

empujar 5 pies (1,5 m) al objetivo con los efectos de un Empujón con éxito.

- **Aire** volar 80 pies (24 m), tu movimiento no desencadena reacciones; **Cuerpo a cuerpo** ♦ ráfaga, **Daño** 1d4 contundente
- **Fuego** Velocidad 50 pies (15 m); resistencia al fuego 10, debilidad 5 al frío y 5 al agua; **Cuerpo a cuerpo** ♦ zarcillo, **Daño** 1d8 fuego más 1d4 persistente por fuego.
- **Madera** Velocidad 20 pies (6 m), trepar 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ rama, **Daño** 2d10 contundente.
- **Metal** Velocidad 40 pies (12 m), volar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cuchilla (versátil Per), **Daño** 1d8 cortante más 1d4 electricidad.
- **Tierra** Velocidad 20 pies (6 m), excavar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ pedrusco, **Daño** 2d10 contundente.

Potenciado (6.) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 22 + tu nivel, 15 PG temporales, un modificador al ataque de +23, un bonificador al daño de +3 y Acrobacias o Atletismo +23.

Potenciado (7.) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 22 + tu nivel, 20 PG temporales, un modificador al ataque de +25, un bonificador al daño de +11,doblas el número de dados de daño (incluyendo el persistente) y Acrobacias o Atletismo +25.

FORMA HUMANOIDE ➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Duración 10 minutos

Transformas tu apariencia a la de un humanoide Pequeño o Mediano, como por ejemplo un elfo, enano, goblin, humano, mediano u orco. Obtieneis el rasgo humanoide además de tus demás rasgos mientras estás en esta forma, así como cualquier rasgo relacionado con el tipo de la criatura (como por ejemplo, goblin o humano). Si la transformación reduce tu tamaño, tu alcance queda reducido en idéntica medida (típicamente: 5 pies (1,5 m)). La transformación no cambia tus estadísticas en modo alguno, y no obtienes ninguna aptitud especial de la forma humanoide que adoptas. Sigues pudiendo vestir y utilizar tu equipo, que cambia de tamaño (si es necesario) para encajar con tu nueva forma. Si algún objeto abandona tu persona, vuelve a su tamaño habitual.

Forma humanoide te concede un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Engaño para hacerte pasar por un miembro genérico de la ascendencia elegida, y añades tu nivel incluso si no estás entrenado, pero no puedes hacerte pasar por una persona específica. Si quieres imitar a un individuo, sigues teniendo que crear un disfraz, aunque el DJ no tendrá en cuenta la diferencia en la ascendencia al determinar la CD de tu prueba de Engaño. Puedes Disparar este conjuro.

Potenciado (3.) Obtienes visión en la oscuridad o visión en la penumbra si la forma que adoptas dispone de dicha aptitud.

Potenciado (5.) Puedes adoptar la apariencia de un humanoide Grande. Si esto incrementa tu tamaño, obtienes los efectos del conjuro *agrandar*.

FRENÉSÍ LUNAR ➤

CONJURO 5

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** hasta 5 criaturas voluntarias

Duración 1 minuto

Un aspecto feroz abruma a los objetivos, llenándoles de fuerza y de ferocidad. Los objetivos obtienen 5 Puntos de Golpe temporales, un

bonificador +10 pies (3 m) por estatus a sus velocidades y debilidad 5 a la plata. También les crecen unos crueles colmillos y zarpas, que son ataques sin armas. Los colmillos infligen 2d8 daño perforante; las zarpas infligen 2d6 daño cortante y tienen los rasgos ágil y sutil. Los objetivos utilizan en sus ataques su mayor competencia en armas o ataques sin arma y si tienen especialización en armas o especialización mayor en armas, añaden también dicho daño. En un impacto crítico con uno de estos ataques sin armas, la criatura impactada sufre 1d4 daño persistente por sangrado.

Los objetivos no pueden utilizar acciones de concentrar a menos que dichas acciones también tengan el rasgo furia, con la excepción de Buscar. Una criatura puede querer acabar los efectos del conjuro sobre sí utilizando una sola acción, que tiene el rasgo furia, mediante una salvación de Voluntad contra tu CD de conjuros; con un éxito, lo consigue.

Si el objetivo está bajo la luz de la luna llena, también crece en un tamaño si es Mediano o menor. Esto incrementa en 5 pies (1,5 m) el alcance de una criatura Mediana o Menuda.

Potenciado (6.) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan a 10, la debilidad a la plata a 10 y el daño infligido por los ataques a tres dados.

Potenciado (10.) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan a 20, la debilidad a la plata a 20 y el daño infligido por los ataques a cuatro dados.

GARRA PUNZANTE ➤

TRUCO 1

ATAQUE | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR** | **MORFISMO**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa CA

Transformas temporalmente tu extremidad en un apéndice provisto de garras. Haz una tirada de ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra la CA de tu objetivo. Si impactas, infinges (a elegir) 2d6 daño cortante o 2d6 daño perforante, más 2 daño persistente por sangrado. Con un éxito crítico, infinges doble daño y doble daño por sangrado.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6 y el daño persistente por sangrado se incrementa en 1.

GLOBO DISIPADOR ➤

CONJURO 4

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Área explosión de 10 pies (3 m) centrada en una esquina de tu espacio.

Duración 10 minutos

Creas un globo inmóvil a tu alrededor, que trata de contrarrestar cualquier conjuro del exterior del mismo cuya área u objetivos entren en él, como si el globo fuera un conjuro de *disparar magia* 1 rango inferior a su rango de conjuro real. Con un éxito, el globo sólo evita la parte del conjuro que hubiera entrado en el mismo (así que si el conjuro también tiene objetivos fuera del globo, o parte de su área de efecto esta más allá del mismo, dichos objetivos o dicha área se ven afectados con normalidad). Tienes que formar la esfera en un espacio abierto ininterrumpido de forma que sus bordes no atraviesen criatura u objeto alguno, o el conjuro se pierde (aunque las criaturas pueden entrar en el globo una vez lanzado el conjuro).

GOLPE SEGURO ➤

CONJURO 1

CONCENTRAR | **FORTUNA**

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

Tradiciones arcana, ocultista**Duración** hasta el final de tu siguiente turno.

Un atisbo del futuro se asegura de que tu siguiente impacto resulta certero. La próxima vez que hagas una tirada de ataque antes del final de tu turno, podrás hacer dos veces la tirada de ataque y quedarte con el mejor resultado. El ataque ignora cualquier penalizador por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba plana requerida debido a que el objetivo está oculto o escondido.

GRASA ➔**CONJURO 1****CONCENTRAR** | **MANIPULAR****Tradiciones** arcana, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Área** 4 casillas contiguas de 5 pies (1,5 m) de lado u; **Objetivos** 1 objeto de Impedimenta 1 o menos

Duración 1 minuto

Conjuradas grasa, eligiendo un área o un objetivo.

- **Área** Todo el terreno sólido del área queda cubierto de grasa. Todas las criaturas que están de pie en la superficie recubierta de grasa deben tener éxito en una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias contra tu CD de conjuros o caer tumbadas. Toda criatura que utilice una acción para moverse por la superficie grasa mientras dure el conjuro tendrá que hacer una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio. Una criatura que da un Paso o Gataea no tiene que hacer prueba o salvación alguna.
- **Objetivo** Si Lanzas el conjuro sobre un objeto desatendido, quien intente hacerse con él deberá tener éxito en una prueba de Acrobacias o una salvación de Reflejos contra tu CD de conjuros para conseguirlo. Si designas como objetivo a un objeto atendido, el portador del objeto tiene que hacer una prueba de Acrobacias o una salvación de Reflejos. Con un fallo, quien lo tiene o lo empuña sufre un penalizador -2 por circunstancia a todas las pruebas que implican utilizarlo; con un fallo crítico, se le cae. El objeto aterriza en una casilla adyacente a elección del DJ. Si Lanzas este conjuro sobre un objeto puesto, el portador obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones de Fortaleza contra los intentos de apresarlo.

GRIETA ÁRTICA ➔**CONJURO 8****CONCENTRAR** | **FRÍO** | **MANIPULAR****Tradiciones** arcana, primigenia**Área** línea de 120 pies (36 m)**Defensa** Fortaleza

Una grieta irregular se abre en el aire, infligiendo 12d8 daño por frío al absorber el calor. Cada criatura junto a la grieta tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.**Fallo** La criatura sufre daño completo y queda lentificada 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, queda inmovilizada por una capa de hielo y lentificada 1 mientras permanece inmovilizada. El hielo es un objeto con 60 Puntos de Golpe, Dureza 5, inmunidad al daño por frío y vulnerabilidad 10 al fuego. Tiene inmortalidades de objeto (pág. 269) y queda destruido si el objetivo Huye.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8 y los Puntos de Golpe del hielo se incrementan en 5.**GUARDIÁN ESPIRITUAL** ➔**CONJURO 5****CONCENTRAR** | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA****Tradiciones** divina**Rango de distancia** 120 pies (36 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Un guardián de tamaño Mediano hecho de fuerza mágica aparece en un espacio sin ocupar dentro del alcance. El guardián espiritual es translúcido y empuña un eco fantasmal de un arma que empuñas o llevas. Si tienes un dios, adopta la forma de uno de los asistentes o servidores del mismo. Si santificas el conjuro, sus ataques también son santificados.

Las criaturas pueden atravesar el espacio del guardián, pero no acaban su movimiento en el mismo. Tus aliados y tú podéis flanquear con él. Carece de cualquier otro atributo que pueda tener normalmente una criatura, aparte de 50 Puntos de Golpe que no puede recuperar en modo alguno y que sólo puede perder protegiendo a una criatura (ver a continuación).

Cuando Lanzas el conjuro y cada vez que lo Mantienes, puedes hacer que el guardián se mueva a cualquier espacio no ocupado a 120 pies (36 m) o menos de ti y, o bien ataque, o bien te proteja.

- **Ataque** El guardián hace un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura adyacente, infligiendo 3d8 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 infinge 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.
- **Protección** El guardián protege a una criatura designada por ti. Cada vez que la criatura elegida sufriría daño y el guardián está adyacente a ella, el guardián se anota los primeros 10 puntos de daño en lugar del aliado. Esta protección durará hasta que ordenes al guardián que ataque o que proteja a una criatura diferente o hasta que el guardián quede destruido.

Potenciado (+2) El daño del guardián se incrementa en 1d8 y sus Puntos de Golpe se incrementan en 20.**HABLA VERDADERA** ➔**CONJURO 5****POCO COMÚN** | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR****Tradiciones** arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura**Duración** 1 hora

El objetivo puede entender todas las palabras, sea cual sea el idioma y también habla los idiomas de las demás criaturas. Cuando se encuentra en un grupo mixto de criaturas, cada vez que el objetivo habla puede elegir a una criatura y hablar en un idioma que ésta entiende, incluso si no sabe de qué idioma se trata.

Potenciado (7^o) La duración es 8 horas.**HABLAR CON LAS PIEDRAS** ➔**CONJURO 5****CONCENTRAR** | **MANIPULAR** | **TIERRA****Tradiciones** divina, ocultista, primigenia**Duración** 1 hora

Puedes formular preguntas a la piedra natural o trabajada y recibir respuestas de ella. Si bien la piedra no es inteligente, con quien hablas es con los espíritus naturales de la piedra, que tienen una personalidad coloreada por el tipo de piedra, así como por el tipo de estructura de la que forma parte la misma, en el caso de la piedra trabajada. La perspectiva, la Percepción y el conocimiento de la piedra le conceden una

visión del mundo lo bastante diferente de la de un humano como para considerar importantes los mismos detalles. Las piedras pueden responder sobre todo preguntas acerca de las criaturas que las han tocado en el pasado y de lo que hay oculto debajo o detrás de las mismas.

Potenciado (6.) La duración es 8 horas.

HABLAR CON LAS PLANTAS ➤

CONJURO 3

CONCENTRAR | **MADERA** | **MANIPULAR** | **PLANTA**

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Duración 1 hora

Puedes formular preguntas a las plantas y a los hongos y recibir respuestas de ellos, pero el conjuro no vuelve a unos y otras más amistosos o inteligentes de lo normal. La mayoría de las plantas y hongos normales tienen una visión distintiva del mundo que les rodea, por lo que no reconocen detalles acerca de las criaturas o conocen poca cosa acerca del mundo más allá de lo que tienen más cerca. Es probable que las plantas o los hongos inteligentes sean escuetos y evasivos, mientras que los menos inteligentes harán a menudo comentarios irrelevantes.

Potenciado (4.) La duración es 8 horas.

HABLAR CON LOS ANIMALES ➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones primigenia

Duración 1 hora

Puedes formular preguntas, obtener respuestas y utilizar la habilidad Diplomacia con los animales. El conjuro no les hace más amistosos de lo normal. Es probable que los animales más astutos sean escuetos y evasivos, mientras que los menos inteligentes harán a menudo comentarios irrelevantes.

HECHIZAR ➤

CONJURO 1

CONCENTRAR | **EMOCIÓN** | **INCAPACITACIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL** | **SUTIL**

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 hora

Para el objetivo, tus palabras son melifluas y tu rostro parece bañado en una bruma onírica. Tiene que hacer una salvación de Voluntad, con un bonificador +4 por circunstancia si tus aliados o tú lo habéis amenazado recientemente o utilizado acciones hostiles en su contra.

Puedes Disparar el conjuro. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba. Si ello sucede, el objetivo no se da cuenta necesariamente de que estaba hechizado a menos que su amistad contigo o las acciones que le has convencido de llevar a cabo choquen con sus expectativas, lo que significa que podrías potencialmente convencerle de continuar siendo tu amigo por medios mundanos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado pero es consciente de que has intentado hechizarlo.

Éxito El objetivo no resulta afectado pero cree que tu conjuro era algo inofensivo en lugar de *hechizar*, si no identifica el conjuro (ver Cómo identificar conjuros en la pág. 303).

Fallo La actitud del objetivo se vuelve amistosa hacia ti. Si ya era amistosa, se vuelve solicita. No puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Fallo crítico La actitud del objetivo se vuelve solicitosa hacia ti, y no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Potenciado (4.) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

Potenciado (8.) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

HEROÍSMO ➤

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones divina, ocultista

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

Duración 10 minutos

Liberas el heroísmo interior del objetivo, concediéndole un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, pruebas de Percepción, tiradas de salvación y pruebas de habilidad.

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

Potenciado (9.) El bonificador por estatus se incrementa a +3.

HIPERCOGNICIÓN ➤

CONJURO 3

CONCENTRAR

Tradiciones ocultista

Catalogas rápidamente y reúnes información relevante a tu situación actual. Puedes utilizar instantáneamente hasta 6 acciones de Recordar conocimiento como parte de Lanzar este conjuro. Para dichas acciones, no puedes usar ninguna aptitud especial, reacción o acción gratuita que se desencadenan cuando Recuerdas conocimiento.

HIPNOTIZAR ➤

CONJURO 3

DISIMULADO | **ILUSIÓN** | **MANIPULAR** | **VISUAL**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 10 pies (3 m)

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

Creas una nube de esquemas y colores hipnóticos que flota en el aire. Las criaturas en el interior de la nube quedan deslumbradas. Además, una criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad si está en el interior de la nube cuando la lanzas, cuando entra en la misma, cuando acaba su turno en ella o si utiliza una prueba de Buscar o de Interactuar estando dentro de la nube. Una criatura fascinada por *hipnotizar* no hace nuevas salvaciones.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda fascinado por la nube.

Fallo crítico El objetivo queda fascinado por la nube. Mientras está fascinado, no puede utilizar reacciones.

IGNICIÓN ➤

TRUCO 1

ATAQUE | **CONCENTRAR** | **FUEGO** | **MANIPULAR** | **TRUCO**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa CA

Chasqueas los dedos y señalias a un objetivo, que empieza a arder. Haz una tirada de ataque de conjuro contra la CA del objetivo, infligiendo 2d4 daño por fuego con un impacto. Si el objetivo está a tu alcance de cuerpo a cuerpo puedes elegir un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo en lugar de un ataque de conjuro a distancia, lo que incrementa todos los dados de daño del conjuro a d6.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño y 1d4 daño persistente por fuego.

Éxito El objetivo sufre daño completo.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 1d4 y el daño persistente por fuego con un impacto crítico se incrementa en 1d4..

IMPLOSIÓN ➤

CONJURO 9

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

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

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

Defensa Fortaleza básica; **Duración** mantenida hasta 1 minuto

Aplastas al objetivo haciendo que se colapse sobre sí mismo, infligiendo 75 daño. La primera vez de cada asalto en que Mantengas el conjuro, deberás elegir un nuevo objetivo para que se vea sujeto al mismo efecto; la misma criatura no puede ser designada como objetivo más de una sola vez por un solo lanzamiento de este conjuro. Tampoco puedes afectar a más de una criatura por turno con *implosión*. No puedes designar como objetivo a una criatura incorporeal, gaseosa o líquida o que de alguna otra forma carece de forma sólida.

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

INCRUSTAR MENSAJE ➡➡**CONJURO 2**

CONCENTRAR | **ILUSIÓN** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 objetivo o criatura voluntaria

Duración ilimitada

Específicas un desencadenante y un mensaje de hasta 25 palabras de longitud. Cuando el desencadenante especificado tiene lugar a 30 pies (9 m) o menos del objetivo, un texto ilusorio de tu mensaje rodea al objetivo acompañado por una voz incorporeal. Puedes elegir un idioma de los que conoces para el texto y la voz y puedes elegir cómo suena ésta. Una vez completado el mensaje, el conjuro se acaba.

Potenciado (4.º) Puedes añadir un componente sensorial sencillo para enfatizar el mensaje, como por ejemplo un olor, un efecto visual o una sensación física. Esta adición es obviamente ilusoria y parte del mensaje, y sólo dura mientras el mensaje está siendo leído.

Potenciado (6.º) Como en 4.º rango, pero puedes elegir cuántas veces se repite el mensaje antes de que se acabe el conjuro; no hay límite al número de repeticiones.

INDESTRUCTIBILIDAD ➡➡**CONJURO 10**

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Cortas tus lazos entre causa y efecto. Mientras dura el conjuro, eres inmune a cualquier efecto o daño que te podría dañar, excluyendo los causados por artefactos, poder de los dioses y orígenes similarmente poderosos. Podrás permitir de forma selectiva que te afecte cualquier cosa que estés dispuesto a que te afecte.

INFUNDIR VITALIDAD ➡ A ➡➡**CONJURO 1**

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **VITALIDAD**

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 a 3 criaturas voluntarias

Duración 1 minuto

Potencias tus ataques con energía vital. El número de objetivos es igual al número de acciones que inviertes lanzando este conjuro. Los Golpes sin armas y con armas de cada objetivo infligen 1d4 daño adicional por vitalidad (este tipo de daño sólo suele dañar a los muertos vivientes, tal y como se explica en la pág. 409). Si tienes el rasgo sagrado, puedes añadirlo a este conjuro y a los Golpes afectados por el mismo.

Potenciado (3.º) El daño se incrementa a 2d4.

Potenciado (5.º) El daño se incrementa a 3d4.

INMOLACIÓN DIVINA ➡➡**CONJURO 5**

CONCENTRAR | **ESPIRITU** | **FUEGO** | **MANIPULAR** | **SANTIFICADO**

Tradiciones divina

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

Defensa Reflejos

Llamas divinas afectan a todas las criaturas en el interior del área. Dichas criaturas sufren 6d6 daño por fuego y 2d6 daño persistente por fuego. El poder divino de las llamas chamusca también el espíritu; una criatura sufre daño espiritual en lugar de daño por fuego de *inmolación divina* si resulta más dañino para la criatura (a determinar por el DJ).

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño, sin daño persistente.

Fallo La criatura sufre daño completo y daño persistente.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y doble daño persistente.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6 y el daño persistente se incrementa también en 1d6.

INSPIRACIÓN DIVINA ➡➡**CONJURO 8**

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones divina

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

Infundes a un objetivo con energía espiritual, renovando su magia. Si prepara conjuros, recupera un conjuro de 6.º rango o inferior previamente lanzado ese mismo día, que puede lanzar de nuevo. Si lanza conjuros espontáneamente, recupera uno de sus espacios de conjuro de 6.º rango o inferior. Si dispone de reserva de foco, recupera sus Puntos de Foco como si hubiera Reenfocado.

INVISIBILIDAD ➡➡**CONJURO 2**

ILUSIÓN | **MANIPULAR** | **DISIMULADO**

Tradiciones arcana, ocultista

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

Duración 10 minutos

Unas ilusiones retuerden la luz alrededor del objetivo, haciéndolo invisible. Esto lo convierte en no detectado para todas las criaturas, aunque éstas pueden intentar buscarlo, con lo que para ellas quedará escondido (pág. 434). Si el objetivo utiliza una acción hostil, el conjuro acaba una vez ésta se ha completado.

Potenciado (4.º) El conjuro dura 1 minuto pero no acaba si el objetivo utiliza una acción hostil.

INVOCAR ESPÍRITUS ➡➡**CONJURO 5**

CONCENTRAR | **EMOCIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL** | **MIEDO** | **VACÍO**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 10 pies (3 m)

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

Unas apariciones desaadas de personas muertas se alzan para acechar a los vivos. Inflijen 2d4 daño mental y 2d4 daño por vacío a cada criatura viva en el área, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Además, las criaturas que fallan críticamente la salvación quedan asustadas 2 y huyen durante 1 asalto.

En asaltos subsiguientes, la primera vez que Mantengas el conjuro cada asalto, podrás mover el área hasta 30 pies (9 m) dentro del alcance del conjuro. Las criaturas vivas en la nueva área deberán hacer salvaciones con los mismos efectos arriba indicados, excepto que con un fallo crítico no huirán.

Potenciado (+2) El daño mental y el daño por vacío se incrementan en 1d4 cada uno.

IRA DIVINA ➤➤

CONJURO 4

CONCENTRAR **ESPÍRITU** **MANIPULAR** **SANTIFICADO**

Tradiciones divina

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

Defensa Fortaleza

Canalizas la furia de la divinidad contra tus enemigos. Infinges 4d10 daño espiritual a tus enemigos en el área; cada enemigo tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda indisposta 1.

Éxito El objetivo sufre daño completo.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 1d4 y el daño persistente por fuego con un impacto crítico se incrementa en 1d4.

JAURÍA INDÓMITA ➤➤

CONJURO 7

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones primigenia

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

Duración 1 hora

Liberas a quienes viajan junto a ti de los obstáculos del medio ambiente. Los objetivos no sufren penalizadores por circunstancia a su Velocidad debido a los escombros, a la vegetación, al viento u otras propiedades del entorno y pueden ignorar el terreno difícil debido a dichas propiedades medioambientales.

Potenciado (9.º) Los objetivos ignoran también el terreno difícil mayor debido a las propiedades medioambientales.

LANZA DIVINA ➤➤

TRUCO 1

ATAQUE **CONCENTRAR** **ESPÍRITU** **MANIPULAR** **SANTIFICADO** **TRUCO**

Tradiciones divina

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

Defensa CA

Desatas un rayo de energía divina. Haz un ataque de conjuro a distancia contra la CA del objetivo. Con un impacto, éste sufre 2d4 daño espiritual (doble daño con un impacto crítico).

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

LEER AUGURIOS

CONJURO 4

POCO COMÚN **CONCENTRAR** **MANIPULAR** **PREDICCIÓN**

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Atisbas en el futuro. Elige un objetivo o actividad particular que planeas emprender en el plazo de 1 semana, o un suceso que esperas pueda tener lugar en el plazo de 1 semana. Averigüas un fragmento críptico de información o un consejo que podría ayudarte en el acontecimiento elegido, a menudo en forma de una rima o presagio.

LEER EL AURA

TRUCO 1

CONCENTRAR **DETECCIÓN** **MANIPULAR** **TRUCO**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 1 minuto

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

Te centras en el objeto objetivo, abriendo tu mente para percibir auras mágicas. Cuando el lanzamiento está completo, sabes si dicho objeto es mágico o no. Tú o cualquiera al que aconsejas acerca del aura obtiene un bonificador +2 por circunstancia a Identificar magia sobre el objeto. Si el objeto es ilusorio, detectas esto tan solo

si el rango del efecto es menor que el de tu conjuro de leer el aura.

Potenciado (3.º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 objetos.

Potencial (6.º) Puedes designar como objetivo a cualquier número de objetos.

LEER LA MENTE ➤➤

CONJURO 3

POCO COMÚN **CONCENTRAR** **DETECCIÓN** **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 asalto o mantenido hasta 1 minuto

Con un leve toque mental, tratas de leer la mente del objetivo, que tiene que hacer una salvación de Voluntad. A continuación, queda temporalmente inmune a tu lectura mental durante 1 hora.

Éxito crítico El objetivo percibe vagos pensamientos superficiales de tu parte cuando Lanzas el conjuro.

Éxito Descubres si el modificador por Inteligencia del objetivo es superior, igual o inferior al tuyo.

Fallo Percibes vagos pensamientos superficiales del objetivo cuando Lanzas el conjuro y averigüas si su Inteligencia es superior, igual o inferior a la tuya.

Fallo crítico Igual que fallo, y mientras dura el conjuro puedes Mantenerlo para detectar de nuevo los pensamientos superficiales del objetivo. El objetivo no obtiene ninguna salvación adicional.

LENTIFICAR ➤➤

DOTE 3

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Dilatas el flujo de tiempo alrededor del objetivo, lentificando sus acciones.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda lentificado 1 durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda lentificado 2 durante 1 minuto.

Potenciado (6.º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

LEVITAR ➤➤

CONJURO 3

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 objeto desatendido o criatura voluntaria

Duración 5 minutos

Desafías a la gravedad y haces levitar el objetivo 5 pies (1,5 m) por encima del suelo. Puedes Mantener el conjuro para mover el objetivo 10 pies (3 m) hacia arriba o hacia abajo. Una criatura que flota en el aire debido a levitar sufre un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque. Una criatura flotante puede invertir una acción de Interactuar para estabilizarse y negar dicho penalizador durante el resto de su turno. Si el objetivo está adyacente a un objeto fijo o a un terreno de la estabilidad adecuada, puede atravesar la superficie trepando (si la superficie es vertical, como un muro) o gateando (si la superficie es horizontal, como un techo). El DJ determina por qué superficies se puede trepar o gatear.

LIGADURA TERRESTRE ➤➤

CONJURO 3

CONCENTRAR **MANIPULAR** **TIERRA**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

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

Utilizando el peso de la tierra, perturbas el vuelo del objetivo, con efectos que se basan en su salvación de Fortaleza. Si la criatura llega al suelo de forma segura, no sufre daño por caída.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo cae de forma segura hasta 120 pies (36 m).

Fallo El objetivo cae de forma segura hasta 120 pies (36 m). Si llega al suelo, no puede Volar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo cae de forma segura hasta 120 pies (36 m).

Si llega al suelo, no puede Volar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma durante 1 minuto.

LÍMITE BENDITO ➤➤➤

CONJURO 6

CONCENTRAR | **FUERZA** | **MANIPULAR** | **SANTIFICADO**

Tradiciones divina

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** una explosión de hasta 60 pies (18 m)

Defensa Reflejos; **Duración** 1 minuto

Aparecen centenares de manifestaciones de fuerza divina, girando en una enorme esfera protectora. Típicamente parecen fragmentos puntiagudos, pero a menudo adoptan una apariencia temáticamente vinculada al dios del lanzador. La esfera es hueca y las manifestaciones forman un caparazón de 2 pulgadas (5 cm) de profundidad en el borde exterior. Puedes elegir que la explosión sea más pequeña, en incrementos de 5 pies (1,5 m) cuando la lanza.

El caparazón proporciona cobertura y puede cruzar terreno sólido sin afectarlo. Infinge 7d8 daño por fuerza a cualquier criatura con la que se cruza al crearse la esfera o que intenta atravesarla. La criatura también sufre el daño al final de su turno, pero sólo si no ha sufrido ya daño por parte del caparazón en dicho turno. Los efectos vienen determinados por una salvación de Reflejos de la criatura.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo, es empujada hasta 10 pies (3 m) en una dirección que tú eliges y finaliza su movimiento.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, es empujada hasta 20 pies (6 m) en una dirección que tú eliges y finaliza su movimiento.

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

LIMPIAR AFLICCIÓN ➤➤➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **CURACIÓN** | **MANIPULAR**

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

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

Una suave magia restablecedora hace retroceder los efectos de las toxinas y de las enfermedades más complejas. Elige una aflicción activa sobre el objetivo, como por ejemplo una maldición, una enfermedad o un veneno. Si ha avanzado más allá de la etapa 1, reduce en 1 la etapa. Esta reducción se puede aplicar sólo una vez a un caso determinado de una aflicción, y el caso se acaba cuando se cura. Aunque la reducción no se puede llevar a cabo de nuevo, versiones potenciadas delconjuro pueden contrarrestar cada lanzamiento.

Potenciado (3.º) Contrarrestas (pág. 431) la aflicción si es una enfermedad o un veneno.

Potenciado (4.º) Contrarrestas la aflicción si es una maldición, enfermedad o veneno.

LIMPIAR COCINADOS ➤➤➤

CONJURO 1

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Área** 1 pie cúbico (0,03 m³)

Transformas toda la comida y bebida del área en deliciosa, cambiando el agua en vino u otra bebida de calidad o mejorando el sabor y los ingredientes de la comida para convertirla en digna de un gourmet. También puedes eliminar todas las toxinas y contaminaciones de la comida. Este conjuro no previene contaminaciones posteriores, descomposición natural o podredumbre, ni tampoco hace que la comida sea más nutritiva.

Potenciado (+2) Añade otro pie cúbico (1 pie cúbico = 0,03 m³) al área, que tiene que estar contigo al resto.

LLAMA FLOTANTE ➤➤➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **FUEGO** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 casilla de 5 pies (1,5 m)

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

Creates un fuego que arde sin combustible y se mueve siguiendo tus órdenes. La llama infinge 3d6 daño por fuego a toda criatura que está en la casilla en que aparece, con una salvación básica de Reflejos. Cuando Mantienes este conjuro, puedes hacer levitar la llama hasta 10 pies (3 m). A continuación infinge daño a cada criatura cuyo espacio ha compartido en cualquier punto de su vuelo. Esto utiliza los mismos salvación y daño, y sólo tiras éste cada vez que Mantienes. Una criatura dada sólo puede sufrir daño de *llama flotante* una vez por asalto.

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

LLAMAR ➤➤➤

DOTE 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 puerta, cerradura o recipiente

Duración 1 minuto

Haces que el objetivo sea más fácil de abrir. *Llamar* concede un bonificador +4 por estatus a cualquier criatura que quiere abrir la puerta, cerradura o recipiente objetivo mediante una prueba de Atletismo o de Latrocínio. Puedes hacer una prueba de Latrocínio para abrir el objetivo como parte de lanzar este conjuro y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado. *Llamar* contrarresta a *cerrar*.

LOCALIZAR

CONJURO 3

POCO COMÚN | **CONCENTRAR** | **DETECCIÓN** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** 1 objetivo específico o tipo de objeto

Duración mantenido

Averiguas la dirección hasta el objetivo (si has seleccionado un objeto específico, como por ejemplo "la espada de mi madre") o el objetivo más próximo (si has seleccionado un tipo de objeto, como por ejemplo "espadas"). Si el objetivo es un objeto específico, tienes que haberlo observado directamente con tus propios sentidos. Si es un tipo de objeto, aun así has de tener una imagen mental precisa del tipo de objeto. Si hay plomo o agua corriente entre el objetivo y tú, este conjuro no puede localizarlo. Esto significa que podrías encontrar un tipo de objeto más lejos si el más cercano se encuentra detrás de plomo o agua corriente.

MANUAL DE JUEGO

Potenciado (9.) Los objetivos ignoran también el terreno difícil mayor debido a las propiedades medioambientales.

LUZ ➤➤

TRUCO 1

CONCENTRAR LUZ MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Crees un orbe de luz que emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) y luz tenue durante los siguientes 20 pies (6 m) de un color a elegir por ti. Si creas la luz en el mismo espacio que una criatura voluntaria, puedes fijar la luz a dicha criatura, haciendo que flote cerca de la misma conforme se mueve. Puedes Mantener el conjuro para mover la luz hasta 60 pies (18 m) hacia arriba; puedes fijarla a una criatura o soltarla de la misma como parte de ese movimiento.

Puedes Disparar el conjuro. Si lo lanzas mientras ya tienes 4 conjuros de *luz* activos, tienes que elegir uno de los 4 para que se acabe.

Potenciado (4.) El orbe emite luz en un radio de 60 pies (18 m) y luz tenue en los siguientes 60 pies (18 m).

LUZ ETERNA ➤➤➤

CONJURO 2

CONCENTRAR LUZ MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** una piedra preciosa por valor de 6 po o más

Duración ilimitada

La piedra preciosa que tocas brilla, extendiendo luz brillante con un color a tu elección en un radio de 20 pies (6 m) y luz tenue los siguientes 20 pies (6 m). El conjuro se acaba de inmediato si la piedra preciosa se rompe.

LUZ REVELADORA ➤➤

DOTE 2

CONCENTRAR LUZ MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 10 pies (3 m)

Defensa Reflejos; **Duración** variable

Una oleada de luz mágica baña el área. Tú eres quien elige la apariencia de esta, por ejemplo unas llamas coloridas exentas de calor o unas motas brillantes. Una criatura afectada por *luz reveladora* queda deslumbrada. Si la criatura era invisible, en su lugar queda oculta. Si la criatura ya estaba oculta por cualquier otro motivo, ya no está oculta.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La luz afecta a la criatura durante 2 asaltos.

Fallo La luz afecta a la criatura durante 1 minuto.

Fallo crítico La luz afecta a la criatura durante 10 minutos.

LUZ SAGRADA ➤➤

CONJURO 3

ATAQUE CONCENTRAR FUEGO LUZ MANIPULAR SAGRADO

Tradiciones divina, primigenia

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

Defensa CA

Haces brillar un abrasador rayo de luz teñido de energía sagrada. Haz

un ataque de conjuro a distancia. El rayo infinge 5d6 daño por fuego. Si el objetivo tiene el rasgo sacrílego, infinges 5d6 daño adicional espiritual.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño.

Éxito El objetivo sufre daño completo.

Si la luz atraviesa un área de oscuridad mágica o designa como objetivo a una criatura afectada por oscuridad mágica, *luz sagrada* hace una prueba para contrarrestar la oscuridad. Si tienes que determinar si la luz atraviesa o no un área de oscuridad, traza una línea entre ti mismo y el objetivo del conjuro.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 2d6 y el daño espiritual contra las criaturas sacrílegas se incrementa en 2d6.

MAL FARIO ➤➤

CONJURO 1

CONCENTRAR DESVENTURA MALDICIÓN MANIPULAR

Tradiciones ocultista

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

Duración 1 asalto

El objetivo se ve aquejado por la desventura, que le deja desequilibrado. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo La primera vez de la duración en que el objetivo haga una prueba de ataque o de habilidad, deberá tirar dos veces y utilizar el peor resultado.

Fallo crítico Cada vez que el objetivo haga una prueba de ataque o de habilidad, deberá tirar dos veces y utilizar el peor resultado, hasta que acabe el conjuro.

MALDICIÓN DEL MARINERO ➤➤

CONJURO 5

CONCENTRAR MALDICIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Defensa Voluntad

Aflijes al objetivo con la maldición del mar agitado e implacable. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda indispuesto 1. Reducir a 0 su estado de indispuesto acaba con la maldición.

Fallo El objetivo queda indispuesto 1 y no puede reducir por debajo de 1 su estado mientras la maldición está activa. La maldición se puede eliminar mediante un *limpiar aflicción* de 4º rango o magia similar. Si el objetivo está indispuesto y en el mar, a por lo menos una milla (1,6 km) de la costa, queda también lentificado 1.

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

MALDICIÓN DEL PARIA ➤➤

CONJURO 4

CONCENTRAR DESVENTURA MALDICIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad

Aflijes al objetivo con una maldición que hace que su presencia sea abrasiva y poco atractiva. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito Durante 10 minutos, el objetivo debe tirar 2 veces y utilizar

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

el peor de los resultados cuando hace una prueba de Engaño, Diplomacia, Intimidación o Interpretación, y las criaturas con las que se encuentra tienen una actitud inicial hacia él un paso peor (por ejemplo, malintencionado en lugar de indiferente).

Fallo Igual que éxito, pero el efecto es permanente.

Fallo crítico Como fallo, y las criaturas con las que se encuentra el objetivo tienen una actitud inicial hacia él dos pasos peor.

MANIFESTACIÓN ➤➤

CONJURO 10

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Extraes secretos de los fundamentos de la magia, dándoles forma como un poder de potencial casi ilimitado. Duplicas unconjuro de 9.^o rango o inferior de la tradición con la que lanzas *manifestación*, o un conjuro de 7.^o rango o inferior de cualquier tradición. Aunque normalmente puedes elegir sólo conjuros comunes o a los que tienes acceso, el DJ podría permitir opciones más amplias.

MANIOBRA TELECINÉTICA ➤➤

CONJURO 2

ATAQUE | **CONCENTRAR** | **FUERZA** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

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

Con una oleada de poder telecinético, mueves un objetivo o algo que transporta. Puedes hacer una prueba de Derribar, Desarmar, Empujar o Repositionar al objetivo utilizando una tirada de ataque de conjuros en lugar de una prueba de Atletismo.

MANO TELECINÉTICA ➤➤

TRUCO 1

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **TRUCO**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 objeto desatendido de Impedimenta ligera o menor

Duración mantenido

Creas una mano mágica flotante, o bien invisible, o bien fantasmal, que aferra al objeto objetivo y lo hace flotar lentamente hasta 20 pies (6 m) en cualquier dirección. Cuando Mantienes el conjuro, puedes mover el objeto 20 pies (6 m) adicionales. Si el objeto está en el aire cuando el conjuro se acaba, se cae.

Potenciado (3.) Puedes designar como objetivo un objeto desatendido con una Impedimenta de 1 o menos.

Potenciado (5.) El alcance se incrementa a 60 pies (18 m) y puedes designar como objetivo a un objeto desatendido con una Impedimenta de 1 o menos.

Potenciado (7.) El alcance se incrementa a 60 pies (18 m) y puedes designar como objetivo a un objeto desatendido con una Impedimenta de 2 o menos.

MASACRE ➤➤

CONJURO 9

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MUERTE** | **VACÍO**

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Área línea de 60 pies (36 m)

Defensa Fortaleza

Desatas una ola de muerte para apagar la fuerza vital de quienes están en su camino. Cada criatura viva de nivel 17.^o o menor en la

línea tiene que hacer una salvación de Fortaleza. Si el daño debido a *masacre* reduce a una criatura a 0 Puntos de Golpe, dicha criatura muere instantáneamente. Si *masacre* no mata ni a una sola criatura, la energía del vacío se vuelve, hambrienta, hacia ti infligiendo 30 daño adicional por vacío a todas las criaturas vivas de la línea (incluidas las que están por encima de 17.^o nivel) y 30 daño por vacío a ti.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre 9d6 daño por vacío.

Fallo La criatura sufre 100 daño por vacío.

Fallo crítico La criatura muere.

Potenciado (10.) El conjuro puede afectar criaturas vivas hasta 19.^o nivel. Incrementa el daño a 10d6 con un éxito y a 115 con un fallo.

MÁSCARA DEL TERROR ➤➤

DOTE 7

CONCENTRAR | **EMOCIÓN** | **ILUSIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL** | **MIEDO** | **VISUAL**

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Duración 1 minuto

El objetivo aparece como una criatura macabra y terrorífica. El efecto es único para cada observador, por lo que un humano que contempla el objetivo podría ver un demonio con colmillos ensangrentados, pero un demonio que observara al objetivo podría ver un rostro angelical brillante.

Cuando cualquier criatura utiliza una acción hostil contra el objetivo, la criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad. A continuación queda temporalmente inmune hasta el final de su siguiente turno.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura queda asustada 2 antes de usar su acción.

Fallo crítico La criatura queda asustada 2 y su acción falla y se desperdicia.

Potenciado (8.) Puedes designar como objetivo hasta 5 criaturas. Si una criatura utiliza una acción o reacción hostil que afecta a múltiples objetivos simultáneamente, sólo tiene que hacer una salvación contra *máscara del terror*.

MENSAJE ➤

TRUCO 1

CONCENTRAR | **CONCENTRAR** | **DISIMULADO** | **ILUSIÓN** | **LINGÜÍSTICO** | **MENTAL** | **TRUCO**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Duración ver más abajo

Pronuncias unas palabras en voz baja, pero en lugar de salir de tu boca son transferidas directamente a los oídos del objetivo. Mientras que los demás no pueden oír tus palabras al no haberlas pronunciado en voz alta, el objetivo puede oírlas como si estuviera de pie junto a ti. Si quiere, el objetivo puede dar una respuesta breve como reacción, o como acción gratuita en su siguiente turno, pero debe ser capaz de verte y estar dentro del alcance para hacerlo. Si responde, su respuesta se entrega directamente a tus oídos, igual que el mensaje original.

Potenciado (3.) El alcance del conjuro se incrementa a 500 pies (150 m).

MENSAJE ONÍRICO

CONJURO 3

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia planetario; **Objetivos** 1 criatura cuyo nombre cono-

ces y con la que te has reunido en persona

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Envías un mensaje a los sueños de tu objetivo. El mensaje tiene un solo sentido, y su duración máxima es de un minuto de habla (aproximadamente 150 palabras). Si el objetivo está dormido, recibe el mensaje de inmediato. Si no, lo recibe la siguiente vez que duerme. En cuanto lo recibe, el conjuro acaba y sabes que el mensaje ha sido enviado.

Potenciado (4.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas cuyo nombre conoces y con las que te has reunido en persona. Tienes que enviarles a todas el mismo mensaje; el conjuro acaba para cada criatura individualmente.

MENSAJERO ANIMAL

CONJURO 9

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración ver texto

Ofreces comida y un animal Menudo normal dentro del alcance se acerca a comerla. Grabas en el animal la imagen, la dirección y la distancia de un lugar obvio o de un punto de referencia muy conocido por ti. También puedes fijarle un pequeño objeto o nota de hasta Impedimenta ligera. El animal hace todo lo que puede para llegar a destino; si lo consigue, espera en sus inmediaciones y permite a las criaturas no hostiles que se acerquen y recuperen el objeto fijado. El conjuro se acaba después de entregar el mensaje o 24 horas después, lo que sucede antes.

Si no hay animales salvajes Menudos en el alcance, el conjuro se pierde.

METAMORFOSIS ◀▶

CONJURO 9

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Utilizando tu dominio de la magia transformadora, ocultas unas formas en el interior de otras. Te transformas a ti mismo en cualquier forma que podrías elegir con un conjuro de polimorfía de tu repertorio de conjuros o que podrías preparar, de rango 8.º o inferior (incluyendo cualquier versión potenciada de rango 8.º o inferior de conjuros que conoces). Obtienes 40 Puntos de Golpe temporales en lugar de la cantidad normal concedida por la forma.

Puedes Mantener el conjuro para adoptar una nueva forma que aún no has usado durante esta *metamorfosis*. Esto repone los Puntos de Golpe temporales debidos a este conjuro.

METAMORFOSIS MALDITA ◀▶

CONJURO 6

CONCENTRAR | **INCAPACITACIÓN** | **MALDICIÓN** | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Defensa Fortaleza; Duración variable

Transformas la criatura objetivo en un animal inofensivo apropiado al área, con efectos basados en su salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El cuerpo del objetivo obtiene rasgos menores del animal.

Sus órganos internos se revuelven al transformarse parcialmente, haciendo que quede indisposto 1. Cuando se recupera del estado indisposto, sus rasgos reivierten a la normalidad.

Fallo El objetivo se transforma durante 1 minuto pero conserva su

mente. Si invierte todas las acciones de su turno en concentrarse en su forma original, puede hacer una salvación de Voluntad para acabar con el efecto de inmediato.

Fallo crítico El objetivo es transformado en el animal elegido, en cuerpo y en mente, con una duración ilimitada.

MIEDO ◀▶

CONJURO 1

CONCENTRAR | **EMOCIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL** | **MIEDO**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Implantas el miedo en el objetivo, que tiene que hacer una tirada de salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda asustado 1.

Fallo El objetivo queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo queda asustado 3 y huyendo durante 1 minuto.

Potenciado (3.º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas.

MIGRACIÓN ◀▶

CONJURO 8

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones primigenia

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia 20 pies (6 m); **Objetivos** tú y hasta 5 criaturas voluntarias

Duración 8 horas

Los objetivos adoptan naturalmente las formas animales que más encajan con su movimiento y con su entorno. Cada objetivo obtiene una Velocidad terrestre, de excavar, de trepar, de volar y de nadar de 40 pies (12 m) y se puede transformar en un animal Menudo o Pequeño, apropiado para un movimiento y entorno dados. También obtiene inmunidad al calor y al frío suave, severo y extremo, junto con cualquier otra inmunidad común a la vida salvaje local, a discreción del DJ. En modo exploración, un objetivo se puede mover mucho más rápido, a una Velocidad de viaje de 20 millas (32 km) por hora.

Un objetivo no puede dar Golpes, lanzar conjuros ni utilizar la mayoría de acciones de manipular en forma animal, pero puede recuperar su forma normal Manteniendo el conjuro. Puede Mantener el conjuro de nuevo para recuperar la forma animal.

MOLDEAR LA MADERA ◀▶

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MADERA** | **MANIPULAR** | **PLANTA**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** un trozo de madera sin trabajar de hasta 20 pies cúbicos (0,57 m³) de volumen.

Das forma a la madera en una forma tosca de tu elección. El proceso de moldeo es demasiado basto como para dar como resultado partes intrincadas, detalles finos, piezas móviles o cosas parecidas. No puedes utilizar este conjuro para potenciar el valor de un objeto de madera que estás moldeando.

MOLDEAR LA PIEDRA ◀▶

CONJURO 4

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **TIERRA**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** un cubo de piedra de 10 pies (3 m) de lado o más pequeño.

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

Das forma a la piedra en una forma tosca de tu elección. El proceso de moldeo es demasiado basto como para dar como resultado partes intrincadas, detalles finos, piezas móviles o cosas parecidas. Cualquier criatura que esté de pie encima de la piedra cuando la moldeas deberá hacer una salvación de Reflejos o una prueba de Acrobacias.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura cae tumbada encima de la piedra.

Fallo crítico La criatura se cae de la piedra (si es posible) y aterriza tumbada.

MOMENTO DE RENOVACIÓN ➤➤

CONJURO 8

CONCENTRAR **CURACIÓN** **MANIPULAR**

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** hasta 6 criaturas

Los objetivos experimentan un día completo de recuperación en un instante. Cualquier efecto negativo que se hubiera disipado después de 24 horas se acaba, aunque esto no acorta la duración de ningún conjuro activo que afecta a los objetivos. Los objetivos recobran puntos de Golpe y se recuperan de estados como si hubieran pasado 24 horas descansando, pero no llevan a cabo de nuevo sus preparativos diarios ni obtienen ningún otro beneficio del descanso que no sea la curación. A continuación, los objetivos quedan temporalmente inmunes durante 1 día

MONOS LOCOS ➤➤

CONJURO 3

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Espíritus de mono mágicos llenan el área amontonándose y subiéndose unos encima de otros. Como quiera que son espíritus mágicos, no pueden ser ni atacados ni dañados. Un lanzamiento de *calmar* o un efecto similar sobre los monos hace que se vuelvan dóciles.

Elige el tipo de travesura que tus monos llevan a cabo cuando Lanzas el conjuro. Eso contiene como resultado el efecto indicado para dicha travesura cuando Lanzas el conjuro y la primera vez de cada asalto en que Mantienes el conjuro. La primera vez que Mantienes el conjuro cada asalto, puedes mover el área de los monos 5 pies (1,5 m).

- Estrépito bronco** Los monos gritan a pleno pulmón, ensordeciendo potencialmente a las criaturas en el área del conjuro. Cada criatura en el área de conjuro tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 10 minutos.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda ensordecida durante 1 minuto.

- Gimnasia tumultuosa** Los monos saltan y se encaraman por encima de todas las criaturas en el área del conjuro, interfiriendo con los movimientos complejos. Cada criatura en el área del conjuro tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 10 minutos.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo Durante 1 asalto, la criatura ha de tener éxito en una prueba plana CD 5 siempre que pretende llevar a cabo una acción de manipular. Si falla la prueba, la acción queda perturbada.

- **Robo flagrante** Los monos hacen una prueba para Sustraer un único objeto de una criatura en el área. Utiliza tu CD de conjuros -10 como modificador por Latrocínio de los monos. Su intento se basa más en la distracción que la sutilidad, por lo que la víctima sabe qué objeto intentaban llevarse los bonos y si lo consiguieron o no. Recuperar un objeto robado de los monos (incluso para el lanzador) requiere Sustrárselo o Desarmarlo, utilizando tu CD de conjuros. Cuando se acaba el conjuro, cualquier objeto sustraído cae al suelo en cualquier casilla del área de conjuro a tu elección.

MONTURA MARAVILLOSA

CONJURO 2

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 8 horas

Conjuras una criatura fantástica de tamaño Grande para que sirva de montura al objetivo. La montura es el esbirro del objetivo (pág. 301), tiene una Velocidad de 40 pies (12 m) y podrá llevar a lomos al objetivo con cualquier posesión que éste lleve encima. No puede llevar a ninguna otra criatura. La montura usa la CA y las salvaciones del objetivo, pero resulta destruida si sufre más de 10 daño en un momento dado, acabando el conjuro.

Potenciado (3.) La montura puede caminar sobre las aguas, pero tiene que acabar su turno en terreno sólido o se hunde.

Potenciado (4.) La montura tiene una Velocidad de 60 pies (18 m) y puede caminar sobre las aguas.

Potenciado (5.) La montura tiene una Velocidad de 60 pies (18 m) y puede caminar sobre las aguas. También tiene una Velocidad de vuelo de 60 pies (18 m), pero debe acabar su turno sobre una superficie o caer.

Potenciado (6.) La montura tiene una Velocidad terrestre y de vuelo de 80 pies (24 m).

MOVIMIENTO SIN RESTRICCIONES ➤➤

CONJURO 4

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, primigenia

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

Duración 10 minutos

Repeles los obstáculos que afectarían a una criatura. Mientras se encuentra bajo los efectos de este conjuro, el objetivo ignora aquellos que le impondrían un penalizador por circunstancia a la velocidad. Cuando trata de Huir de un efecto que le tiene agarrado, inmovilizado o neutralizado, tiene éxito de forma automática si el efecto no es mágico y de un rango mayor que el del conjuro *movimiento sin restricciones*.

MURO DE ESPINOS ➤➤

CONJURO 3

CONCENTRAR **MADERA** **MANIPULAR** **PLANTA**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m)

Duración 1 minuto

A lo largo de 1 minuto, haces brotar del suelo un muro de zarzas espinosas. Creas un muro de zarzas y espinos de 5 pies (1,5 m) de grosor en una línea recta de hasta 60 pies (18 m) de longitud y 10 pies (3 m) de altura. Tienes que formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna

criatura u objeto, o el conjuro se pierde. El muro se alza verticalmente. Si quieres, puede ser más corto o más bajo. Todo lo que está a cada lado del muro tiene cobertura de las criaturas en el lado opuesto, y los espacios del mismo son terreno difícil. Por cada acción de movimiento que una criatura utiliza para entrar por lo menos en uno de los espacios del muro, dicha criatura sufre 3d4 daño perforante.

Cada sección de 10 x 10 pies (3 x 3 m) del muro tiene CA 10, Dureza 10 y 20 Puntos de Golpe. Es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. Una sección destruida se puede atravesar libremente.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe de cada sección del muro se incrementan en 5 y el daño perforante, en 1d4.

MURO DE FUEGO ➤➤➤

CONCENTRAR | **FUEGO** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración 1 minuto

Alzas un muro ardiente que quema a las criaturas que lo atraviesan. Creas, o bien un muro de llamas de 5 pies (1,5 m) de grosor en una línea recta de hasta 60 pies (18 m) de longitud y 10 pies (3 m) de altura, o bien un anillo de llamas de 5 pies (1,5 m) de grosor y 10 pies (3 m) de radio y de la misma altura. En una u otra forma, el muro se alza en vertical; si quieres, puede ser más corto o más bajo. Todo lo que hay a cada lado del muro está oculto de las criaturas del lado opuesto. Cualquier criatura que cruza el muro u ocupa el área de este al inicio de su turno sufre 4d6 daño por fuego.

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

CONJURO 4

MURO DE FUERZA ➤➤➤

CONCENTRAR | **FUERZA** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración 1 minuto

Formas una pared invisible de pura fuerza mágica de hasta 50 pies (15 m) de longitud y hasta 20 pies (6 m) de altura. El muro no tiene ningún grosor discernible. Tienes que formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se pierde. El muro tiene CA 10, Dureza 30 y 60 Puntos de Golpe, y es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. El muro bloquea los efectos físicos que intentan atravesarlo y, como quiera que está hecho de fuerza, bloquea también a las criaturas incorporales y etéreas. Los efectos de teletransporte pueden atravesar la barrera, así como los efectos visuales (porque el muro es invisible).

Muro de fuerza es inmune a los efectos de su rango o menor que tratan de contrarrestarlo. El muro queda automáticamente destruido mediante un conjuro de *desintegrar* de cualquier rango.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe del muro se incrementan en 20

CONJURO 6

MURO DE HIELO ➤➤➤

CONCENTRAR | **FRÍO** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración 1 minuto

Esculpes una barrera de hielo que bloquea la visión y que, una vez

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

destruida, congela a los enemigos. Creas, o bien un muro de hielo de 1 pie (30 cm) de grueso en una línea recta de hasta 60 pies (18 m) de largo y 10 pies (3 m) de alto, que no tiene por qué ser vertical pero que tiene que estar anclado por ambos lados en una superficie sólida, o bien una semiesfera de hielo de un pie (30 cm) de grueso y 10 pies (3 m) de radio. El hielo que forma el muro es opaco. Siquieres, el muro puede ser más corto, menos alto o de un radio menor. Tendrás que formar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se perderá.

Cada sección de 10 pies x 10 pies (3 m x 3 m) del muro tiene CA 10, Dureza 10 y 40 Puntos de Golpe, y es inmune a los impactos críticos, al daño por frío y al daño de precisión. Una sección también tiene debilidad 15 al fuego; una sección del muro destruida por el fuego se funde, evaporándose en agua y vapor. Una sección destruida por medios diferentes al fuego deja atrás una masa congeladora de hielo que es terreno difícil e infinge 2d6 daño por frío a cualquier criatura que la atraviese.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe de cada sección del muro se incrementan en 10 y el daño por frío infligido a las criaturas que cruzan una sección destruida se incrementa en 1d6.

MURO DE PIEDRA ➤➤➤

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **TIERRA**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración 1 minuto

Das forma a una pared de piedra sólida. Creas un muro de piedra de 1 pulgada (2,54 cm) de grosor y hasta 120 pies (36 m) de longitud y 20 pies (6 m) de altura. Puedes orientar la dirección del muro, colocando cada 5 pies (1,5 m) del mismo en el borde que hay entre dos casillas. El muro no tiene por qué alzarse verticalmente, por lo que puedes utilizarlo, por ejemplo para formar un puente o unas escaleras. Tendrás que conjurar el muro en un espacio abierto e ininterrumpido, de forma que sus bordes no atraviesen ninguna criatura u objeto, o el conjuro se perderá.

Cada sección de 10 pies x 10 pies (3 m x 3 m) del muro tiene CA 10, Dureza 14 y 50 Puntos de Golpe, y es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión. Una sección destruida del muro se puede atravesar, pero los escombros creados son terreno difícil.

Potenciado (+2) Los Puntos de Golpe de cada sección del muro se incrementan en 15.

MURO DE VIENTO ➤➤➤

AIRE | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración 1 minuto

Creas una barrera de vientos racheados que dificultan el movimiento de cualquier cosa que intenta atravesarla. El muro de vientos giratorios tiene 5 pies (1,5 m) de grosor, 60 pies (18 m) de longitud y 30 pies (9 m) de altura. El muro se alza en vertical, pero puedes dar forma a su recorrido. Aunque el muro de viento distorsiona el aire, no dificulta la visibilidad. El muro tiene los siguientes efectos..

- La munición de los ataques físicos a distancia (como por ejemplo flechas, viroles, balas de honda y otros objetos de tamaño similar) no puede atravesarlo. Los ataques con armas a distancia mayores (como por ejemplo las jabalinas) sufren un penalizador

-2 por circunstancia a sus tiradas de ataque si su trayectoria atraviesa el muro. La munición disparada por las armas de asedio y los efectos de conjuro que no crean objetos físicos atraviesan el muro sin penalizador.

- El muro es terreno difícil para las criaturas que intentan atravesarlo a ras de suelo. Los gases, incluyendo las criaturas en forma de vapor, no pueden atravesarlo.
- Una criatura que intenta atravesar volando el muro mediante una acción de movimiento, tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura puede atravesar el muro normalmente este turno.

Éxito La criatura voladora puede atravesar el muro este turno, pero lo trata como terreno difícil.

Fallo El muro detiene el movimiento de la criatura voladora y cualquier movimiento restante de su acción actual se pierde.

Fallo crítico Igual que en fallo, y la criatura es rechazada 10 pies (3 m) del muro.

NATURALEZA ENCARNADA ➤➤➤

CONJURO 10

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA**

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

El poder primigenio del mundo fluye a través de ti. Te transformas en una encarnación de la Naturaleza, o bien un hombre verde o bien un kaiju. Tu forma de batalla es Mediana para un hombre verde o Gigantesca (un espacio de 30 pies x 30 pies [9 m x 9 m]) para un kaiju. Mientras estás en esta forma, obtienes el rasgo planta (para un hombre verde) o el rasgo bestia (para un kaiju). Puedes Disparar el conjuro.

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

- CA = 25 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 30 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques específicos a la forma de batalla que eliges, que son los únicos con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +34, y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +36 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas la encarnación elegida:

- **Hombre verde** Velocidad 40 pies (12 m), trepar 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ enredaderas (alcance 30 pies [9 m], versátil Per), **Daño** 6d8+12 contundente; **A distancia** ➤ espinas (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m]), **Daño** 6d6+6 perforante; **Caricia verde** (aura, primigenia) 60 pies (18 m). Los enemigos que no son plantas han de tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de conjuros o sufrir torpe 1 durante 1 asalto (torpe 2 con un fallo crítico).
- **Kaiju** Velocidad 50 pies (15 m); resistencia 5 al daño físico; **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas (alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 6d10+10 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ➤ garras (ágil, alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 6d8+8 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ➤ pie (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 6d6+10 contundente; **Imparable** eres inmune a quedar inmovilizado e ignoras el terreno difícil y el terreno difícil mayor; **Pisotear** ➤➤➤ Mueves hasta el doble de tu Velocidad y atraviesas el espacio de criaturas

MANUAL DE JUEGO

Enormes o más pequeñas, pisoteando a cada criatura en cuyo espacio entras. Una criatura pisoteada sufre daño por pata con una salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros.

NIEBLA ➤➤➤

AGUA | CONCENTRAR | MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 1 minuto

Llamas a una nube de niebla. Todas las criaturas en el interior de la niebla quedan ocultas, y todas las criaturas en el exterior quedan ocultas a las criaturas del interior. Puedes Disparar la nube.

NO IMPORTA ➤➤➤

CONCENTRAR | INCAPACITACIÓN | MALDICIÓN | MANIPULAR | MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Reduces drásticamente las facultades mentales del objetivo. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Los efectos esta maldición sólo se pueden eliminar mediante efectos que tienen como objetivo las maldiciones.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda anonadado 2 durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda anonadado 4, con una duración ilimitada.

Fallo crítico El intelecto del objetivo queda reducido permanentemente por debajo del de un animal; trata sus modificadores por Carisma, Inteligencia y Sabiduría como -5. Pierde todas las aptitudes de clase que requieren facultades mentales, incluido el lanzamiento de conjuros. Si el objetivo es un PJ se convierte en un PNJ bajo el control del DJ.

NUBE TÓXICA ➤➤➤

CONJURO 5

CONCENTRAR | MANIPULAR | MUERTE | VENENO

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Fortaleza básica; **Duración** 1 minuto

Conjuras una niebla venenosa. Esto funciona igual que *niebla*, excepto que el área se aleja de ti 10 pies (3 m) cada asalto. Una criatura que respire y que empiece su turno en el área sufrirá 6d8 daño por veneno y tendrá que hacer una salvación básica de Fortaleza. Puedes Disparar elconjuro.

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

OBJETIVO VERDADERO ➤➤➤

CONJURO 7

CONCENTRAR | FORTUNA | PREDICCIÓN

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 4 criaturas

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Exploras los posibles futuros de los próximos segundos para entender todas las formas en las que tu enemigo podría evitar el daño, y después proyectas dicha visión a quienes te rodean. Designa a una criatura. La primera vez que cada objetivo hace una tirada de ataque contra dicha criatura mientras dura *objetivo verdadero*, el atacante tira 2 veces y utiliza el mejor resultado. El atacante ignora también los penalizadores por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba plana requerida debido a que la criatura designada está oculta o escondida.

OBJETO ILUSORIO ➤➤➤

CONJURO 1

CONCENTRAR | ILUSIÓN | MANIPULAR | VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Duración 10 minutos

Crees una imagen visual ilusoria de un objeto estacionario. Toda la imagen debe encajar en el área del conjuro. El objeto parece estar animado de forma natural, pero no hace sonidos ni genera olores. Por ejemplo, el agua parecería caer de una catarata ilusoria, pero lo haría en silencio.

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

Potenciado (2^o) Tu imagen hace los sonidos apropiados, genera los olores normales y su tacto es el correcto. El conjuro obtiene los rasgos auditivo y olfativo. La duración se incrementa a 1 hora.

Potenciado (5^o) Como la versión de 2^o rango, pero la duración es ilimitada.

OBSERVACIÓN IMPLACABLE ➤➤➤

CONJURO 8

CONCENTRAR | ESCUDRIÑAMIENTO | MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m); **Objetivos** 1 criatura u objeto rastreado y hasta otras 5 criaturas voluntarias

Duración variable

Este conjuro concede una visión perfecta basada en el escudriñamiento, lo que permite a diversos objetivos voluntarios seguir los movimientos o fijar la posición exacta de una criatura u objeto. Elige una criatura u objeto objetivo a rastrear en el área, que se convierte en el sensor del conjuro. Hasta 5 criaturas voluntarias a tu elección en el área pueden ver una imagen fantasmal de dicha criatura u objeto cuando lo pierden de vista. Pueden percibir perfectamente a la criatura u objeto, lo que les permite ignorar el estado oculto o invisible, aunque las barreras físicas siguen proporcionando cobertura.

Las criaturas que rastrean pueden ver a la criatura u objeto rastreado a través de todas las barreras distintas al plomo o al agua corriente que bloquean su visión. La distancia no importa, aunque la criatura u objeto podría alejarse tanto que fuera demasiado pequeña para ser percibida. Las criaturas que rastrean no ven nada del entorno alrededor del objetivo, aunque pueden ver cualquier equipo que una criatura lleva o empuña, y son conscientes de que se quita objetos de encima.

Si el objetivo a rastrear es voluntario, la duración es 1 hora. Si es involuntario, tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura u objeto no resulta afectado.

Éxito Tal y como se ha descrito, y la duración es 1 minuto.

Fallo Tal y como se ha descrito, y la duración es 1 hora.

OCULTAR LA MENTE ➤➤➤

CONJURO 8

POCO COMÚN | CONCENTRAR | MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

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

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Custodias poderosas ocultan a una criatura de la magia que podría espiarla o afectar su mente. El objetivo obtiene un bonificador +4 por estatus a las salvaciones contra los efectos mentales. *Ocultar la mente* contrarresta cualquier efecto de detección, revelación y escudriñamiento como si su rango de conjuro fuera 1 mayor que su rango real. Con un éxito, el efecto funciona normalmente, excepto

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

que no detecta nada acerca del objetivo y sus posesiones. Por ejemplo, *detectar magia* detectaría cualquier otra magia que hubiera en el área, pero ninguna sobre el objetivo.

OJO EXPLORADOR

CONCENTRAR | **ESCUDEÑAMIENTO** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia consulta el texto

Duración mantenido

Creates un ojo invisible y flotante, de 1 pulgada (2,54 cm) de diámetro, en un lugar que puedes ver, a 500 pies (150 m) o menos. Ve en todas las direcciones con tus sentidos visuales normales y te transmite continuamente lo que ve.

La primera vez que Mantienes el conjuro cada asalto puedes, o bien mover el ojo hasta 30 pies (9 m), viendo tan solo las cosas que hay frente a él, o moverlo hasta 10 pies (3 m) viéndolo todo en todas las direcciones a su alrededor. No existe límite alguno a la distancia a la que puedes mover el ojo, pero el conjuro se acaba de inmediato si uno y otro llegáis a no estar en el mismo plano de existencia. Si quieres hacer pruebas de Percepción con el ojo, puedes utilizarlo para acciones de Buscar. Todo daño infligido al ojo lo destruye y acaba con el conjuro.

OLA DE DESPERACIÓN ➤➤

CONJURO 5

CONCENTRAR | **EMOCIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones arcana, ocultista

Área cono de 30 pies (9 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 1 o más asaltos

Infliges la desesperación a las criaturas en el área. Los efectos para cada criatura los determina su salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito Durante 1 asalto, la criatura no puede utilizar reacciones y tiene que hacer otra salvación al inicio de su turno; con un fallo, queda lentificada 1 durante dicho turno mientras solloza de forma incontrolable.

Fallo Como en éxito, pero la duración es 1 minuto.

Fallo crítico Como fallo, y la criatura queda automáticamente lentificada 1 durante 1 minuto.

Potenciado (7.º) El área se incrementa a un cono de 60 pies (18 m).

ORBE ACUOSO ➤➤

CONJURO 3

ACUA | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m)

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

Una esfera de agua de 10 pies (3 m) de diámetro se forma en un espacio ocupado dentro del alcance, o bien en el suelo, o bien en la superficie de un líquido. Cuando Lanzas este conjuro y cada vez que lo Mantienes, puedes hacer rodar el orbe, moviéndolo hasta 10 pies (3 m) a lo largo del suelo o de la superficie de un líquido. El orbe puede atravesar los espacios de cualesquier criaturas u obstáculos que no detendrían el flujo del agua. Extingue los fuegos no mágicos que atraviesa si son de su tamaño o menores y hace una prueba de contrarrestar cualquier fuego mágico que atraviesa. Si no consigue contrarrestar un fuego determinado, ya no puede hacerlo mientras dura el conjuro.

El orbe puede englobar criaturas Grandes o menores si las atraviesa, y puede contener a todas las criaturas que caben en su espacio.

Puede tratar de englobar a la misma criatura tan solo una vez por turno, incluso si atraviesa su espacio más de una vez. Cualquier criatura Grande o menor cuyo espacio atraviesa el orbe puede hacer una salvación de Reflejos.

Éxito La criatura puede, o bien dejar pasar el orbe (permaneciendo en su espacio o saliendo de la trayectoria de este a un espacio a elección de la criatura), o bien permitir que éste la empuje hasta el final del movimiento del orbe.

Fallo La criatura es englobada por el orbe. Se mueve junto con él y tiene que contener el aliento o empezar a asfixiarse (si no es capaz de respirar dentro del agua). Una criatura englobada Mediana o menor y cualquiera que intente afectar a dicha criatura siguen las reglas normales de las batallas acuáticas (pág. 437). Una criatura englobada Grande suele ser lo suficientemente grande como para que partes de ella sobresalgan del agua, y puede estirar los brazos al exterior. La criatura puede liberarse, o bien Nadando (teniendo éxito en una prueba de Atletismo CD 10) o bien Huyendo contra tu CD de conjuros. Una criatura liberada sale del espacio del orbe y puedes respirar de inmediato.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la criatura no puede Nadar para liberarse.

ORDEN ➤➤

CONJURO 1

AUDITIVO | **CONCENTRAR** | **LINGÜÍSTICO** | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo

Gritas una orden que es difícil de ignorar. Puedes ordenar al objetivo que se aproxime a ti, que saga corriendo (como si tuviera el estado huyendo), soltar lo que tiene agarrado, tirarse al suelo o quedarse donde está. No puede Retrasar ni llevar a cabo ninguna reacción hasta haber obedecido tu orden. Los efectos dependen de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura debe invertir la primera acción de su siguiente turno en obedecer tu orden.

Fallo crítico La criatura debe utilizar todas sus acciones de su siguiente turno para obedecer tu orden.

Potenciado (5.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

ORIENTACIÓN ➤

TRUCO 1

CONCENTRAR | **TRUCO**

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

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

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Imploras la guía de seres sobrenaturales, lo que concede al objetivo un bonificador +1 por estatus a una tirada de ataque, prueba de Percepción, tirada de salvación o prueba de habilidad. El objetivo elige a qué tirada aplica el bonificador antes de tirar. Si el objetivo utiliza el bonificador, el conjuro acaba. De una u otra forma, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 hora.

OSCURIDAD ➤➤➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MUERTE** | **VENENO**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Duración 1 minuto

Creates un sudario de oscuridad que evita que la luz entre en el área o emane de ella. La luz no entra en el área y cualquier fuente de



luz no mágica, como por ejemplo una antorcha o una linterna, no emana luz alguna en su interior, incluso si su radio se podría extender más allá de la oscuridad. Esto suprime también la luz mágica del mismo rango o inferior que tu conjuro de oscuridad. La luz no puede atravesarla, por lo que las criaturas del área no pueden ver el exterior. Desde fuera, parece un globo de oscuridad total.

Potenciado (4.º) Ni siquiera las criaturas con visión en la oscuridad (pero no visión en la oscuridad mayor) pueden apenas ver a través de la oscuridad. Tratan a los objetivos vistos a través de la oscuridad como si estuvieran ocultos.

OSCURIDAD CONGELADORA ➤

CONJURO 3

ATAQUE | CONCENTRAR | FRÍO | MANIPULAR | OSCURIDAD | SACRILEGO

Tradiciones divina

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

Defensa CA

Disparas un rayo de oscuridad increíblemente frío, teñido de energía sacrilega. Haz un ataque de conjuro a distancia. El rayo infinge 5d6 daño por frío. Si el objetivo tiene el rasgo sagrado, infinges 5d6 daño espiritual adicional.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño.

Éxito El objetivo sufre daño completo.

Si el rayo atraviesa un área de luz mágica o designa como objetivo a una criatura afectada por luz mágica, *oscuridad congeladora* contrarresta la luz. Si necesitas determinar si el rayo pasa a través de un área de luz, traza una línea entre tu posición y la del objetivo del conjuro.

Potenciado (2.º) Tu imagen hace los sonidos apropiados, genera los olores normales y su tacto es el correcto. El conjuro obtiene los rasgos auditivo y olfativo. La duración se incrementa a 1 hora.

PALABRAS ALMIBARADAS ➤

CONJURO 4

CONCENTRAR | MANIPULAR | MENTAL

Tradiciones ocultista

Duración 10 minutos

Las falsedades salen de tus labios tan suavemente como la seda. Obtienes un bonificador +4 por estatus a las pruebas de Engaño para Mentir y a las pruebas de Percepción para discernir si dices la verdad, añadiendo tu nivel incluso si ni siquiera dispones del rango entrenado. Si la inverosimilitud de tus mentiras acarrea un penalizador por circunstancia o un incremento de la CD, reduce a la mitad dicho penalizador o incrementa la CD tan solo en la mitad.

PALACIO PLANARIO

CONJURO 7

POCO COMÚN | CONCENTRAR | EXTRADIMENSIONAL | MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Haces crecer un semiplano extradimensional que consiste en una espaciosa vivienda de una sola entrada. La entrada conecta con el Plano en el que has Lanzado el conjuro, apareciendo en cualquier parte dentro del alcance del mismo como un rectángulo vertical, débil y brillante de 5 pies (1,50 m) de anchura y 10 pies (3 m) de altura. Tú eres quien designa quién puede entrar cuando Lanzas el conjuro. Una vez dentro, puedes cerrar la entrada, haciéndola invisible. Tan sólo tú como las criaturas designadas por ti podréis abrir de nuevo la puerta a voluntad.

Dentro, el semiplano parece una mansión que dispone de un magnífico salón y numerosas y opulentas cámaras. La mansión podrá estar distribuida como quieras cuando lanzas el conjuro, si cabe en un espacio de 40 pies (12 m) de anchura, 40 pies (12 m) de profundidad y 30 pies (9 m) de altura. Cuando la entrada de la mansión está cerrada, los efectos exteriores a la misma no consiguen penetrar en ella y viceversa, excepto *teletransporte interplanetario* que se puede utilizar para entrar en la mansión. Puedes utilizar magia de escudriñamiento y efectos similares para observar al exterior sólo si son capaces de atravesar los Planos.

Un servicio de hasta 24 personas atiende a los ocupantes de la mansión. Dicho servicio está compuesto de seres como el sirviente creado por el conjuro *esbirro fantasmal*, aunque son visibles y tienen una apariencia que determinas tú durante el lanzamiento. La mansión está provista de comida suficiente como para servir un banquete de nueve platos a ciento cincuenta personas.

PARALIZAR ➤

CONJURO 3

CONCENTRAR | INCAPACITACIÓN | MANIPULAR | MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Bloqueas los impulsos motores del objetivo antes de que puedan abandonar su mente, inmovilizándolo donde está. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda aturdido 1.

Fallo El objetivo queda paralizado durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una nueva salvación de Voluntad para reducir en 1 asalto la duración restante, o acabarla por completo con un éxito crítico.

Potenciado (7.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

PARANOIA ➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | ILUSIÓN | MANIPULAR | MENTAL

Tradiciones ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Haces que el objetivo vea a todas las demás criaturas como amenazas terribles. El objetivo resulta afectado por una intensa paranoia hacia todas las criaturas que la rodean y tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo cree que todos a los que ve son amenazas potenciales. Se vuelve malintencionado hacia todas las criaturas con las que ya no era hostil, incluso las que eran aliadas previamente. No trata a nadie como aliado. El conjuro se acaba después de 1 asalto.

Fallo Igual que éxito, pero el efecto dura 1 minuto.

Fallo crítico Como fallo, excepto que el objetivo cree que todos a los que ve son enemigos mortales tuyos. Utiliza sus reacciones y sus acciones gratuitas contra todo el mundo, fueran o no previamente sus aliados, según determina el DJ. Por lo demás actúa de forma tan racional como normalmente y es probable que prefiera atacar a criaturas que están atacándole activamente o molestandole que a las que le dejan en paz.

Potenciado (6.º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcaicos
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

PARPADEO ➡**CONJURO 4**

CONCENTRAR MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista**Duración** 1 minuto

Alternas rápidamente entre tu Plano y otro. Obtienes resistencia 5 a todo tipo de daño, excepto fuerza. Al final de cada uno de tus turnos, te teletransportas automáticamente 10 pies (3 m) en una dirección aleatoria, a determinar por el DJ. Puedes Mantener el conjuro para teletransportarte de esta forma.

Potenciado (2) La resistencia se incrementa en 3.

PASAJE MÁGICO ➡**CONJURO 5**

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia toque; **Área** una sección de una pared de madera, yeso o piedra de 5 pies de grueso, 10 pies de alto y 10 pies de largo (1,5 x 3 x 3 m)

Duración 1 hora

Creas un túnel visible a través de la pared en el área elegida, reemplazándola por un espacio vacío. Si la pared es más gruesa de 10 pies (3 m), el túnel acaba a 10 pies (3 m). La más mínima capa de metal en la pared evita que este conjuro funcione. Este conjuro no reduce la integridad de la estructura. Cuando el conjuro se acaba, cualquiera en el interior del túnel es empujado hasta la salida más próxima.

Potenciado (7.) el túnel puede tener hasta 20 pies (6 m) de profundidad. Las áreas del muro que contienen la entrada de tu túnel parecen completamente normales (a menos que se contemplen con visión verdadera o un efecto similar), a pesar de la existencia del túnel. La entrada funciona como una pared sólida, pero puedes especificar una contraseña o un desencadenante (pág. 303) que permite a las criaturas entrar libremente.

PASAJE SEGURO ➡**CONJURO 5**

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Rango de distancia toque; **Área** una sección de terreno de 10 pies (3 m) de anchura, 10 pies (3 m) de altura y 60 pies (18 m) de longitud

Duración mantenido hasta 1 minuto

Haces que el paso a través del área sea seguro durante un breve periodo de tiempo. Cualquiera que atraviese el área obtendrá los siguientes beneficios contra los efectos dañinos del terreno y del medio ambiente, incluyendo daño medioambiental, terreno arriesgado y peligros en el área. El conjuro concede un bonificador +2 por estatus a la CA y a las salvaciones contra dichos efectos, y resistencia 5 a todo el daño debido a dichos efectos. Además, evita que cualquier cosa del área que está a punto de derrumbarse, como por ejemplo un puente desvencijado o un techo inestable lo haga, excepto bajo una tensión extrema que derrumbaría una estructura normal de su tipo.

Pasaje seguro protege tan solo contra el daño, no contra los inconvenientes, y no reduce el terreno difícil, ni elimina el estado de oculto causado por las precipitaciones o cosas similares, ni protege contra las criaturas dentro del área del conjuro.

Potenciado (5.) La resistencia concedida se incrementa a 10 y el área puede ser de 120 pies (36 m) de longitud.

Potenciado (8.) La resistencia concedida se incrementa a 15 y el área puede ser de 500 pies (150 m) de longitud.

PESADILLA

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista**Lanzamiento** 10 minutos

Rango de distancia planetario; **Objetivos** 1 criatura cuyo nombre conoces
Defensa Voluntad; **Duración** 1 día

Envías a tu objetivo unas inquietantes pesadillas. La siguiente vez que se queda dormido, tiene que hacer una salvación de Voluntad. Si conoces al objetivo sólo de nombre y nunca te has encontrado con él, obtiene un bonificador +4 por circunstancia a la salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y queda temporalmente inmune durante 1 semana.

Éxito El objetivo experimenta las pesadillas, pero no sufre ningún efecto adverso excepto algún recuerdo desagradable.

Fallo El objetivo experimenta las pesadillas y despierta fatigado.

Fallo crítico El objetivo experimenta las pesadillas, se despierta fatigado y queda drenado 2 hasta que deja de estar fatigado.

PETRIFICAR ➡**CONJURO 6**

CONCENTRAR MANIPULAR TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

El cuerpo del objetivo se convierte lentamente en una estatua de piedra. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda lentificado 1 durante 1 asalto mientras la piedra empieza a formarse en su cuerpo.

Fallo El objetivo queda lentificado 1 y tiene que hacer una salvación de Fortaleza al final de cada uno de sus turnos; esta salvación continuada tiene el rasgo incapacitación. Con una salvación fallida, el estado de lentificado se incrementa en 1 (o en 2 con un fallo crítico) mientras la piedra recubre su cuerpo. Una salvación con éxito reduce en 1 el estado de lentificado. Cuando una criatura queda completamente incapaz de actuar debido al estado lentificado, el conjuro acaba en un fogonazo de luz gris que revela al objetivo permanentemente petrificado al convertirse en una estatua. El conjuro también se acaba si el estado lentificado se elimina, lo que hace que la piedra se rompa de forma inofensiva.

PIES A ALETAS ➡**CONJURO 3**

CONCENTRAR MANIPULAR MORFISMO

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 10 minutos

Los pies del objetivo se transforman en aletas, mejorando su movilidad en el agua pero reduciéndola en tierra firme. El objetivo obtiene una Velocidad de nado igual a su Velocidad normal en tierra, pero ésta última queda reducida a 5 pies (1,5 m).

Potenciado (6.) El conjuro dura hasta tus siguientes preparativos diarios.

PIES ÁGILES ➡**CONJURO 1**

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Duración** 1 minuto

Obtienes un bonificador +30 pies (9 m) por estatus a tu Velocidad.

PISADA SEGURA ➤

CONCENTRAR | **CURACIÓN** | **MANIPULAR**

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

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

Liberas las extremidades del objetivo de las afecciones que entorpecen su movilidad. Contrarrestas (pág. 431) un efecto a tu elección que impone uno de los siguientes estados al objetivo: agarrado, paralizado o torpe. Si la prueba falla, pero habría tenido éxito si su rango de contrarrestar hubiera sido 2 inferior, en su lugar suprime el efecto hasta el inicio de tu siguiente turno. La duración del efecto no se gasta mientras está suprimido.

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

Potenciado (4.º) Añade inmovilizado, lentificado y neutralizado a la lista de estados.

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

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

CONJURO 2

Si el cuerpo poseído muere, el conjuro se acaba y has de tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de conjuros o quedar paralizado durante 1 hora, o 24 horas con un fallo crítico. Si el conjuro acaba durante un encuentro, actúas justo antes de la iniciativa de la criatura poseída.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito Posees al objetivo pero no puedes controlarlo. Mientras el conjuro dura, vas 'de pasajero' en el cuerpo.

Fallo Posees al objetivo y tomas el control parcial del mismo. Ya no tenéis turnos separados, sino que en su lugar puedes controlarlo. Al inicio de cada uno de los turnos del objetivo, éste hace otra salvación de Voluntad. Si falla, sigue controlado por ti dicho turno; si tiene éxito, elige sus propias acciones; y si obtiene un éxito crítico, te expulsa y el conjuro se acaba.

Fallo crítico Posees por completo al objetivo, que sólo puede mirar mientras lo manipulas como una marioneta. El objetivo está controlado por ti.

Potenciado (9.º) La duración es 10 minutos y puedes entrar físicamente en el cuerpo de la criatura, protegiendo así tu cuerpo físico mientras dura el conjuro.

PORTADOR FANTASMAL ➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración 1 minuto

Creates una figura Menuda y semicorporal con una forma elegida por ti, que flota cerca de ti mientras dura el conjuro. Cuando Lanzas un conjuro con alcance de toque, puedes hacer que el portador se mueva hasta dicho alcance, aplique el conjuro a una criatura de allí y vuelva hasta ti. Si el portador tiene que hacer una tirada de ataque de conjuro, utiliza tus bonificadores normales. El portador tiene tu CA y tus salvaciones, pero es destruido por cualquier cantidad de daño.

PORTAL ➤

CONJURO 10

POCO COMÚN | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR** | **TELETRANSPORTE**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Abres de un tirón una grieta a otro Plano, creando un portal que las criaturas pueden atravesar en ambas direcciones. El portal es vertical y circular, con un radio de 40 pies (12 m). Aparecerá en un lugar a tu elección en el Plano del destino, suponiendo que tengas una idea clara, tanto de la ubicación del destino en el Plano, como de la apariencia de dicha ubicación. Si pretendes crear un portal de entrada o de salida al reino de un dios u otro ser similarmente poderoso, dicho portal puede evitar que se forme el portal.

POSSESIÓN ➤

CONJURO 7

POCO COMÚN | **CONCENTRAR** | **INCAPACITACIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL** | **POSESIÓN**

Tradiciones ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Envías tu mente y tu alma al cuerpo del objetivo, intentando tomar el control. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Si quieres ejercer menos control sobre el objetivo, puedes elegir los efectos de cualquier grado de éxito más favorable para el mismo.

Mientras estás poseyendo a un objetivo, tu propio cuerpo permanece inconsciente y no puede despertarse normalmente. Puedes sentir todo lo que hace el objetivo poseído. Puedes Disparar este conjuro.

POTENCIAL ONÍRICO

CONJURO 5

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones ocultista

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 8 horas

Atraes al objetivo a un sueño lúcido donde puedes explorar las infinitas posibilidades de su propio potencial con el siempre cambiante telón de fondo de su paisaje onírico. Si duerme las 8 horas ininterrumpidamente, al despertar cuenta como si hubiera pasado un día entero de tiempo libre reconvirtiendo, aunque no puede utilizar *potencial onírico* para ninguna reconversión que requiere, o bien un instructor, o bien conocimiento especializado al que no puede acceder en el sueño.

PRESA ÁCIDA ➤

CONJURO 2

ÁCIDO | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Reflejos

Una mano efímera y provista de garras aferra al objetivo quemándolo con ácido mágico. El objetivo sufre 2d8 daño por ácido más 1d6 daño persistente por ácido dependiendo de su salvación de Reflejos. Una criatura que sufre daño persistente debido a este conjuro sufre además un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a sus Velocidades.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño sin daño persistente, y la garra se mueve hasta 5 pies (1,5 m) en una dirección elegida por ti.

Fallo La criatura sufre mitad de daño y daño persistente, y la garra se mueve hasta 10 pies (3 m) en una dirección elegida por ti.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y daño persistente completo, y la garra se mueve hasta 20 pies (6 m) en una dirección elegida por ti.

Potenciado (+2) El daño inicial se incrementa en 2d8 y el daño persistente por ácido se incrementa en 1d6.

PRESA DEL GECO ➤

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Lanzas contra el objetivo un objeto suelto y desatendido que está dentro del alcance y que tiene Impedimenta 1 o menos. Haz una tirada de ataque específica contra la CA del objetivo. Si aciertas, infinges 2d6 daño contundente, perforante o cortante, según el objeto arrojado. Ningún rasgo específico o propiedad mágica del objeto arrojado afecta al ataque ni al daño.

Éxito crítico Infinges doble daño.

Éxito Infinges daño completo.

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

PÚA EMPALADORA ➤

CONJURO 5

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **METAL**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Reflejos; **Duración** 1 minuto

Conjuras una púa que surge del suelo bajo una criatura objetivo, con el potencial de empalárla. La púa es de hierro frío e infinge 8d6 daño perforante. El objetivo tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo esquiva la púa y no resulta afectado.

Éxito El objetivo sufre el impacto de la púa para mitad de daño.

Fallo El objetivo resulta empalado a través de una pierna u otra parte no vital del cuerpo. La criatura sufre daño completo y, si está de pie en terreno sólido, queda inmovilizada. Puede tratar de Huir (la CD es tu CD de conjuro). Mientras permanezca empalada, al final de cada uno de sus turnos sufrirá daño de cualquier debilidad que tenga al hierro frío.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la criatura resultará empalada a través de un órgano vital o de su centro de gravedad, sufriendo doble daño y quedando desprevenida mientras permanezca empalada.

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

PULSO SINÁPTICO ➤

CONJURO 5

CONCENTRAR | **INCAPACITACIÓN** | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones ocultista

Área emanación de 30 pies (9 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 1 asalto

Emites una explosión mental pulsante que perfora la mente de todos los enemigos en el área. Cada enemigo en la misma tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda aturdida 1.

Fallo La criatura queda aturdida 2.

Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1 asalto.

RÁFAGA DE VIENTO ➤

CONJURO 1

AIRE | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Área línea de 60 pies (18 m)

Defensa Fortaleza; **Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno

Un violento viento surge de la palma de tu mano, soplando desde el punto en el que estás cuando Lanzas el conjuro hasta el extremo opuesto de la línea. El viento apaga pequeños fuegos no mágicos, dispersa la niebla y la bruma, mueve objetos de Impedimenta ligera o menor y empuja objetos mayores. Las criaturas Grandes o menores del área tienen que hacer una salvación de Fortaleza. Las criaturas Grandes o menores que se mueven más tarde al camino de la ráfaga tienen que hacer la salvación al entrar.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura no se puede mover contra el viento.

Fallo La criatura queda tumbada. Si estaba volando, sufre en su lugar los efectos de un fallo crítico.

Fallo crítico La criatura es empujada 30 pies (9 m) en la dirección del viento, queda tumbada y sufre 2d6 daño contundente.

RAYO ➤

CONJURO 1

CONCENTRAR | **ELECTRICIDAD** | **MANIPULAR** | **SÓNICO**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Reflejos básica

Llamas a un zarcillo de relámpago que cruce con el sonido del trueno y que infinge 1d12 daño por electricidad y 1d4 daño sónico al objetivo, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Un objetivo que vista una armadura metálica o que sea de metal sufrirá un penalizador -1 por circunstancia a su salvación y, si resultara dañado por el conjuro, quedaría torpe 1 durante 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa a 1d12 electricidad y 1d4 sónico.

RECAZO ➤

CONJURO 1

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia planetario; **Objetivos** 1 criatura a la que conoces bien

Envías a la criatura un mensaje mental de 25 palabras o menos, al que puede responder de inmediato con su propio mensaje de 25 palabras o menos.

RECHAZO ➤

CONJURO 6

AURA | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Tarea emanación de hasta 40 pies (12 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Manifiestas un aura que evita que las criaturas se te acerquen. Al lanzar el conjuro, puedes hacer que el área sea de cualquier radio que te interese, hasta 40 pies (12 m). Una criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad si se encuentra en el interior del área cuando Lanzas el conjuro o en cuanto entra en la misma con el conjuro funcionando. Una vez una criatura ha hecho la salvación, utiliza el mismo resultado para dicho lanzamiento de rechazo. Cualquier restricción sobre el movimiento de la criatura sólo se aplica si se mueve voluntariamente hacia ti; si eres tú quien se acerca a una criatura, no tiene por qué alejarse.

Éxito crítico El movimiento de la criatura no se ve restringido.

Éxito La criatura trata cada casilla en el área como terreno difícil cuando se acerca a ti.

Fallo La criatura no se puede acercar a ti dentro del área.

REESCRIBIR RECUERDO ➤

CONJURO 4

POCO COMÚN | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR** | **MENTAL**

Tradiciones ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** ilimitada

Alteras los recuerdos del objetivo, borrando uno, potenciando su calidad, alterándolo o añadiendo uno falso. El objetivo puede hacer una salvación de Voluntad para resistirse al conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado alterar sus recuerdos.

Éxito El objetivo no resulta afectado pero cree que tu conjuro era in-

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

ofensivo en lugar de *reescribir recuerdo*, a menos que lo identifique.

Fallo Durante los primeros 5 minutos de la duración del conjuro, puedes Mantener el conjuro para modificar un recuerdo una vez por asalto. Cuando lo haces, te imaginas hasta 6 segundos de recuerdo a modificar, hasta un máximo de 5 minutos continuos de recuerdos.

Cualquier recuerdo alterado permanece así mientras el conjuro está activo. Si el objetivo sale del alcance antes de que se acaben los 5 minutos, ya no puedes alterar ningún recuerdo más.

Potenciado (6.) Puedes Lanzar el conjuro sobre un objetivo voluntario para eliminar todo recuerdo de un tema en particular, detallado en 50 palabras o menos. El efecto es permanente y parchea las omisiones con una bruma indistinta.

REFUGIO PARA MASCOTA ➡

CONJURO 1

EXTRADIMENSIONAL **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria que es tu compañero.

Duración 8 horas

Abres tu manto o creas un hueco con las manos, llevando al objetivo a una dimensión de bolsillo lo suficientemente grande para su comodidad básica. Ninguna otra criatura puede entrar en este espacio extradimensional y el objetivo sólo puede llevar consigo objetos si han sido diseñados para que los lleve puestos una criatura de su especie. El espacio tiene suficiente aire, comida y agua para que el objetivo subsista toda la duración del conjuro.

Puedes Disipar el conjuro. El conjuro también se acaba si mueres o entras en (otro) espacio extradimensional. Cuando el conjuro acaba, el objetivo reaparece en el espacio desocupado más cercano (fuera de cualquier [otro] espacio extradimensional en el que puedas haber entrado).

REGENERAR ➡

CONJURO 7

CONCENTRAR **CURACIÓN** **MANIPULAR** **VITALIDAD**

Tradiciones divina, primigenia

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

Duración 1 minuto

Una infusión de energía vital concede a una criatura curación continua. El objetivo obtiene temporalmente regeneración 15, que le restablece 15 Puntos de Golpe al inicio de cada uno de sus turnos. Mientras dispone de regeneración, el objetivo no puede morir a base de sufrir daño en Puntos de Golpe y su estado de moribundo no puede incrementarse a un valor que le mataría (esto detiene el estado de moribundo de la mayor parte de criaturas en moribundo 3) aunque, si su valor de herido se convierte en 4 o mayor, permanece inconsciente hasta que sus heridas son tratadas. Si el objetivo sufre daño por ácido o por fuego, su regeneración se desactiva hasta después del final de su siguiente turno.

Cada vez que la criatura recupera Puntos de Golpe debido a la regeneración, también hace crecer de nuevo un órgano dañado o destruido (si es el caso). Mientras dura el conjuro, la criatura puede también reensamblar partes cercenadas de su cuerpo invirtiendo una acción de Interactuar para juntar la parte corporal con el área de la que fue cercenada.

Potenciado (9.) La regeneración se incrementa a 20.

REHACER

CONJURO 10

POCO COMÚN **CONCENTRAR** **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 1 hora; **Coste** un resto del objeto

Rango de distancia 5 pies (1,5 m)

Recreas de nuevo un objeto desde la nada, incluso si había sido destruido. Para hacerlo, tienes que ser capaz de imaginarte el objeto. El resto del objeto puede ser pequeño o insignificante (incluso una mota de polvo de las que deja atrás *desintegrar* es suficiente). El conjuro falla si tu imaginación se basaba en demasiadas conjeturas; si el objeto fuera demasiado grande como para caber en un cubo de 5 pies (1,5 m) de lado; si el objeto sigue existiendo y tú no eras consciente de ello; o si el objeto es un artefacto, tiene un nivel superior a 20 o tiene un poder mágico similarmente vasto.

El objeto se rehace en perfecto estado. Incluso si tu imagen mental era la de un objeto dañado o desgastado, el nuevo está en su forma original. Si el objeto era mágico, este conjuro típicamente le restablece sus propiedades mágicas constantes, pero no las temporales, como por ejemplo las cargas o los usos de una sola vez. Un objeto con cargas o usos diarios tiene todos sus usos gastados cuando se rehace, pero a continuación los recarga de la forma habitual.

RELÁMPAGO ➡

CONJURO 3

CONCENTRAR **ELECTRICIDAD** **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m)

Defensa Reflejos básicas

De tu mano surge un relámpago, que infinge 4d12 daño por electricidad, y los afectados tienen que hacer una salvación básica de Reflejos.

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

REMENDAR

CONJURO 1

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque; **Objetivos** un objeto no mágico de Impedimenta ligera o menor

Reparas el objeto objetivo. Restableces 5 Puntos de Golpe por rango de conjuro al objetivo, eliminando potencialmente el estado de roto si lo reparas por encima del Umbral de rotura del objeto. No puedes reemplazar piezas perdidas ni reparar un objeto que ha sido completamente destruido.

Potenciado (2.) Puedes designar como objetivo a un objeto no mágico de Impedimenta 1 o menos.

Potenciado (3.) Puedes designar como objetivo a un objeto no mágico de Impedimenta 2 o menos, o a un objeto mágico de Impedimenta 1 o menos.

RESILIENCIA DE LA MONTAÑA ➡

CONJURO 4

CONCENTRAR **MANIPULAR** **TIERRA**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 20 minutos

La piel del objetivo se endurece como la piedra de una pared de montaña. Obtiene resistencia 5 al daño físico, excepto al adamantino. Cada vez que el objetivo sufre el impacto de un ataque contundente, perforante o cortante, la duración de *resiliencia de la montaña* disminuye en 1 minuto.

Potenciado (6.) La resistencia se incrementa a 10.

Potenciado (8.) La resistencia se incrementa a 15.

Potenciado (10.) La resistencia se incrementa a 20.

RESILIENCIA DE ROBLE ◀▶

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MADERA** | **MANIPULAR** | **PLANTA**

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 10 minutos

La piel del objetivo se vuelve dura, con una consistencia como la de la corteza o la madera. El objetivo obtiene resistencia 2 al daño contundente y perforante y sufre debilidad 3 al fuego. Después de que el objetivo sufra daño por fuego, podrá Disipar el conjuro, acción gratuita desencadenada por sufrir el daño; hacerlo no reduce el daño por fuego sufrido.

Potenciado (+2) Las resistencias se incrementan en 2 y las debilidades se incrementan en 3.

RESISTIR ENERGÍA ◀▶

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Duración 10 minutos

Un escudo de energía elemental protege a una criatura contra un tipo de daño por energía. Elige entre daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. El objetivo y su equipo obtienen resistencia 5 contra el tipo de daño elegido.

Potenciado (4.) La resistencia se incrementa a 10 y puedes designar como objetivo hasta 2 criaturas.

Potenciado (7.) La resistencia se incrementa a 15 y puedes designar como objetivo hasta 5 criaturas.

RESPIRAR AGUA

CONJURO 2

AGUA | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** hasta 5 criaturas

Duración 1 hora

Los objetivos pueden respirar bajo el agua.

Potenciado (3.) La duración es 8 horas.

Potenciado (4.) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

RESPIRAR FUEGO ◀▶

CONJURO 1

CONCENTRAR | **FUEGO** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Reflejos básica

Un escupitajo de llamas surge de tu boca. Infinges 2d6 daño por fuego a las criaturas en el área, con una salvación básica de Reflejos.

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

RESURGIMIENTO ◀▶

CONJURO 10

CONCENTRAR | **CURACIÓN** | **MANIPULAR** | **VITALIDAD**

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** criaturas muertas y criaturas vivas a tu elección dentro del alcance.

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una explosión de energía curativa alivia a las criaturas vivas y alza temporalmente a quienes han sido abatidos hace poco. Todos los objetivos vivos recuperan 10d8+40 Puntos de Golpe. Devuelves temporalmente a la vida a cualquier cantidad de objetivos muertos, con los mismos efectos y limitaciones que revivir a los muertos (pág. 362).

Las criaturas revividas disponen de un número de Puntos de Golpe temporales igual a los que otorgaste a las criaturas vivas, pero carecen de Puntos de Golpe normales. Dichas criaturas no pueden recuperar Puntos de Golpe ni obtenerlos de ninguna otra forma y, una vez acabada la duración del conjuro, pierden todos los que les quedan y mueren. Resurgimiento no puede resucitar a criaturas muertas por desintegrar o un efecto de muerte. Este conjuro carece de efecto sobre los muertos vivientes.

RETROCOGNICIÓN

CONJURO 7

CONCENTRAR | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Duración mantenido

Abriendo tu mente a los ecos mentales, obtienes impresiones de acontecimientos pasados que tuvieron lugar en tu ubicación actual. Retrocognición revela impresiones psíquicas de sucesos que ocurrieron el día anterior a lo largo del primer minuto de la duración, seguidas de impresiones del día anterior el siguiente minuto, y así sucesivamente. Estos ecos no funcionan como una visión, sino que en su lugar revelan impresiones de emociones y metáforas que proporcionan pistas y detalles crípticos del pasado. Si eres testigo de un acontecimiento traumático o turbulento gracias a una impresión, el conjuro acaba si no superas una salvación de Voluntad con una CD de por lo menos 30 y posiblemente hasta 50, dependiendo de la gravedad del acontecimiento. El DJ es quien determina si un acontecimiento es traumático y quien elige la CD.

Potenciado (8.) Obtienes impresiones de acontecimientos que tuvieron lugar el año anterior por cada minuto que te concentras, en lugar del día anterior, aunque los detalles disminuyen haciendo más difícil distinguir las impresiones de los acontecimientos, excepto de los más relevantes.

Potenciado (9.) Obtienes impresiones de acontecimientos que tuvieron lugar el siglo anterior por cada minuto que te concentrías, en lugar del día anterior, aunque los detalles disminuyen, haciendo más difícil distinguir las impresiones de los acontecimientos, excepto de los más relevantes.

REVIVIR A LOS MUERTOS

CONJURO 6

POCO COMÚN | **CONCENTRAR** | **CURACIÓN** | **MANIPULAR**

Tradiciones divina

Lanzamiento 10 minutos; **Coste** piedras preciosas por un valor total del nivel del objetivo (mínimo 1) x 200 po

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura muerta de 13.^{er} nivel o inferior

Tratas de recuperar el alma de la criatura muerta, lo que requiere que su cuerpo esté presente y relativamente intacto. La criatura tiene que haber muerto hace menos de 3 días. Si Farasma ha decidido que el tiempo de la criatura ha llegado (a discreción del DJ), o si la criatura no quiere volver a la vida, el conjuro falla automáticamente, pero el coste no se consume en el lanzamiento.

Si el conjuro tiene éxito, la criatura vuelve a la vida con 1 Punto de Golpe, sin conjuros preparados ni espacios de conjuro disponibles, sin punto alguno en ninguna reserva o ningún otro recurso diario y todavía sujeta a cualquier debilitación a largo plazo del cuerpo. El tiempo pasado en el Osario deja al objetivo temporalmente debilitado, haciendo que esté torpe 2, drenado 2 y debilitado 2 durante 1 semana; dichos estados no se pueden eliminar o reducir por me-

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

dio alguno hasta que ha pasado la semana. La criatura también ha cambiado permanentemente debido al tiempo transcurrido en la otra vida, como por ejemplo un ligero cambio de personalidad, un mechón blanco en el cabello o una nueva y extraña marca de nacimiento.

Potenciado (7.) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 15. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 400 po.

Potenciado (8.) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 17. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 800 po.

Potenciado (9.) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 19. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 1600 po.

Potenciado (10.) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 21. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 3200 po.

SALTAR

MANIPULAR | MOVER

Tradiciones arcana, primigenia

Tus piernas se llenan de fuerza, listas para saltar alto y lejos. Saltas 30 pies (9 m) en cualquier dirección sin tocar el suelo. Tienes que aterrizar en un espacio de terreno sólido a 30 pies (9 m) o menos de ti, o bien te caes después de utilizar tu siguiente acción.

Potenciado (3.) El alcance se convierte en toque, el objetivo cambia a una criatura tocada y la duración se convierte en 1 minuto, permitiendo al objetivo saltar tal y como se ha descrito siempre que lleva a cabo la acción Saltar.

SANTUARIO

CONCENTRAR | MANIPULAR

CONJURO 1

SELLO

CONCENTRAR | MANIPULAR | TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Duración ilimitada (ver a continuación)

Colocas de forma inofensiva tu sello mágico único, cuyo tamaño es de aproximadamente 1 pulgada cuadrada (6.45 cm^2) sobre la criatura u objeto designado como objetivo. La marca puede ser visible o invisible y puedes cambiarla de un estado a otro utilizando una acción de Interactuar para tocar al objetivo. La marca se puede quitar frotando o raspando con 5 minutos de trabajo. Si está sobre una criatura, desaparece de forma natural a lo largo de una semana.

TRUCO 1

CONJURO 1

El tiempo necesario para que la marca desaparezca se incrementa según tu nivel potenciado.

Potenciado (3.) El sello desaparece al cabo de 1 mes.

Potenciado (5.) El sello desaparece al cabo de 1 año.

Potenciado (7.) El sello nunca desaparece.

SELLO PLANARIO ➡

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 60 pies (18 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Crees una barrera mágica visible que contrarresta los efectos de teletransporte y del viaje planario de entrada y de salida del área, incluyendo objetos que permiten acceso a espacios extradimensionales. *Sello planario* contrarresta cualquier intento de convocar a una criatura al área, pero no evita que dicha criatura se vaya al acabar la convocatoria.

SENDA DE LA NATURALEZA

CONJURO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL PLANTA TELETRANSPORTE

Tradiciones primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Te introduces en un árbol vivo con un tronco lo suficientemente grande como para que quepas dentro y te teletransportas de inmediato a cualquier otro árbol a 5 millas (8 km) o menos que dispone también de un tronco lo suficientemente grande. Una vez entras en el primer árbol, conoces instantáneamente las ubicaciones aproximadas de otros árboles lo suficientemente grandes dentro del alcance y puedes salir del árbol original, si lo prefieres. No puedes llevar contigo espacios extradimensionales; si lo intentas, el conjuro falla.

Potenciado (6.) El árbol del que sales puede estar hasta a 50 millas (80 km) de distancia.

Potenciado (8.) El árbol del que sales puede estar hasta a 500 millas (800 km) de distancia.

Potenciado (9.) El árbol del que sales puede estar en cualquier lugar del mismo planeta.

SILENCIO ➡

CONJURO 2

ILUSIÓN MANIPULAR DISIMULADO

Tradiciones divina, ocultista

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

Duración 1 minuto

El objetivo no emite sonido alguno, evitando que las criaturas lo detecten utilizando tan solo el oído. No puede utilizar ataques sónicos ni utilizar acciones auditivas. Esto impide también que el objetivo lance conjuros debido a las palabras mágicas implicadas en el lanzamiento, con la excepción de los conjuros disimulados.

Potenciado (4.) El conjuro crea una aura en una emanación de 10 pies (3 m) alrededor de la criatura tocada, silenciando todo sonido de su interior o que pasa a través de la misma. Mientras están en el interior del aura, las criaturas se ven sujetas a los mismos efectos que el objetivo. Dependiendo de la posición del efecto, una criatura podría darse cuenta de la falta de sonido que le llega (por ejemplo, bloqueando el ruido procedente de una fiesta).

SONDA MENTAL

CONJURO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

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

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

Proyectas tus pensamientos a través de la mente de una criatura, en busca de información. Accedes a los recuerdos y conocimiento del objetivo a menos que éste te mantenga a raya mediante una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo Cada asalto de duración del conjuro, puedes Mantener el conjuro para hacer una pregunta diferente e intentar descubrir la respuesta. Para cada pregunta, el objetivo puede hacer una prueba de Engaño contra tu CD de conjuro; si el objetivo tiene éxito, no averiguarás la respuesta y, con un éxito crítico, el objetivo te da una respuesta falsa que tú crees que es verdadera. Una vez le has formulado al objetivo una pregunta determinada, hacerla de nuevo, incluso con un lanzamiento diferente de *sonda mental*, arroja el mismo resultado.

Fallo crítico Igual que fallo, y el objetivo sufre un penalizador -4 por circunstancia a las pruebas de Engaño contra tus preguntas.

SORDERA ➡

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Defensa Fortaleza

El objetivo pierde la capacidad de oír. Tiene que hacer una salvación de Fortaleza y después queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objeto queda ensordecido durante 1 asalto.

Fallo El objetivo queda ensordecido durante 10 minutos.

Fallo crítico El objetivo queda ensordecido permanentemente.

SUGERENCIA ➡

CONJURO 4

CONCENTRAR DISCRETO INCAPACITACIÓN LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Tus palabras almibaradas son difíciles de resistir por parte de las criaturas. Sugieres un curso de acción al objetivo, que debe estar formulado de manera que le parezca lógico y no puede ser autodestructivo ni ir obviamente en contra de sus propios intereses. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo sigue de inmediato tu sugerencia. El efecto tiene una duración de 1 minuto, o hasta que el objetivo ha completado una sugerencia finita, o se vuelve autodestructiva o tiene otros efectos negativos obvios.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la duración es 1 hora.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la duración es 1 hora.

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

SUGERENCIA SUBCONSCIENTE ➡

CONJURO 5

CONCENTRAR DISCRETO INCAPACITACIÓN LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Implantas una sugerencia subconsciente a gran profundidad en la mente del objetivo, para que la siga cuando tenga lugar un desencadenante especificado por ti (tal y como se describe en la pág. 303).

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Reglas
Listas de conjurados
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios

Conjurados
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z

Conjurados de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales

Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Sugieres un curso de acción al objetivo. Tu directiva tiene que estar formulada de manera que parezca un curso de acción lógico para él, no pudiendo ser autodestructiva ni obviamente contraria a sus propios intereses. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y sabe que has intentado controlarle.

Éxito El objetivo no resulta afectado pero cree que estabas hablando con él normalmente, y no lanzando un conjuro sobre él.

Fallo La sugerencia permanece en el subconsciente del objetivo hasta la siguiente vez que preparas conjuros. Si el desencadenante tiene lugar antes, el objetivo sigue tu sugerencia de inmediato. El efecto tiene una duración de 1 minuto, o hasta que el objetivo ha completado una sugerencia finita, o se vuelve autodestructiva o tiene otros efectos negativos obvios.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la duración es 1 hora.

Potenciado (9.) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

TAÑIDO DE LA VERDAD

CONJURO 3

POCO COMÚN CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 10 minutos

Designas un área en la que se revelan las mentiras. Todas las criaturas en el área sufren también un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Engaño. Cada vez que la criatura en el área dice la verdad, resuena el suave tañido de una campana. Las criaturas son conscientes de la magia y por lo tanto pueden no responder a preguntas a las que normalmente responderían con una mentira, o pueden ser evasivas mientras permanecen dentro de los límites del área. Si una criatura está en el área cuando se lanza el conjuro o entra después en la misma, tiene que hacer una salvación de Voluntad. Utiliza los resultados de su salvación inicial si abandona el área y vuelve a entrar en ella.

Éxito crítico El objetivo es tan convincente que la campana tañe incluso si miente.

Éxito Si el objetivo miente y tiene éxito en su prueba de Engaño contra todos los objetivos, la campana sigue tañiendo.

Fallo La campana detecta el engaño y no tañe si alguien miente.

TELEPATÍA

CONJURO 4

CONCENTRAR LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Duración 10 minutos

Puedes comunicarte telepáticamente con las criaturas que están a 30 pies (9 m) o menos. Una vez estableces una conexión comunicándose con una criatura, dicha comunicación es bidireccional. Tan solo puedes comunicarte con criaturas que comparten idioma contigo.

Potenciado (6.) Puedes comunicarte telepáticamente con las criaturas utilizando imágenes mentales compartidas incluso si no compartes idioma; **telepatía** pierde el rasgo lingüístico.

TELETRANSPORTE

CONJURO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia 100 millas (160 km); **Objetivos** tú y hasta 4 objetivos tocados, o criaturas voluntarias u objetos de aproximadamente el tamaño de una criatura

Los objetivos y tú sois transportados instantáneamente a cualquier

ubicación dentro del alcance, si puedes identificarla de forma precisa tanto por su posición relativa para con tu posición inicial, como por su apariencia (u otros rasgos identificativos). Un conocimiento incorrecto de la apariencia de la ubicación hace (por lo general) que el conjuro falle, pero en su lugar puede hacer que os teletransportéis a un lugar no deseado o algún otro percance poco usual determinado por el DJ. El teletransporte no es preciso a largas distancias. Los objetos aparecen a una distancia del destino previsto igual a aproximadamente un 1% de la distancia total viajada, en una dirección a determinar por el DJ. Para viajes cortos, esta falta de precisión es irrelevante, pero para distancias largas podría ser de hasta una milla (1,6 km).

Potenciado (7.) Los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier ubicación que este a 1000 millas (1600 km) o menos.

Potenciado (8.) Los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier ubicación en el mismo planeta. Si viajáis más de 1000 millas (1600 km), tan solo llegáis con 10 millas (16 km) de desvío.

Potenciado (9.) Los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier ubicación en cualquier planeta del mismo sistema solar. Si tienes un conocimiento exacto de la posición y apariencia del lugar, llegáis al nuevo planeta con 100 millas (160 km) de desvío.

Potenciado (10.) Como la versión de 9.º rango, pero los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier planeta de la misma galaxia.

TELETRANSPORTE INTERPLANARIO

CONJURO 7

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos; **Requisitos** Tienes una llave planaria para el Plano de destino, utilizada como locus

Rango de distancia 5 pies (1,5 m); **Objetivos** hasta 8 criaturas voluntarias Tú aliados y tú atravesáis las barreras entre los planos de existencia. Los objetivos se trasladan a otro Plano, como por ejemplo el Plano del Fuego, el Inframundo o las Fisuras Exteriores. Tienes que saber que el Plano de destino existe y utilizar una llave planaria mágica creada a partir de material de dicho Plano como locus para el conjuro. Si bien las llaves planarias para los Planos más prominentes son poco comunes, igual que este conjuro, Planos y semiplanos más oscuros a menudo tienen llaves planarias raras o posiblemente incluso únicas.

El conjuro es altamente impreciso y apareces a 1d20 x 25 millas (1 milla = 1,6 km) desde el último lugar en el que uno de los objetivos (a tu elección) estaba ubicado la última vez que viajó a dicho Plano. Si es la primera vez que todos los objetivos viajan a un Plano en particular, aparecen en una ubicación aleatoria del mismo. **Teletransporte interplanetario** no proporciona un medio de viaje de retorno, aunque lanzarlo de nuevo te permite volver a tu Plano anterior a menos que concurren circunstancias atenuantes.

TERREMOTO

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 1 asalto

Agitas el suelo, haces caer criaturas en brechas y derrumbas estructurales. El DJ podría añadir efectos adicionales en determinadas áreas. Un acantilado podría derrumbarse, haciendo que las criaturas caigan por él, o un lago podría quedar drenado al abrirse fisuras bajo su superficie, dejando un pantano de arenas movedizas.

- **Tremblor de tierra** El suelo se convierte en terreno difícil, y las criaturas que lo pisán sufren un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque, CA y pruebas de habilidad.

- Fisuras** Cada criatura a ras de suelo tiene que hacer una salvación de Reflejos al inicio de su turno para vigilar donde pisa y evitar una caída a una de las fisuras de 40 pies (12 m) de profundidad que se abren a sus pies. Las fisuras son permanentes y sus lados requieren pruebas con éxito de Atletismo CD 15 para Preparar.
- Derrumbe** Las estructuras y los techos podrían derrumbarse. El DJ hace una prueba plana para cada una de ellas (CD 16 para una estructura recta, CD 14 para una estructura normal y la mayoría de formaciones naturales, CD 9 para una estructura de mala calidad, todo ello ajustado hacia arriba o hacia abajo según su criterio). Un colapso infinge 11d6 daño contundente a toda criatura atrapada en el mismo, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Una criatura queda tumbada si no obtiene un éxito crítico, y cae a una grieta si sufre un fallo crítico.

Potenciado (10.) Creas un terremoto enorme que puede devastar un asentamiento. El alcance se incrementa a media milla (800 m) y el área a una explosión de un cuarto de milla (400 m).

TORMENTA DE ARMAS

CONJURO 4

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Área cono de 30 pies (9 m) o emanación de 10 pies (3 m)

Defensa Reflejos

Haces oscilar un arma que estás empuñando, que se multiplica mágicamente en duplicados que atacan a todas las criaturas, o bien en un cono, o bien en una emanación. Esta ráfaga infinge 4 dados de daño a las criaturas en el área. El daño tiene el mismo tipo que el arma y utiliza el mismo tamaño de dado. Determina el tamaño de dado como si estuvieras atacando con el arma; por ejemplo, si estás empuñando un arma a dos manos con ambas manos, utilizarías su dado de daño a dos manos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda sujeto al efecto de especialización crítica del arma.

Potenciado (+1) Añade otro dado de daño.

TORMENTA IRACUNDA

CONJURO 9

AIRE **CONCENTRAR** **ELECTRICIDAD** **FRÍO** **MANIPULAR**

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 800 pies (240 m); **Área** explosión de 400 pies (120 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una enorme nube de tormenta se forma en el aire por encima del área, extendiendo lluvia y vendavales. El viento impone un penalizador -4 por circunstancia a los ataques físicos a distancia. El aire en el área se convierte en terreno difícil mayor para las criaturas voladoras. Cuando Lanzas este conjuro y la primera vez cada asalto que lo Mantienes en asaltos subsiguientes, puedes elegir uno de los siguientes efectos de la tormenta. No puedes elegir el mismo efecto dos veces seguidas.

- Granizo** Cada criatura en el interior de la tormenta o bajo la misma sufre 4d10 daño contundente con una salvación básica de Fortaleza.
- Rayo** Elige hasta 10 criaturas en el interior de la tormenta bajo la misma para que sean azotadas por un rayo. Cada una de ellas sufre 7d6 daño por electricidad con una salvación básica de Reflejos.
- Tornado** Un torbellino aproximadamente cilíndrico aparece en el interior de la nube o bajo la misma en un radio de 30 pies (9 m). Cada criatura en el torbellino es lanzada 40 pies (12 m) hacia arriba.
- Ventisca** La nieve torrencial infinge 4d8 daño por frío a cada

criatura en la tormenta o bajo la misma, sin salvación alguna. Todo lo que hay en la tormenta o bajo la misma queda oculto debido a la nieve torrencial y cualquier tipo de terreno se considera terreno difícil.

Potenciado (10.) El alcance se incrementa a 2000 pies (600 m) y la nube es una explosión de 1000 pies (300 m).

TORRENTE HIDRÁULICO

CONJURO 4

AGUA **CONCENTRAR** **MANIPULAR**

Tradiciones primigenia

Área línea de 60 pies (18 m)

Defensa Fortaleza

Un torrente giratorio de agua se manifiesta a lo largo de una línea recta, golpeando a las criaturas y objetos desatendidos en su camino y posiblemente apartándolos de ti. El torrente infinge 8d6 daño contundente. Cada criatura en el área tiene que hacer una salvación básica de Fortaleza; los objetos desatendidos la fallan automáticamente. Las criaturas y los objetos que fallan son también empujados hacia atrás 5 pies (10 pies con un fallo crítico [1,5 y 3 m respectivamente]).

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

TRADUCIR

CONJURO 2

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Duración 1 hora

El objetivo puede entender el significado de un solo idioma que está oyendo o leyendo cuando Lanzas el conjuro. Esto no le permite entender códigos, un texto lleno de metáforas y cosas parecidas (sujeto a la discreción del DJ). Si el objetivo puede oír múltiples idiomas, puede elegir qué idioma entender; de lo contrario, se elige al azar uno de ellos

Potenciado (3.) El objetivo también puede hablar el idioma.

Potenciado (4.) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas, y los objetivos también pueden hablar el idioma.

TRANQUILO DESCANSO

CONJURO 2

CONCENTRAR **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

El cadáver objetivo no se descompone ni se puede transformar en un muerto viviente. Si se ve sujeto a un conjuro que requiere que el cuerpo haya muerto en un cierto periodo de tiempo (por ejemplo, *revivir a los muertos*) la duración de *tranquilo descanso* no cuenta para dicho periodo. Este conjuro también evita que los bichos y las pestes normales (como por ejemplo los gusanos) consuman el cuerpo.

Potenciado (5.) La duración del conjuro es ilimitada, pero se tarda una acción más en lanzarlo y se incurre en un coste (fluído de embalsamar por valor de 6 po).

UBICAR

CONJURO 8

POCO COMÚN **CONCENTRAR** **DETECCIÓN** **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia ilimitado; **Objetivos** 1 criatura u objeto

Averiguaras el nombre de la ubicación exacta del objetivo (incluyendo edificio, comunidad y país) y plano de existencia. Tan solo puedes

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

designar como objetivo a una criatura si la has visto en persona, si tienes una pertenencia significativa de ella o una parte de su cuerpo, como por ejemplo un mechón de cabello. Para designar como objetivo a un objeto, tienes que haberlo tocado o disponer de un fragmento de él. *Ubicar* supera automáticamente las protecciones contra los efectos de detección de un rango inferior este conjuro, incluso si normalmente tuvieran posibilidad de bloquearlo.

UNO CON LA PIEDRA ➡➡

CONJURO 3

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **POLIMORFÍA** | **TIERRA**

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 10 minutos u 8 horas

Puedes, o bien transformarte en piedra, o bien fundirte con la piedra. Este conjuro tiene los mismos efectos que *uno con las plantas*, salvo que te permite fusionarte con la piedra o convertirte en ella. Una piedra en la que te conviertes tiene CA 23. Puedes Disipar este conjuro.

UNO CON LAS PLANTAS ➡➡

DOTE 2

CONCENTRAR | **MADERA** | **MANIPULAR** | **PLANTA**

Tradiciones primigenia

Duración 10 minutos u 8 horas

Puedes, o bien transformarte en una planta, o bien fusionarte con la materia vegetal. Mientras estás transformado, no puedes moverte ni afectar a nada fuera de la planta, pero puedes lanzar conjuros si no requieren línea de efecto más allá de la planta. Puedes Disipar este conjuro.

• **Convertirte en una planta** La duración del conjuro es de 8 horas. Te conviertes en una planta Grande, típicamente un árbol. Las pruebas de Percepción no revelan tu auténtica naturaleza, pero una prueba con éxito de Naturaleza o de Supervivencia contra tu CD de conjuros revela que pareces ser una planta extrañamente nueva en la zona. Mientras te encuentras en esta forma, puedes observar todo lo que te rodea, utilizando tus sentidos normales. Como planta, tu CA es 20 y tan solo te afectan los bonificadores por estatus, los penalizadores por estatus, los bonificadores por circunstancia y los penalizadores por circunstancia. Cualquier éxito y éxito crítico que obtengas en las salvaciones de Reflejos se convertirá en un fallo.

• **Fusionarte con las plantas** La duración del conjuro es de 10 minutos. Mientras lanzas el conjuro, tienes que estar tocando una planta con suficiente volumen para que quiepa en ella tus posesiones y tú o el conjuro queda perturbado. Mientras estás fusionado, puedes oír (pero no ver) lo que sucede en el exterior de la planta. Si la planta sufre daños mientras estás en su interior, eres expulsado de la misma y sufres 10d6 daño. *Pasaje mágico* te expulsa sin infligir daño. El conjuro se acaba si en algún momento estás fuera de la planta.

VELO DE PRIVACIDAD

CONJURO 3

POCO COMÚN | **CONCENTRAR** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 8 horas

Eriges unas custodias protectoras que hacen difícil detectar al objetivo mediante la magia. *Velo de privacidad* trata de contrarrestar todos los efectos de detección, escudriñamiento y revelación utilizados contra el objetivo o su equipo a lo largo de la duración del conjuro, considerando a este efecto que los trucos son conjuros de 1.er rango. Contrarrestar con éxito un conjuro que designa como objetivo un área u objetivos múltiples niega los efectos tan solo para el objetivo de *velo de privacidad*.

VENDETTA DE SANGRE ➡

CONJURO 2

MALDICIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Desencadenante Una criatura te infinge daño perforante, cortante o persistente por sangrado; **Requisitos** Puedes sangrar.

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

Defensa Voluntad; **Duración variable**

Maldices al objetivo, castigándole por haber tenido la audacia de derramar tu sangre. El objetivo sufre 2d6 daño persistente por sangrado y tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El sujeto sufre mitad daño persistente por sangrado.

Fallo El sujeto sufre daño completo persistente por sangrado. Hasta que se detiene el sangrado, el objetivo tiene debilidad 1 al daño perforante y cortante.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo sufre doble daño persistente por sangrado.

Potenciado (+2) El daño persistente por sangrado se incrementa en 2d6.

VENTISCA AULLANTE ➡➡ A ➡➡

CONJURO 5

AIRE | **CONCENTRAR** | **FRÍO** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, primigenia

Área variable

Defensa Reflejos

Unos vientos gélidos se extienden desde tus manos, surgiendo con gran fuerza. Si Lanzas este conjuro con 2 acciones, tiene el área de un cono de 60 pies (18 m); si Lanzas este conjuro con 3 acciones, tiene un alcance de 500 pies (150 m) y el área de una explosión de 30 pies (9 m). Cada criatura en el área sufre 10d6 daño por frío con una salvación básica de Reflejos. Ventisqueros y vientos helados llenan el área hasta el inicio de tu siguiente turno, convirtiéndola en terreno difícil.

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

VENTRILÓQUIA ➡➡

CONJURO 1

AUDITIVO | **CONCENTRAR** | **ILLUSIÓN** | **MANIPULAR**

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 10 minutos

Siempre que hablas o haces algún otro sonido vocal, puedes hacer que tu vocalización parezca originarse en algún lugar diferente a 60 pies (18 m) o menos, y puedes cambiar libremente dicha ubicación aparente mientras vocalizas. Toda criatura que oye el sonido puede tratar de descreer tu ilusión.

Potenciado (2.º) La duración del conjuro se incrementa a 1 hora y también puedes cambiar el tono, la calidad y otros aspectos de tu voz. Antes de que una criatura pueda tratar de descreer tu ilusión tendrá que hacer una prueba de Percepción activa o utilizar acciones para Interactuar con el sonido.

VER LO INVISIBLE ➡

CONJURO 2

CONCENTRAR | **MANIPULAR** | **REVELACIÓN**

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Duración 10 minutos

Tu mirada atraviesa las ilusiones y encuentra a las criaturas invisibles y a los espíritus. Puedes ver a las criaturas invisibles como si no lo fueran, aunque sus rasgos son borrosos, lo que hace que estén ocultos y sean difíciles de identificar. También puedes ver criaturas