, inflijan daño contundente y elemental.

Detonar magia^P Haces que un conjuro u objeto explote.

Implosión^P Haces que una criatura colapse sobre sí misma.

Masacre^P Matas instantáneamente a múltiples criaturas.

Metamorfosis^P Cambias de forma fluida entre diferentes formas.

Tormenta iracunda^P Creas y controlas una enorme tormenta.

Conjuros primigenios de 10.º rango

Cataclismo^P Provocas un cataclismo devastador e instantáneo.

Indestructibilidad^P Quedas brevemente inmune a todo.

Manifestación^P Lanzas de forma flexible un conjuro de 9.º rango de tu tradición.

Naturaleza encarnada^P Te conviertes en un enorme avatar de la Naturaleza.

Rehacer^P Creas de nuevo un objeto destruido.

Resurgimiento^P Curas a las criaturas en un área y devuelves temporalmente la vida a los muertos.

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

CONJUROS

La enorme variedad de conjuros incluye los de las páginas siguientes y muchos más. Enseñados en academias mágicas, círculos druidicos, claustros sagrados y por parte de todo tipo de seres incognoscibles, los conjuros pueden servir casi para cualquier objetivo.

ACCELERAR

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Duración 1 minuto

La magia potencia al objetivo para que actúe más deprisa. Obtiene el estado acelerado y sólo puede utilizar la acción adicional de cada asalto para acciones de Golpe y de Zancada.

Potenciado (7.º) Puedes designar como objetivo hasta 6 criaturas.

AGRANDAR

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 5 minutos

Reforzado por el poder mágico, el objetivo crece hasta tamaño Grande. Su equipo crece con él, pero vuelve a tamaño natural si se le quita. La criatura es torpe 1. Su alcance se incrementa en 5 pies (1,5 m), o en 10 pies (3 m) si empieza en tamaño Menudo, y obtiene un bonificador +2 por estatus al daño cuerpo a cuerpo. Este conjuro no surte efecto en una criatura Grande o mayor.

Potenciado (4.º) En su lugar, la criatura crece hasta tamaño Enorme. El bonificador por estatus al daño cuerpo a cuerpo es +4 y el alcance de la criatura se incrementa en 10 pies (3 m), o en 15 pies (4,5 m) si empieza en tamaño Menudo. Este conjuro no surte efecto en una criatura Enorme o mayor.

Potenciado (6.º) Elige entre la versión de 2.º o de 4.º rango de este conjuro y aplica sus efectos hasta a 10 criaturas voluntarias.

AGUANTE AMBIENTAL

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 1 minuto

Escudas al objetivo contra las temperaturas peligrosas. Elige entre frío o calor severos. El objetivo queda protegido de la temperatura que has elegido (pero no del frío o del calor extremos).

Potenciado (3.º) El objetivo queda protegido del frío y del calor severos.

Potenciado (5.º) El objetivo queda protegido del frío severo, del calor severo, del frío extremo y del calor extremo.

AGUIJÓN DE ARAÑA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR VENENO

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Fortaleza

Replicas mágicamente el aguijón venenoso de una araña. Infliges 1d4 daño perforante a la criatura tocada y la afliges con veneno de araña.

El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre 1d4 daño por veneno.

Fallo El objetivo se ve afligido por veneno de araña etapa 1.

Fallo crítico El objetivo se ve afligido por veneno de araña etapa 2.

Veneno de araña (veneno) **Nivel 1**; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapas** **1** 1d4 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **2** 1d4 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

ALARMA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 8 horas

Custodias una zona para que se te alerte cuando alguna criatura entra sin tu permiso. Cuando lanzas *alarma*, seleccionas una contraseña. Siempre que una criatura corporal Pequeña o más grande entra en el área del conjuro sin decir la contraseña, *alarma* te envía, o bien una alerta mental (en cuyo caso el conjuro obtiene el rasgo mental), o bien una alarma audible con el sonido y el volumen de una campanilla (en cuyo caso el conjuro obtiene el rasgo auditivo), a tu elección. Cualquiera de las dos opciones te despierta de forma automática y la campanilla permite a las demás criaturas del área hacer una prueba de Percepción CD 15 para despertarse. Una criatura consciente de la alarma debe tener éxito en una prueba de Sigilo contra la CD del conjuro o desencadenarlo al moverse al interior del área.

Potenciado (3.º) Puedes especificar un desencadenante sobre para qué tipo de criatura suena el conjuro *alarma*, tal y como se describe en Cómo fijar desencadenantes en la pág. 303.

ALIENTO VITAL

CONJURO 5

CONCENTRAR CURACIÓN VITALIDAD

Tradiciones divina

Desencadenante Una criatura viva dentro del alcance podría morir.

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

Tu bendición revive a una criatura en el momento de su muerte. Evitas que el objetivo muera y le restableces 5d8 Puntos de Golpe. No puedes utilizar *aliento vital* si el efecto desencadenante era un efecto de muerte o uno que no deja restos, como por ejemplo *desintegrar*.

Potenciado (+2) La curación se incrementa en 1d8.

ALUCINACIÓN

CONJURO 5

ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL DISIMULADO

Tradiciones arcana, ocultista

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

Duración 1 hora

El objetivo detecta consistentemente una cosa como otra, no puede

detectar algo que está o detecta algo que no está, aunque eso no altera sus convicciones. Tú eliges cuál de estos efectos se aplica, y determinas los puntos específicos de la alucinación. Por ejemplo, podrías hacer que el objetivo viera a todos los elfos como humanos, fuera incapaz de detectar la presencia de su hermano, viera su amuleto de la suerte en su persona incluso cuando no está o una torre en el centro de la población.

El objetivo puede hacer una salvación inicial de Voluntad, cuyos efectos se describen más adelante. También obtiene una salvación de Voluntad para descreer la alucinación cada vez que Busca o interacciona directamente con la misma. Por ejemplo, el objetivo podría descreer la alucinación cada vez que interacciona con un elfo, se topa accidentalmente con su hermano, quiere tocar su amuleto o estudia la torre. El objetivo puede descreer con un bonificador por circunstancia grande en situaciones determinadas por el DJ, como por ejemplo si intentara preparar la inexistente torre.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura percibe lo que tú quieres hasta que lo descrea, pero sabe que es una alucinación.

Fallo La criatura percibe lo que tú quieres hasta que lo descrea.

Fallo crítico La criatura percibe lo que tú quieres hasta que lo descrea, y confía en sus falsos sentidos, sufriendo un penalizador -4 por circunstancia a las salvaciones para descreer.

Potenciado (6.) Puedes elegir entre designar como objetivo hasta a 10 criaturas o cambiar la duración del conjuro hasta tus siguientes preparativos diarios.

Potenciado (8.) Puedes elegir entre designar como objetivo a cualquier cantidad de criaturas o cambiar la duración del conjuro a ilimitada.

AMANSAR

CONJURO 1

CONCENTRAR CURACIÓN EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones ocultista

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

Defensa Reflejos básica

Bendices la mente del objetivo, reforzando sus defensas mentales y curando sus heridas. El objetivo recupera 1d10+4 Puntos de Golpe cuando Lanzas el conjuro y obtiene un bonificador +2 por estatus a las salvaciones contra los efectos mentales mientras dura éste.

Potenciado (+1) La cantidad de curación se incrementa en 1d10+4.

ANONADAR

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Nublas la mente del objetivo, dependiendo de su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objeto queda anonadado 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda anonadado 2 durante 1 minuto

Fallo crítico El objetivo queda anonadado 3 durante 1 minuto

APODERARSE DEL ALMA

CONJURO 9

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR SACRÍLEGO

Tradiciones divina, ocultista

Requisitos un objeto cuyo valor es por lo menos el nivel del objetivo x 100 po

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura que ha muerto en el último minuto

Duración ilimitada

Atrapas el alma del objetivo en el objeto antes de que el alma pueda transitar a la otra vida. El objeto utilizado para contener el alma puede ser cualquier cosa mientras tenga el valor apropiado. Dicho objeto tiene CA 16 y su Dureza y PG normales. Destruir (no sólo romperlo) un objeto o contrarrestar *apoderarse del alma* libera a ésta, permitiéndole viajar a la otra vida.

Mientras el alma está en el objeto, al objetivo no se le puede devolver la vida en modo alguno, ni siquiera utilizando magia poderosa como un ritual de *deseo*. Si el objeto es destruido o *apoderarse del alma* es contrarrestado sobre el objeto, el alma queda liberada. Un objeto no puede contener más que un alma, y cualquier intento de añadir otra malgasta el conjuro.

También puedes designar como objetivo a un objeto que contiene un alma atrapada con un segundo lanzamiento del conjuro, lo que destruye el objeto y, o bien libera el alma, o bien la transfiere a un objeto diferente, a tu elección. Esto falla si el objetivo es un artefacto o el alma atrapada es de una criatura de 19.º nivel o superior.

ÁRBOL DE LAS ESTACIONES

CONJURO 6

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR PLANTA

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m)

Duración ilimitada

Haces que un árbol Pequeño brote instantáneamente en un espacio no ocupado del suelo. Del árbol brotan cuatro tegumentos, cada uno lleno con la magia de una (diferente) de las cuatro estaciones. Una criatura puede Interactuar para arrancar uno de los tegumentos y después arrojarlo hasta a 30 pies (9 m) como parte de la misma acción o hacerlo más tarde mediante una acción diferente de Interactuar. Cuando se lanza, un tegumento detona en una explosión de 5 pies (1,5 m), infligiendo 6d6 daño y teniendo los afectados que hacer una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros. El tipo de daño depende de la estación del tegumento: electricidad para la primavera, fuego para el verano, veneno para el otoño o frío para el invierno. Cuando el conjuro se acaba, el árbol se marchita y cualquier tegumento restante se pudre, dejando atrás unas semillas que no son mágicas.

Potenciado (+1) El daño de la explosión se incrementa en un 1d6.

ARCADA LIMINAR

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR EXTRADIMENSIONAL MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque

Duración 8 horas

Dibujas con tiza una arcada que se abre a un espacio extradimensional en una superficie ininterrumpida. Toda criatura que trate el dibujo como una puerta real podrá Interactuar para tocar el pomo y atravesarla. La habitación distorsionada y dibujada con tiza más allá de la habitación tiene 20 pies (6 m) de anchura, profundidad y altura. El espacio carece de adornos y está vacío, con líneas de tiza que indican las esquinas de las paredes.

Si el dibujo se frota, se rompe la superficie subyacente o una criatura cuyo volumen superaría la capacidad del espacio intenta entrar en

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

él, el espacio empieza a derrumbarse. El espacio expulsa a una criatura al azar cada asalto, depositándola en la ubicación despejada más cercana, hasta que todas las criaturas han sido devueltas al exterior.

ARCO ELÉCTRICO

TRUCO 1

CONCENTRAR ELECTRICIDAD MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 o 2 criaturas

Defensa Reflejos básica

Un arco eléctrico salta de un objetivo a otro. Cada objetivo sufre 2d4 daño por electricidad con una salvación básica de Reflejos.

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

ARMA FANTASMAL

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 arma, o bien desatendida, o bien empuñada por ti o por un aliado voluntario.

Duración 5 minutos

El arma objetivo se vuelve translúcida y fantasmal y puede afectar a criaturas y objetos tanto materiales como incorporeales. Obtiene los efectos de la runa de propiedad *toque fantasmal* (*Manual de dirección*), lo que significa que es mágica si antes no lo era, que es especialmente efectiva contra las criaturas incorporeales y que puede ser empuñada por una criatura corporal o incorporeal.

ARMA RÚNICA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 arma desatendida o empuñada por una criatura voluntaria

Duración 1 minuto

El arma brilla con magia al tiempo que unas runas temporales se graban a lo largo de su longitud. El objetivo se convierte en un arma +1 de Golpe, obteniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando a 2 el número de dados de daño por arma.

Potenciado (6.º) El arma es +2 de golpe mayor.

Potenciado (9.º) El arma es +3 de golpe superior.

ARMADURA MÍSTICA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Te proteges a ti mismo con una energía mágica brillante, obteniendo un bonificador +1 por objeto a la CA y un modificador máximo por Destreza de +5. Mientras llevas *armadura mística*, utilizas tu competencia sin armadura para calcular tu CA.

Potenciado (4.º) Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación.

Potenciado (6.º) El bonificador por objeto a la CA se incrementa a +2, y obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación.

Potenciado (8.º) El bonificador por objeto a la CA se incrementa a +2, y obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación.

Potenciado (10.º) El bonificador por objeto a la CA se incrementa a +3, y obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de salvación.

ARMAMENTO ESPIRITUAL

CONJURO 2

CONCENTRAR ESPÍRITU MANIPULAR SANTIFICADO

Tradiciones divina, ocultista

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

Defensa CA; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas un eco fantasmal y mágico de un arma que empuñas o llevas y lo arrojas. Haz una tirada de ataque especial contra la CA del objetivo, infligiendo 2d8 daño con un impacto (o doble daño con un impacto crítico). El tipo de daño es el mismo que el del arma elegida (o cualquiera de sus tipos para un arma versátil). En su lugar, el ataque inflige daño espiritual si eso perjudica más a la criatura (a determinar por el DJ). Este ataque utiliza tu penalizador por ataque múltiple y contribuye al mismo. Después del ataque, el alma vuelve a tu lado. Si santificas el arma, los ataques también son santificados.

Cada vez que mantienes el conjuro, puedes repetir el ataque contra cualquier criatura a 120 pies (36 m) o menos.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d8.

ARRUINACONJURO

CONJURO 6

CONCENTRAR FUERZA MALDICIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad

Haces que cualquier conjuro lanzado sobre el objetivo descargue su energía en oleadas dañinas. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito Cuando el objetivo resulta afectado por un conjuro con duración, sufre 2d12 daño persistente por fuerza. Cada vez que sufre daño persistente por fuerza debido a *arruinaconjuros*, reduce en 1 asalto la duración restante de los conjuros que le afectan. Sólo una prueba con éxito de Arcanos contra tu CD de conjuros puede ayudar al objetivo a recuperarse del daño persistente; la maldición y el daño persistente acaban después de 1 minuto.

Fallo Igual que éxito, pero la maldición y el daño persistente no acaban por sí solos.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el daño persistente por fuerza es 4d12.

ATADURA PLANARIA

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Amarras el objetivo a su Plano actual. Mientras el objetivo está afectado por *atadura planaria*, el conjuro contrarresta cualquier efecto de teletransporte que movería al objetivo, o cualquier efecto que lo transportaría a un Plano diferente. La duración de *atadura planaria* viene determinada por la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La duración es 1 minuto.

Fallo La duración es 10 minutos.

Fallo crítico La duración es 1 hora

ATAQUE DE RISA

CONJURO 2

CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido