

CAPÍTULO 6: EQUIPO

Para dejar huella en el mundo necesitas el equipo adecuado, incluyendo armadura, armas y otro material. Este capítulo presenta los diversos objetos que puedes comprar durante la creación de personaje. Por lo general suele estar a la venta en la mayoría de ciudades y otros asentamientos grandes.

Tu personaje empieza el juego con **15 piezas de oro (150 piezas de plata)** para gastar en cualesquiera objetos comunes de este capítulo. Los de una rareza poco común sólo se pueden comprar si tienes acceso a ellos debido a aptitudes seleccionadas durante la creación de personaje o si tu DJ te da permiso. En la pág. 268 hay paquetes de equipo básico para cada clase.

Una vez has adquirido tu equipo inicial, hay tres formas principales de obtener nuevos objetos y equipo: los puedes encontrar durante una aventura, los puedes fabricar o elaborar utilizando la habilidad Artesanía o los puedes comprar a un mercader.

MONEDAS Y EFECTIVO

Aunque en algunas zonas podrías hacer trueque de objetos valiosos, el efectivo es la forma más versátil de hacer transacciones cuando vas al mercado. El efectivo más común son las monedas. Hay cuatro tipos diferentes de monedas, cada una de ellas estandarizada en peso y valor.

- La **pieza de cobre (pc)** vale una décima parte de una pieza de plata.
- La **pieza de plata (pp)** es la unidad estándar de efectivo. Cada pieza de plata tiene un peso estándar en plata (que siempre es el mismo) y por eso suele ser típicamente aceptada por cualquier mercader o reino, no importa dónde ha sido acuñada.
- La **pieza de oro (po)** se utiliza a menudo para comprar objetos mágicos y otros objetos caros, puesto que 1 pieza de oro vale 10 piezas de plata o 100 piezas de cobre.
- La **pieza de platino (ppt)** se utiliza para comprar objetos muy caros o como forma de transportar fácilmente grandes cantidades de efectivo. Una pieza de platino vale 10 po, 100 pp o 1000 piezas de cobre.

Otros tipos de efectivo

Los objetos de arte, las gemas y la materia prima (como la usada para la actividad Artesanía) se pueden utilizar en gran medida como efectivo: los puedes vender al mismo Precio por el que los compras.

PRECIO

La mayoría de objetos de las siguientes tablas tienen un Precio, que es la cantidad de efectivo que cuesta típicamente comprar dicho objeto. Un objeto con un Precio de "—" no se puede comprar. Un objeto con Precio 0 normalmente es gratuito, pero su valor podría ser mayor basado en los materiales utilizados para crearlo. La mayoría de objetos se pueden vender por la mitad de su Precio, pero las monedas, las gemas, los objetos de arte y la materia prima (como por ejemplo los componentes para la actividad Artesanía) se pueden intercambiar a Precio completo.

NIVEL DE OBJETO

Cada objeto tiene un nivel, que representa su complejidad y cualquier magia utilizada en su construcción. Los más sencillos (con un nivel más bajo) son más fáciles de construir y no puedes elaborar objetos con un nivel superior al tuyo (pág. 234). Si no se indica el nivel de un objeto, su nivel es 0. Si bien los personajes pueden utilizar objetos de cualquier nivel, los DJ deberían tener en cuenta que conceder a los personajes acceso a objetos muy por encima de su nivel podría tener un impacto negativo en el juego.

CÓMO LLEVAR LOS OBJETOS

Un personaje lleva los objetos de tres formas: sostenidos, puestos y guardados. Los **sostenidos** los llevas en la mano; por lo general un personaje suele tener dos manos, lo que le permite sostener uno en cada mano o uno solo en ambas. Los **puestos** van alojados en bolsillos, saquillos de cinto, bandoleras, vainas, etc. y se pueden recuperar y devolver a su sitio de forma relativamente rápida. Los **guardados** están en una mochila o recipiente similar, y su acceso es más difícil.

Cómo empuñar los objetos

Algunas aptitudes requieren que empuñes un objeto, típicamente un arma. Empuñas un objeto en cualquier momento en el que lo sostienes en el número de manos necesarias para usarlo de forma efectiva. Cuando empuñas un objeto, no te limitas a llevarlo por ahí: estás listo para utilizarlo. Otras aptitudes podrían requerir que te limitaras a llevarlo puesto, a sostenerlo o simplemente a tenerlo sobre tu persona.

Extraer y guardar objetos

Extraer un objeto puesto o cambiar la forma en que lo llevas suele requerir el uso de una acción de Interactuar (a veces la acción de Soltar). Las opciones se detallan en la pág. 268. Muchas formas de usar los objetos requieren que inviertas múltiples acciones. Por ejemplo, beber una poción que llevas al cinto requiere que uses una acción de Interactuar para sacarla y una segunda para beberla, tal y como se describe en su entrada de Activar.

El número de manos que necesitas para Interactuar suele quedar claro y, si cambia durante la acción, ésta requiere el número máximo de manos necesarias durante la misma. En caso de que no quede claro, quien decide es el DJ. Puedes desenvainar, recoger del suelo o sostener un objeto que requiere dos manos utilizando sólo una mano, pero después tienes que cambiar de agarre para sostenerlo a dos manos si pretendes empuñarlo o utilizarlo.

Interactuar

Puedes utilizar la acción de Interactuar (pág. 417) para:

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

PAQUETES DE EQUIPO RÁPIDO

Si quieres decidir rápidamente cómo gastar tu dinero inicial en lo que tu clase necesita, empieza con uno de estos paquetes de clase iniciales. Un equipo de aventurero, que se incluye en cada equipo de clase, contiene una mochila, un saco de dormir, 10 trozos de tiza, pedernal y acero, 50 pies (15 m) de cuerda, raciones para 2 semanas, jabón, 5 antorchas y un odre. La sección Opciones indica objetos que no están en el equipo de clase pero que muchos personajes de la clase podrían querer comprar.

Bardo

Precio 7 po, 5 pp, 2 pc;

Impedimenta Impedimenta 4, L4; **Dinero restante** 7

po, 4 pp, 8 pc

Armadura cuero tachonado

Armas espada ropera, daga, honda con 20 balas

Equipo equipo de aventurero, instrumento musical de mano

Brujo

Precio 1 po, 8 pp, 2 pc; **Impedimenta** Impedimenta 2,

L5; **Dinero restante** 13 po, 1 pp, 8 pc

Armadura ropa de explorador

Armas bastón, honda con 20 balas, hoz

Equipo equipo de aventurero

Opciones cacharros de cocina (1 po), material de curas (5 po)

Clérigo

Precio 1 po, 7 pp; **Impedimenta** Impedimenta 1, L2;

Dinero restante 13 po, 3 pp

Armadura ropa de explorador

Equipo equipo de aventurero, símbolo religioso (de madera)

Opciones el arma predilecta de tu dios (consulta las entradas de los dioses en las páginas 35 a 39; utiliza el Precio indicado en este Capítulo), cota de malla (6 po), material de curas (5 po)

Druida

Precio 4 po; **Impedimenta** Impedimenta 4, L4;

Dinero restante 11 po

Armadura armadura de pieles

Armas 4 jabalinas, lanza

Equipo equipo de aventurero, símbolo primigenio

Opciones material de curas (5 po)

Explorador

Precio 3 po, 7 pp; **Impedimenta** Impedimenta 2, L1;

Dinero restante 11 po, 3 pp

Armadura armadura de cuero

Armas daga

Equipo equipo de aventurero

Opciones arco largo con 20 flechas (6 po, 2 pp), espada larga y escudo de acero (3 po), 2 espadas cortas (1 po, 8 pp)

Guerrero

Precio 5 po, 8 pp; **Impedimenta** Impedimenta 3, L2;

Dinero restante 9 po, 2 pp

Armadura cota de escamas

Armas daga

Equipo equipo de aventurero, garfio de abordaje

Opciones arco largo con 20 flechas (6 po, 2 pp), mandoble (2 po), o bien espada larga y escudo de acero (3 po)

Mago

Precio 2 po, 6 pp; **Impedimenta** Impedimenta 2, L2;

Dinero restante 12 po, 4 pp

Armadura ropa de explorador

Armas bastón

Equipo equipo de aventurero, material de escritura

Opciones ballesta con 20 virotes (3 po, 2 pp)

Pícaro

Precio 6 po, 2 pp; **Impedimenta** Impedimenta 4, L1;

Dinero restante 8 po, 8 pp

Armadura armadura de cuero

Armas daga, espada ropera

Equipo equipo de aventurero, material de escalada

Opciones herramientas de ladrón (3 po)

- **Sacar, guardar o intercambiar** un objeto. Para guardarlo tienes que estar empuñando el objeto y para sacarlo tienes que llevarlo puesto. Intercambiar te permite guardar un objeto y sacar otro en la misma acción (como por ejemplo guardar una daga y sacar una maza). Las aptitudes que especifican qué haces cuando Interactúas sólo permiten esto si lo mencionan; la dote Desenvainado rápido permite a un pícaro Interactuar para desenvainar un arma, pero no le permite envainarla también. Intercambiar te permite hacerlo con tan sólo dos objetos; si estás empuñando dos armas, podrías guardar una de ellas y sacar un objeto diferente, pero tendrías que guardar la segunda por separado.
- **Recoger** un objeto del suelo.
- **Dar o recoger** un objeto sostenido por una criatura vo-

luntaria. La criatura a la que le das el objeto ha de tener una mano libre. También puedes arrojar un objeto a alguien. Típicamente tienes que tener éxito en un ataque a distancia CD 15 con un incremento de rango de distancia de 10 pies (3 m) para conseguirlo.

- **Soltar un escudo** u otro objeto que llevas utilizando una mano.
- **Cambiar de agarre** añadiendo una mano a un objeto.
- **Recuperar un objeto guardado** de una mochila, saquillo o recipiente similar (o guardarlo). A menudo tendrás que Interactuar para abrir o cerrar la mochila o recipiente.

Soltar

Puedes utilizar la acción gratuita Soltar (pág. 418) para:

- **Dejar caer** un objeto al suelo.
- **Cambiar de agarre** quitando una mano de un objeto.

IMPEDIMENTA

Cargar con objetos especialmente pesados o engorrosos puede hacer que tu movimiento sea más difícil, igual que sobrecargarte llevando demasiado equipo. El valor de Impedimenta de un objeto refleja lo difícil que es de manejar, representando su tamaño, su peso y su incomodidad en general. Si tienes un modificador por Fuerza alto, por lo general no tienes que preocuparte de la Impedimenta si no llevas encima numerosos objetos sustanciales.

Límites a la Impedimenta

Puedes llevar una cantidad de Impedimenta igual a 5 más tu modificador por Fuerza sin penalizador alguno; si llevas más, sufres el estado impedido. No puedes sostener ni llevar encima más Impedimenta que 10 más tu modificador por Fuerza.

IMPEDIDO

Llevas más peso del que puedes. Mientras estás impedido, estás torpe 1 y sufres un penalizador -10 pies (3 m) a todas tus Velocidades. Igual que con todos los penalizadores a la Velocidad, éste no puede reducirla por debajo de 5 pies (1,5 m).

Valores de Impedimenta

Todos los objetos tienen un número que indica su valor de Impedimenta, o pueden ser ligeros (lo que se indica con una 'L') o insignificantes (lo que se indica mediante una '—') a efectos de determinar la Impedimenta. Por ejemplo, una armadura completa tiene Impedimenta 4, una espada larga tiene Impedimenta 1, una daga o pergamino son objetos ligeros y una tiza es insignificante. Diez objetos ligeros cuentan como Impedimenta 1 y se redondean las fracciones hacia abajo (por lo que 9 objetos ligeros cuentan como Impedimenta 0 y 11 objetos ligeros cuentan como Impedimenta 1). Los objetos de Impedimenta insignificante no cuentan para tu Impedimenta a menos que intentes llevar cantidades ingentes, a juicio del DJ.

Cómo estimar la Impedimenta de un objeto

Por lo general, un objeto que pesa entre 5 y 10 libras (2,25 y 4,50 kg *respectivamente*) tiene Impedimenta 1, un objeto que pesa menos que unas pocas onzas (1 onza = 30 g) es insignificante y cualquier cosa entre ambas categorías es ligera. En particular, los objetos muy engorrosos podrían tener valores de Impedimenta mayores. Por ejemplo, una pértiga de 10 pies (3 m) no pesa demasiado, pero su longitud hace que sea difícil de transportar, por lo que su Impedimenta es 1. Los objetos hechos para criaturas mayores o menores tienen menor o mayor Impedimenta, tal y como se describe en la pág. 270.

Impedimenta de las monedas

Las monedas son una forma popular de cambio debido a su portabilidad, pero aun así pueden llegar a pesar si llevas muchas. Un millar de monedas de cualquier denominación o combinación de denominaciones cuenta como Impedimenta 1. Por lo general no es necesario determinar la Impedimenta de las monedas en fracciones de 1000; simplemente redondea hacia abajo las fracciones de 1000. En otras palabras, 100 monedas no cuentan como un objeto ligero y 1999 monedas son Impedimenta 1, no 2.

Impedimenta de las criaturas

Podrías necesitar saber la Impedimenta de una criatura, sobre todo si tienes que sacar a alguien auestas. Esta tabla indica la Impedimenta típica de una criatura, pero el DJ podría ajustar dichas cantidades.

Tamaño de la criatura	Impedimenta
Menudo	1
Pequeño	3
Mediano	6
Grande	12
Enorme	24
Gargantuesco	48

Arrastrar

En algunas situaciones, en lugar de llevar encima un objeto o criatura, podrías arrastrarlo. Si arrastras algo, trata su Impedimenta como si fuera la mitad. Típicamente, puedes arrastrar una sola cosa a la vez, tienes que utilizar ambas manos para hacerlo y arrastras lentamente, aproximadamente unos 50 pies (15 m) por minuto. Usa la Impedimenta total de lo que estás arrastrando (por ejemplo, si arrastras un saco lleno de tesoro) sumando la Impedimenta de todo lo que hay en su interior.

DAÑAR OBJETOS

Un objeto puede resultar roto o destruido si sufre suficiente daño. Todos los objetos tienen un valor de **Dureza**. Cada vez que el objeto sufre daño, reduce dicho daño en tantos puntos como su Dureza. El resto del daño reduce los Puntos de Golpe del objeto. Nuevamente un objeto sufre daño tan sólo cuando una criatura lo está atacando directamente; los objetos designados comúnmente como objetivo incluyen puertas y trampas. Una criatura que te ataca no suele dañar tu armadura u otro equipo, incluso si te acierta. Sin embargo, la reacción Bloqueo con el escudo puede hacer que tu escudo sufra daños cuando lo usas para evitar daños a ti mismo y algunos monstruos tienen aptitudes excepcionales que pueden dañar tus objetos.

Un objeto que sufre daño puede quedar **roto** o incluso destruido. Queda roto cuando sus Puntos de Golpe son iguales o menores que su **Umbral de rotura (UR)**; una vez sus Puntos de Golpe quedan reducidos a cero, queda **destruido**. Un objeto roto tiene el estado roto hasta que es Reparado por encima de su Umbral de rotura. Cualquier efecto que hace que un objeto quede automáticamente roto reduce de inmediato sus Puntos de Golpe a su Umbral de rotura si el objeto tenía más Puntos de Golpe que esos al ocurrir el efecto. Si un objeto no tiene Umbral de rotura, no sufre cambios relevantes en su funcionamiento debido a estar roto, pero sigue quedando destruido a 0 puntos de Golpe. Un objeto destruido no puede ser Reparado.

La Dureza, los Puntos de Golpe y el Umbral de rotura de un objeto suelen depender del material del que está hecho. Hay más información sobre los materiales en el *Manual de dirección*.

Inmunidades de objeto

Los objetos inanimados y los peligros son inmunes a los ataques no letales, la curación, los efectos de muerte, los efectos mentales, las enfermedades, los espíritus, el sangrado, el vacío, el veneno y la vitalidad, además de los estados condenado, drenado, fatigado, inconsciente, indispuesto y paralizado. Los objetos conscientes y pensantes no son inmunes a los efectos mentales. Muchos objetos son inmunes a otros estados, a discreción del DJ. Por ejemplo, una espada no se puede mover, por lo que no puede sufrir un penalizador a su Velocidad, pero una trampa de cuchilla giratoria podría verse afectada.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ROTO

El de roto es un estado que afecta a los objetos. Un objeto está roto cuando el daño ha reducido sus Puntos de Golpe por debajo de su Umbral de rotura. Un objeto roto no se puede utilizar para su función normal, ni concede bonificadores, a excepción de la armadura. Una armadura rota sigue concediendo su bonificador por objeto a la CA, pero también impone un penalizador por estatus a la CA dependiendo de su categoría: -1 para una armadura ligera rota, -2 para una armadura intermedia rota o -3 para una armadura pesada rota.

Un objeto roto sigue imponiendo los penalizadores y limitadores en los que normalmente se incurre por transportarlo, sostenerlo o llevarlo puesto. Por ejemplo, una armadura rota seguiría imponiendo su límite al modificador por Destreza, su penalizador a las pruebas y así sucesivamente.

Si un efecto hace que un objeto quede automáticamente roto y éste tiene más PG que su Umbral de rotura, dicho efecto también reduce los PG actuales del objeto al Umbral de rotura.

OBJETOS DE BAJA CALIDAD

Los objetos de baja calidad, ya sean improvisados o de dudosa manufactura nunca están disponibles para su compra excepto en las comunidades más desesperadas. Cuando está disponible, un objeto de baja calidad suele costar la mitad del Precio de un objeto normal, aunque tú nunca puedes venderlo.

Los ataques y las pruebas que afectan a un objeto de baja calidad sufren un penalizador -2. Este penalizador también se aplica a cualquier CD que se aplica a un objeto de baja calidad (como la CA que se obtiene al llevar armadura de baja calidad o la CD para librarse de unos grilletes de baja calidad). Una armadura de baja calidad también empeora en 2 el penalizador a las pruebas de armadura. Los Puntos de Golpe y el Umbral de rotura de un objeto de baja calidad son en uno y otro caso la mitad que los de un objeto normal de su tipo.

OBJETOS Y TAMAÑOS

Las reglas de Impedimenta de este capítulo son para criaturas Pequeñas y Medianas, puesto que la mayor parte de las ascendencias son de dichos tamaños; sin embargo, otras ascendencias poco comunes y raras podrían ser más grandes o más pequeñas y requerir objetos especialmente contruidos para criaturas de dichos tamaños. Las criaturas grandes pueden llevar más carga y las criaturas pequeñas pueden llevar menos, tal y como se indica en la tabla Conversiones de Impedimenta.

Estas reglas sobre los límites de Impedimenta aparecen a menudo cuando un grupo intenta cargar una montura o un compañero animal. Las reglas para objetos de tamaños diferentes tienden a entrar en juego cuando los personajes derrotan a una criatura Grande que dispone de equipo, puesto que usualmente las únicas criaturas de otros tamaños son las que controla el DJ.

En la mayoría de casos, las criaturas Pequeñas o Medianas, pueden empuñar un arma Grande, aunque es engorrosa, lo que les impone el estado torpe 1, y el tamaño mayor se equilibra con la dificultad de empuñar el arma, por lo que no concede efecto especial alguno. La armadura de tamaño Grande simplemente es demasiado grande para las criaturas Pequeñas y Medianas.

Conversiones de Impedimenta para tamaños diferentes

Tal y como se muestra en la tabla Conversiones de Impedimenta,

las criaturas Grandes o mayores se ven menos impedidas por los objetos engorrosos que las Pequeñas o las Medianas. Una criatura Grande trata 10 objetos de Impedimenta 1 como Impedimenta 1; una criatura Enorme trata 10 objetos de Impedimenta 2 como Impedimenta 1; y así sucesivamente. Una criatura Menuda trata 10 objetos de Impedimenta insignificante como Impedimenta 1. Los objetos insignificantes funcionan de forma similar: una criatura Enorme trata los objetos de Impedimenta 1 como insignificantes, por lo que puede llevar cualquier cantidad de objetos de Impedimenta 1. Una criatura Menuda no trata ningún objeto como si tuviera Impedimenta insignificante.

CONVERSIONES DE IMPEDIMENTA

Tamaño de la criatura	Límite de Impedimenta	Trata como ligera	Trata como insignificante
Menudo	Mitad	—	ninguno
Pequeño o Mediano	Normal	L	—
Grande	x2	Imp. 1	L
Enorme	x4	Imp. 2	Imp. 1
Gargantuesco	x8	Imp. 4	Imp. 2

Objetos de diferentes tamaños

Las criaturas de tamaño distinto a Pequeño o Mediano necesitan objetos apropiados a su tamaño. Dichos objetos tienen Impedimenta diferente y probablemente un Precio diferente. La tabla Objetos de diferente tamaño proporciona el Precio y la conversión de Impedimenta para dichos objetos.

OBJETOS DE DIFERENTE TAMAÑO

Tamaño de la criatura	Precio	Límite de Impedimenta	Se vuelve ligera	Se vuelve insignificante
Menudo	Normal	Mitad*	—	—
Pequeño o Mediano	Normal	Normal	L	—
Grande	x2	x2	Imp. 1	L
Enorme	x4	x4	Imp. 2	Imp. 1
Gargantuesco	x8	x8	Imp. 4	Imp. 2
*Un objeto que vería su Impedimenta reducida por debajo de 1 tiene Impedimenta ligera				

Por ejemplo, un manguel del tamaño de una criatura mediana tiene un Precio de 1 po e Impedimenta 1, por lo que uno construido para una criatura Enorme cuesta 4 po y tiene Impedimenta 4. Uno construido para una criatura Menuda sigue costando 1 po (debido a lo intrincado de su construcción) y tiene Impedimenta 1/2 (redondeado a Impedimenta ligera). Debido a la forma en que una criatura trata la Impedimenta y que la Impedimenta del equipo de su tamaño escala de la misma manera, las criaturas Menudas o Grandes (o mayores) suelen poder llevar y transportar más o menos la misma cantidad de equipo que una criatura Mediana.

Los objetos mágicos de alto nivel que cuestan significativamente más que 8 veces el coste de un objeto mundano utilizan su Precio de lista sin importar el tamaño. Sin embargo, los materiales preciosos tienen un Precio que se basa en la Impedimenta del objeto, por lo que hay que multiplicar el valor de la Impedimenta tal y como se describe en la tabla Objetos de diferente tamaño y después usar la fórmula que viene en la entrada del material para determinar el Precio del objeto. Consulta el *Manual de dirección* para más información sobre los materiales.

ARMADURA

La armadura incrementa las defensas de tu personaje, pero algunos tipos de armadura intermedia o pesada pueden dificultar el movimiento. Si quieres incrementar la defensa de tu personaje más allá de la protección que tu armadura proporciona, puedes usar un escudo. La armadura sólo protege a tu personaje cuando la lleva puesta.

CLASE DE ARMADURA

Tu **Clase de armadura (CA)** mide lo bien que te puedes defender contra los ataques. Cuando una criatura te ataca, tu Clase de armadura es la CD para dicha tirada de ataque.

CA = 10 + modificador por Destreza (hasta el límite por Destreza de tu armadura) + **bonificador por competencia** + **bonificador por objeto de la armadura a la CA** + **otros bonificadores + penalizadores**

Utiliza tu bonificador por competencia para la categoría (ligera, intermedia o pesada) o para el tipo específico de armadura que llevas puesta. Si no llevas armadura, utiliza tu competencia en defensa sin armadura.

PONERSE Y QUITARSE LA ARMADURA

Ponerse y quitarse una armadura cuesta un poco, ¡así que asegúrate de tenerla puesta cuando la necesitas! Tanto poner como quitar una armadura son actividades que implican muchas acciones de Interactuar. En ponerse una armadura ligera se tarda 1 minuto, para la intermedia o pesada, 5 minutos; se tarda 1 minuto en quitarse cualquier tipo de armadura.

ESTADÍSTICAS DE LAS ARMADURAS

La tabla Defensa sin armadura (pág. 273) proporciona las estadísticas de los diversos tipos de protección sin llevar armadura. La tabla Armaduras (pág. 273) proporciona las estadísticas para las armaduras que se pueden comprar y llevar, organizadas por categoría. Las columnas de ambas tablas proporcionan las siguientes estadísticas.

Categoría

La categoría de la armadura (sin armadura, armadura ligera, armadura intermedia o armadura pesada) indica qué bonificador por competencia utilizas cuando la llevas.

Bonificador a la CA (bon. CA)

Este número es el bonificador por objeto que sumas debido a la armadura cuando determinas la Clase de armadura.

Límite al modificador por Destreza (tope Des)

Esta cifra es la cantidad máxima de tu modificador por Destreza que puedes aplicar a tu CA mientras llevas un determinado tipo de armadura. Por ejemplo, si tienes un modificador por Destreza +4 y llevas una armadura de placas y mallas, tan sólo puedes aplicar un bonificador +1 debido a tu modificador por Destreza a la CA mientras la llevas puesta.

Penalizador a las pruebas (pen. pruebas)

Mientras llevas puesta una armadura, sufres este penalizador a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza, excepto las que tienen el rasgo ataque. Si cumples el umbral de Fuerza de la armadura (ver Fuerza más abajo), no sufres dicho penalizador.

Penalizador a la Velocidad (pen. Velocidad)

Cuando llevas puesta una armadura, sufres el penalizador a tu Velocidad indicado en esta entrada, así como a cualquier otro tipo de movimiento de que dispones, como por ejemplo una Velocidad de trepar o de nadar, hasta un mínimo de 5 pies (1,5 m). Si cumples el umbral de Fuerza de la armadura (ver más abajo), reduces dicho penalizador en 5 pies (1,5 m).

Fuerza

Esta entrada indica el modificador por Fuerza en el que eres lo bastante fuerte como para superar algunos de los penalizadores de la armadura. Si tu modificador por Fuerza es igual o mayor que este valor, ya no sufres el penalizador a las pruebas de armadura y reduces en 5 pies (1,5 m) el penalizador a la Velocidad (hasta ningún penalizador si era -5 pies o a un penalizador -5 pies si era -10 pies [1,5, 1,5 y 3 m respectivamente]).

Impedimenta

Esta entrada indica la Impedimenta de la armadura, suponiendo que la llevas puesta y que tienes su peso distribuido por tu cuerpo. Una armadura que se transporta suele tener una Impedimenta 1 mayor que la que se indica aquí (o Impedimenta 1 total para una armadura de Impedimenta ligera). La Impedimenta de una armadura se aumenta o se reduce si está hecha para criaturas que no son de tamaño Pequeño o Mediano, siguiendo las reglas de la página 270.

Grupo

Cada tipo de ropa y de armadura pertenece a un grupo de armaduras, que las clasifica con tipos similares. Algunas aptitudes hacen referencia a los grupos de armaduras, típicamente para conceder efectos de especialización en armadura, que se describen en la página 272.

Rasgos de armadura

Los rasgos para cada armadura que se presentan en este libro aparecen en esta entrada.

Baluarte: la armadura te cubre de forma tan completa que te proporciona beneficios contra algunos efectos dañinos. A las salvaciones de Reflejos para evitar un efecto dañino, como por ejemplo una *bola de fuego*, sumas un modificador +3 en lugar de tu modificador por Destreza.

Cómoda: la armadura es tan cómoda que puedes descansar con normalidad mientras la llevas.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas
y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar
los objetosPaquetes de
equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de
baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques
sin armasArmas cuerpo a
cuerpo marcialesArmas cuerpo a
cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y
especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo
de aventuraSustancias
alquímicasObjetos
de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MATERIALES

La mayoría de las armaduras y de las armas están hechas de materiales ordinarios y comúnmente disponibles como el acero, el cuero, el hierro y la madera. Si no estás seguro de la procedencia de los materiales de una armadura, el DJ es quien determina los detalles.

Por otra parte, algunas armaduras, escudos y armas están hechas de materiales preciosos, que a menudo tienen propiedades sobrenaturales inherentes. El hierro frío (por ejemplo) daña a las hadas y la plata puede dañar a los licántropos. Estos materiales se detallan en el *Manual de dirección*.

CÓMO DAÑAR UNA ARMADURA

Las estadísticas de tu armadura se basan en el material que predomina en su construcción. No es muy probable que tu armadura sufra daño, tal y como se explica en Dañar objetos en la pág. 269.

Material	Dureza	PG	UR	Armaduras
Ropa	1	4	2	Ropa de explorador, armadura acolchada
Cuero	4	16	8	Pieles, cuero, cuero tachonado
Metal	9	36	18	Armadura de placas y mallas, armadura laminada, camisote de malla, armadura completa, coraza, cota de escamas, cota de malla

Flexible: la armadura es tan flexible que no obstaculiza la mayoría de acciones. No aplicarás su penalizador a las pruebas en las de Acrobacias o Atletismo.

Ruidosa: esta armadura rechina y es probable que alerte a otros de tu presencia. El penalizador por armadura a las pruebas se aplica a las de Sigilo, incluso si tienes el modificador por Fuerza requerido.

EFFECTOS DE LA ESPECIALIZACIÓN EN ARMADURA

Determinados rasgos de clase te pueden conceder beneficios adicionales con ciertas armaduras. A esto se le llama un efecto de especialización en armadura. El efecto exacto depende de a qué grupo de armadura pertenece la tuya, tal y como se indica a continuación.

Compuesta: las numerosas piezas superpuestas de esta armadura te protegen de los ataques perforantes. Obtienes una resistencia al daño perforante igual a 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Cuero: la gruesa segunda piel de la armadura dispersa la fuerza bruta para reducir el daño contundente. Obtienes una resistencia al daño contundente igual a 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Malla: la armadura se puede doblar con un impacto crítico y absorber parte del golpe. Reduce el daño procedente de los impactos críticos en 4 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 6 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas. Esto no puede

reducir el daño a menos del obtenido para el impacto antes de doblarlo para un crítico.

Placas: las recias placas no proporcionan agarre alguno a un filo cortante. Obtienes una resistencia al daño cortante igual a 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMADURAS

Cada tipo de armadura se describe con más detalle a continuación.

Armadura completa: una armadura completa consiste en placas metálicas entrelazadas, que cubren casi todo el cuerpo en un caparazón de acero. Es cara y pesada y el portador a menudo requiere ayuda para ponérsela correctamente, pero proporciona la mejor defensa que una armadura puede conceder. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) e incluye unos guanteletes (pág. 277).

Armadura de cuero: una mezcla de cuero hervido flexible y moldeado, una armadura de este tipo proporciona algo de protección con una flexibilidad máxima.

Armadura de cuero tachonado: esta armadura de cuero está reforzada con remaches de metal y a veces pequeñas placas metálicas, proporcionando gran parte de la flexibilidad de una armadura de cuero, pero con una protección más robusta.

Armadura de pieles: una mezcla de pelaje de animal, piel gruesa y a veces cuero hervido moldeado, esta armadura proporciona protección debido a sus capas de cuero, aunque su volumen lentifica al portador y reduce su movilidad.

Armadura de placas y mallas: la armadura de placas y mallas consiste en la mayoría de las placas metálicas utilizadas en una armadura completa, con una protección más ligera o menor para brazos y piernas. Esto proporciona parte de la protección de la armadura completa, permitiendo mayor flexibilidad y velocidad. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) e incluye unos guanteletes (pág. 277).

Armadura laminada: este tipo de armadura es una cota de malla reforzada con placas de metal flexibles y entrelazadas, situadas típicamente en el torso, los brazos y las piernas del portador. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) y unos guanteletes (pág. 277).

Camisote de malla: a veces denominado joruca, se trata de una camisa larga construida con los mismos anillos de metal que una cota de malla. Sin embargo, es mucho más ligero que la cota de malla y sólo protege el torso, los brazos y los muslos de su portador.

Coraza: a pesar de su nombre, este tipo de armadura consiste en diversas piezas de armadura completa o armadura de placas y mallas (ver en esta misma sección) que protegen el torso, el pecho, el cuello y a veces las caderas y las piernas. Estratégicamente concede parte de la protección de la armadura completa permitiendo mayor flexibilidad y velocidad.

Cota de escamas: una cota de escamas consiste en muchas escamas metálicas cosidas a una base de cuero reforzado, a menudo en forma de una camisa larga (o jubón) que protege el torso, los brazos y las piernas.

Cota de malla: una cota de malla consiste en varias piezas de armadura compuestas de pequeños anillos metálicos entrelazados formando una malla protectora. Suele incluir un camisote

DEFENSA SIN ARMADURA

Sin armadura	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Ropa de explorador	1 pp	+0	+5	—	—	L	Ropa	Cómoda
Sin armadura	—	+0	—	—	—	—	—	—

ARMADURA

Armadura ligera	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Camisote de malla	5 po	+2	+3	-1	—	+1	1	Malla	Flexible, ruidosa
Cuero	2 po	+1	+4	-1	—	+0	1	Cuero	—
Cuero tachonado	3 po	+2	+3	-1	—	+1	1	Cuero	—
Ropa acolchada	2 pp	+1	+3	—	—	+0	L	—	Cómoda
Armadura intermedia	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Coraza	8 po	+4	+1	-2	-5 pies (1,5 m)	+3	2	Placas	—
Cota de escamas	4 po	+3	+2	-2	-5 pies (1,5 m)	+2	2	Compuesta	—
Cota de malla	6 po	+4	+1	-2	-5 pies (1,5 m)	+3	2	Malla	Flexible, ruidosa
Pieles	2 po	+3	+2	-2	-5 pies (1,5 m)	+2	2	Cuero	—
Armadura pesada	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Completa (nivel 2)	30 po	+6	+0	-3	-10 pies (3 m)	+4	4	Completa	Baluartes
Laminada (nivel 1)	13 po	+5	+1	-3	-10 pies (3 m)	+3	3	Compuesta	—
Placas y mallas (nivel 1)	18 po	+5	+1	-3	-10 pies (3 m)	+3	3	Placas	—

de malla, grebas, brazaes y una escarcela, protegiendo colectivamente la mayor parte del cuerpo.

Ropa acolchada: esta armadura (*NdT: comúnmente denominada gambeson*) es simplemente una capa de tela gruesa y guateada, pero a veces se usa porque es muy barata. La ropa acolchada es más fácil de dañar y destruir que otros tipos de armadura. Las armaduras pesadas vienen con una capa interior de ropa acolchada incluida en el Precio, aunque ésta última pierde el rasgo cómoda cuando se lleva bajo una armadura pesada. Para dormir, si tu armadura pesada resulta destruida o cuando por lo demás no llevas la armadura pesada

completa, puedes llevar tan sólo tu ropa acolchada. Eso te permite mantener investida la armadura mágica y beneficiarte del poder de cualesquiera runas de la armadura pesada asociada, pero nadie más puede llevar tu armadura pesada sin la capa interior acolchada.

Ropa de explorador: los aventureros que no llevan armadura viajan equipados con ropa duradera. Aunque no se trata de armadura y utiliza tu competencia en defensa sin armadura, sigue teniendo un tope por Des y puede conceder un bonificador por objeto a la CA si se le graban runas de potencia (que se describen en el *Manual de dirección*).

CORAZA

CAMISOTE DE MALLA

ARMADURA
DE CUEROARMADURA
LAMINADAARMADURA DE
CUERO TACHONADO

RODELA

ESCUDO
DE MADERA

ARMADURA COMPLETA

ROPA DE
EXPLORADOR

ESCUDO DE ACERO

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas
y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar
los objetosPaquetes de
equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de
baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques
sin armasArmas cuerpo a
cuerpo marcialesArmas cuerpo a
cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Rasgos y
especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo
de aventuraSustancias
alquímicasObjetos
de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ESCUDOS

Un escudo puede incrementar la defensa de tu personaje más allá de la protección que su armadura le proporciona. El personaje debe estar empuñando un escudo en una mano para poder utilizarlo y sólo le concede su bonificador a la CA si utiliza una acción para Alzar un escudo. Esta acción concede el bonificador por escudo a la CA como un bonificador por circunstancia hasta que empieza su siguiente turno. El penalizador a la Velocidad del escudo se aplica siempre que el personaje lo sostiene, tanto si lo ha alzado como si no.

Alzar un escudo es la acción más comúnmente utilizada con los escudos. Todos los escudos, si no se especifica o se describe lo contrario de forma específica, deben estar atados a tu brazo (NdT: *a eso se llama embrazar el escudo, y desembrazar soltarlo*), por lo que no puedes sostener nada con dicha mano a la vez que Alzas el escudo, y pierdes los beneficios del mismo si la mano deja de estar libre. Sin embargo, una rodela (NdT: *también llamada broquel*) no ocupa tu mano, por lo que puedes alzar un escudo utilizando una rodela si tienes la mano libre (o, a discreción del DJ, si sostienes un objeto sencillo y ligero distinto de un arma).

Cuando tienes alzado un escudo pavés (NdT: *también llamado torreón*), puedes usar la acción Ponerse a cubierto (pág. 417) para aumentar a +4 el bonificador por circunstancia a la CA. Esto dura hasta que el escudo deja de estar alzado, o hasta que tiene lugar cualquiera de las condiciones normales que acaban la acción de Ponerse a cubierto, lo que primero sucede. Si normalmente tendrías cobertura menor contra un ataque, tener alzado tu escudo pavés proporciona cobertura normal contra el mismo (y otras criaturas pueden Ponerse a cubierto de la forma normal utilizando la cobertura de tu escudo).

Si tienes acceso a la reacción Bloqueo con el escudo (debido a tu clase o a una dote), puedes utilizarla mientras Alzas tu escudo para reducir el daño que sufres en una cantidad igual a la Dureza del mismo. El escudo y tu os repartís equitativamente todo daño residual.

ESTADÍSTICAS DE LOS ESCUDOS

Los escudos tienen estadísticas que siguen las mismas reglas que la armadura: Precio, penalizador a la Velocidad e Impedimenta. Consulta la pág. 271 para las reglas de dichas estadísticas. Las demás se describen aquí.

Bonificador a la CA (Bon. CA)

Un escudo concede un bonificador por circunstancia a la CA, pero sólo cuando está alzado. Esto requiere utilizar la acción Alzar un escudo, que se describe en la pág. 419.

Dureza

Siempre que un escudo sufre daño, la cantidad sufrida se reduce en esta cantidad. Esta cifra es particularmente relevante para los

escudos debido a la dote Bloqueo con el escudo (pág. 253). Las reglas sobre la Dureza aparecen en la pág. 269.

PG (UR)

Esta columna indica los Puntos de Golpe (PG) del escudo y su Umbral de rotura (UR). Una y otra cosa miden la cantidad de daño que puede aguantar el escudo antes de quedar destruido (su total de PG) y la cantidad que puede aguantar antes de quedar roto e inutilizable. Esto importa sobre todo para la reacción Bloqueo con el escudo.

ATACAR CON UN ESCUDO

Un escudo se puede utilizar como arma marcial para atacar, mediante las estadísticas indicadas para un golpe con el escudo en la tabla Armas cuerpo a cuerpo marciales (pág. 278). El golpe con el escudo es una opción sólo para escudos que no han sido diseñados para utilizarse como armas. Un escudo no puede tener runas añadidas. También puedes comprar y fijar a un escudo un umbo o unas púas de escudo para convertirlo en un arma más práctica. Una y otra cosa también se encuentran en la tabla Armas cuerpo a cuerpo marciales (pág. 278). Funcionan como otras armas e incluso se les pueden grabar runas.

DESCRIPCIONES DE LOS ESCUDOS

Cada tipo de escudo se describe en más detalle a continuación.

Escudo de acero: como los escudos de madera, los de acero se construyen en una gran variedad de formas y tamaños. Aunque más caros que los de madera, son mucho más duraderos.

Escudo de madera: aunque hay una gran variedad de formas y tamaños, la protección ofrecida por los escudos de madera procede de la reciedumbre de sus materiales. Si bien los escudos de madera son más baratos que los de acero, se rompen con más facilidad.

Escudo pavés: estos enormes escudos se pueden utilizar para proporcionar cobertura a casi todo el cuerpo. Debido a su tamaño, suelen ser de madera reforzada con metal.

Rodela (o broquel): este escudo, muy pequeño, es el favorito de los duelistas y de los guerreros rápidos y provistos de armadura ligera. Típicamente está hecho de acero y va atado a tu antebrazo. Puedes Alzar un escudo con tu rodela si tienes libre dicha mano o sostienes en la misma un objeto ligero distinto de un arma.

ESCUDOS

Escudo	Precio	Bon. CA ¹	Pen. Velocidad	Imp.	Dureza	PG (UR)
Escudo de acero	2 po	+2	—	1	5	20 (10)
Escudo de madera	1 po	+2	—	1	3	12 (6)
Escudo pavés	10 po	+2/ +4 ²	-5 pies (1,5 m)	4	5	20 (10)
Rodela	1 po	1	—	L	3	6 (3)

¹ Obtener un bonificador por circunstancia a la CA de un escudo requiere utilizar la acción Alzar un escudo (pág. 419).

² Obtener el bonificador superior debido a un escudo pavés requiere utilizar la acción Ponerse a cubierto (pág. 417) cuando el escudo está alzado.

ARMAS

La mayoría de personajes de Pathfinder llevan armas, que van desde poderosos martillos de guerra a gráciles arcos, pasando por sencillas clavas. Los detalles completos sobre cómo calcular los bonificadores, modificadores y penalizadores a las tiradas de ataque y de daño están en las págs. 400 a 403 y 406 a 407, pero se resumen aquí, seguidos de las reglas para las armas y docenas de elecciones de arma.

TIRADAS DE ATAQUE

Cuando haces una tirada de ataque, determinas el resultado tirando 1d20 y sumando tu modificador al ataque para el arma o ataque sin armas que estás utilizando. Los modificadores por ataques cuerpo a cuerpo y a distancia se calculan de forma diferente; consulta la pág. 402 para los detalles completos.

Resultado de la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = tirada 1d20
 + modificador por Fuerza (opcionalmente, modificador por Destreza para un arma sutil) + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Resultado de la tirada de ataque a distancia = tirada 1d20
 + modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Penalizador por ataque múltiple

Si utilizas una acción con el rasgo ataque más de una vez durante el mismo turno, tus ataques después del primero sufren un penalizador llamado penalizador por ataque múltiple. Tu segundo ataque sufre un penalizador -5 y todo ataque subsiguiente sufre un penalizador -10.

El penalizador por ataque múltiple no se aplica a los ataques que llevas a cabo cuando no es tu turno (como por ejemplo los que forman parte de una reacción, como Golpe reactivo). Puedes utilizar un arma con el rasgo ágil (pág. 282) para reducir tu penalizador por ataque múltiple.

TIRADAS DE DAÑO

Cuando el resultado de tu tirada de ataque con un arma o sin armas es igual o mayor que la CA del objetivo, ¡aciertas! Tira el dado de daño del ataque con arma o sin armas y súmale los modificadores, bonificadores y penalizadores relevantes para determinar la cantidad de daño que infliges. Calcula una tirada de daño como sigue (los detalles completos están en la pág. 406).

Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de daño del arma
 o del ataque sin armas + modificador por Fuerza + bonificadores + penalizadores

Tirada de daño a distancia = dado de daño del arma o del ataque
 sin armas + modificador por Fuerza para las armas arrojadas + bonificadores + penalizadores

Las armas a distancia no suelen sumar un modificador por característica a la tirada de daño, aunque las que tienen el rasgo propulsión (pág. 283) suman la mitad de tu modificador por Fuerza (o tu modificador completo si es un número

negativo) y las armas arrojadas suman tu modificador por Fuerza completo.

Las armas mágicas con runas de *golpe*, de *golpe mayor* o de *golpe superior* añaden uno o más dados de daño de arma a tu tirada de daño. Estos dados adicionales tienen el mismo tamaño de dado que el dado de daño del arma. A niveles mayores, la mayoría de personajes obtienen también daño adicional debido a la especialización en un arma.

IMPACTOS CRÍTICOS

Cuando das un Golpe con un arma o ataque sin armas y tienes éxito con un 20 natural (el número del dado es un 20), o si el resultado de tu ataque es superior en 10 a la CA del objetivo, obtienes un éxito crítico (también conocido como un impacto crítico). Si obtienes un éxito crítico en un Golpe (pág. 416), tu ataque inflige doble daño.

ATAQUES SIN ARMAS

Casi todos los personajes empiezan el juego entrenados en ataques sin armas. Puedes Golpear con el puño u otra parte corporal, calculando tus tiradas de ataque y de daño de la misma forma en que lo harías con un arma. Los ataques sin armas pueden pertenecer a un grupo de armas (pág. 276) y podrían tener también rasgos de arma (pág. 276). Sin embargo, los ataques sin armas no son armas y los efectos y aptitudes que funcionan con las armas nunca funcionan con los ataques sin armas si no se indica de forma específica.

La tabla Ataque sin armas (pág. 277) indica las estadísticas de un ataque sin armas con el puño, aunque por lo general se usan las mismas estadísticas para los ataques hechos con cualquier otra parte del cuerpo. Ciertas dotes de ascendencia, rasgos de clase y conjuros conceden acceso a ataques sin armas especiales y más potentes. Por ejemplo, los goblins con la herencia dientes afilados pueden atacar con sus afilados colmillos. Si bien la mayoría de ataques sin armas son cuerpo a cuerpo, algunos (especialmente los de determinadas ascendencias) podrían ser también a distancia como la aptitud de los leshys de lanzar tegumentos duros. Los detalles de dichos ataques sin armas figuran en las aptitudes que los conceden.

ARMAS IMPROVISADAS

Si atacas con algo que no ha sido construido para ser un arma, como por ejemplo una silla o un jarrón, estás atacando con un arma improvisada. Las armas improvisadas son armas sencillas. Sufres un penalizador -2 por objeto a las tiradas de ataque con un arma improvisada. El DJ determina la cantidad y tipo de daño que inflige el ataque, si lo inflige, así como cualquier rasgo de arma que debiera tener el arma improvisada.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ESTADÍSTICAS DE LAS ARMAS

Las tablas de las págs. 277 a 281 indican las estadísticas de diversas armas cuerpo a cuerpo y a distancia que puedes comprar, así como las estadísticas de pegar con el puño (o algún otro ataque básico sin armas). Las tablas presentan las siguientes estadísticas. Todas las armas indicadas en este capítulo tienen un nivel de objeto de 0.

Daño

Esta entrada indica el dado de daño del arma y el tipo de daño que inflige: Con para contundente, Per para perforante o Cor para cortante.

DADOS DE DAÑO

Cada arma indica el dado de daño que usa para su tirada de daño. Un arma estándar inflige un dado de daño, pero una *runa de golpe* mágica puede incrementar el número de dados que tirar, así como algunas acciones especiales y conjuros. Estos dados adicionales tienen el mismo tamaño de dado que el dado de daño normal del arma.

Cómo contar los dados de daño

Los efectos basados en el número de dados de daño de un arma sólo incluyen los dados de daño de la misma más cualquier daño adicional derivado de una *runa de golpe*. No cuentan los dados adicionales procedentes de aptitudes, efectos de especialización crítica, runas de propiedad, rasgos de arma o cosas similares.

Cómo aumentar el tamaño de dado

Cuando un efecto te pide aumentar el tamaño de tu dado de daño de arma, en lugar de usar el dado normal, usa el siguiente dado mayor, tal y como se indica más adelante (por lo que, si estuvieras utilizando un d4, utilizarías un d6, y así sucesivamente). Si estás utilizando un d12, el tamaño ya está al máximo. No puedes incrementar más de una vez el tamaño del dado de daño de arma.

1d4 » 1d6 » 1d8 » 1d10 » 1d12

Incremento de rango de distancia

Las armas a distancia y las armas arrojadas tienen un incremento de rango de distancia. Los ataques con dichas armas funcionan con normalidad hasta dicha distancia. Las tiradas de ataque más allá del incremento de rango de distancia de un arma sufren un penalizador -2 por cada múltiplo adicional de dicho incremento entre el objetivo y tú. Los ataques más allá del sexto incremento de rango de distancia son imposibles.

Por ejemplo, un arco corto no sufre penalizador alguno contra un objetivo que está hasta 60 pies (18 m) de distancia, sufre un penalizador -2 contra un objetivo que está entre 60 y 120 pies (18 a 36 m), un penalizador -4 contra el objetivo que está entre 120 y 180 pies (36 a 72 m) y así sucesivamente, hasta 360 pies (144 m).

Recarga

Si bien todas las armas necesitan cierta cantidad de tiempo para colocarse en posición, muchas armas a distancia necesitan también cargarse y recargarse. Esta entrada indica cuantas acciones de Interactuar cuesta recargar dichas armas o extraer ciertas armas arrojadas, como los *shuriken*. Puede ser 0 si sacar la munición

y disparar o arrojar el arma forman parte de la misma acción. Si recargar un objeto cuesta 2 acciones o más, el DJ es quien determina si deben llevarse a cabo juntas como una actividad, o si puedes invertir alguna de dichas acciones durante un turno y el resto durante el siguiente.

Un objeto con una entrada de "—" ha de ser extraído para poderlo lanzar, lo que suele requerir una acción de Interactuar, igual que sacar cualquier otra arma. Recargar un arma a distancia y extraer un arma arrojada requiere, en uno y otro caso, tener una mano libre. Cambiar el agarre para liberar una mano y después colocar las manos en el agarre necesario para empuñar el arma está incluido en las acciones que inviertes en recargar un arma.

Impedimenta

Esta entrada indica la Impedimenta del arma. La Impedimenta de un arma aumenta o disminuye si está hecha para criaturas que no son de tamaño Pequeño o Mediano, siguiendo las reglas de la pág. 270.

Manos

Algunas armas requieren una mano para empuñarlas (*NdT: armas a una mano*) y otras requieren dos (*NdT: armas a dos manos*). Unos pocos objetos, como un arco largo, indican 1 o más en su entrada de Manos. Puedes sostener un arma con una entrada 1 o más en una mano, pero el proceso de dispararla requiere utilizar una segunda para extraer, empulgar y soltar una flecha. Esto significa que puedes hacer cosas con la mano libre mientras sostienes el arco sin cambiar de agarre, pero la otra mano tiene que estar libre cuando disparas. Para empuñar de forma apropiada un arma 1 o más, tienes que sostenerla en una mano y además disponer de una mano libre.

Las armas a dos manos suelen infligir más daño. Algunas armas a una mano tienen también el rasgo a dos manos, haciendo que inflijan un tamaño diferente de dado de daño de arma al usarlas a dos manos. Además, algunas aptitudes requieren que empuñes un arma a dos manos. Cumples con este requisito al sostener el arma a dos manos incluso si no requiere las dos o tiene el rasgo a dos manos.

Si una acción u otra aptitud requiere que utilices un "arma a dos manos" se aplica a cualquier arma que empuñas con las dos manos. Cualquier ajuste permanente al arma, como por ejemplo una runa que se puede añadir a "una arma a una mano", utiliza la entrada Manos en la tabla de armas exactamente (1 o más cuenta como a una mano a estos efectos).

Grupo

Un grupo de armas o de ataques sin arma clasifica las armas similares. Los grupos afectan algunas aptitudes y lo que el arma hace con un impacto crítico si tienes los beneficios de la especialización crítica para dicha arma o ataque sin armas; para los detalles completos, consulta la pág. 283.

Rasgos de arma

Los rasgos que tiene un arma o un ataque sin armas se indican en esta entrada. Cualquier rasgo que se refiere a una "arma" se puede aplicar también a un ataque sin armas con dicho rasgo. Los rasgos se describen en la pág. 282.

ATAQUES SIN ARMAS

Ataque sin armas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Puño	—	1d4 Con	—	1	Pelea	Ágil, no letal, sin armas, sutil

ARMAS CUERPO A CUERPO SENCILLAS

Armas sencillas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Bastón	0	1d4 Con	1	1	Palos	A dos manos d8, monje
Clava	0	1d6 Con	1	1	Palos	Arrojadiza 10 pies (3 m)
Daga	2 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 10 pies (3 m), sutil, versátil Cor
Guantelete	2 pp	1d4 Con	L	1	Pelea	Ágil, mano libre
Guantelete armado	3 pp	1d4 Per	L	1	Pelea	Ágil, mano libre
Hoz	2 pp	1d4 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, sutil
Lanza	1 pp	1d6 Per	1	1	Lanzas	Arrojadiza 20 pies (6 m), monje
Lanza larga	5 pp	1d8 Per	2	2	Lanzas	Alcance
Maza	1 po	1d6 Con	1	1	Palos	Empujar
Maza de armas	1 po	1d6 Con	1	1	Palos	Versátil Per
Maza ligera	4 pp	1d4 Con	L	1	Palos	Ágil, empujar, sutil
Armas sencillas poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Daga de clan	2 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, enano, parada, versátil Con
Katar	3 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, letal d6, monje

Munición

Algunas entradas de las tablas de armas a distancia van seguidas de una entrada que indica el tipo de munición disparada. El dado de daño lo determina el arma, no la munición. Debido a

eso y a que otras estadísticas relevantes varían según el arma, las entradas de munición sólo indican el nombre, la cantidad, el Precio y la Impedimenta. Usar la munición la destruye.



- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo
 - Reglas
 - Monedas y efectivo
 - Precio
 - Nivel de objeto
 - Cómo llevar los objetos
 - Paquetes de equipo rápido
 - Impedimenta
 - Dañar objetos
 - Objetos de baja calidad
 - Objetos y tamaños
 - Armadura
 - Escudos
 - Armas
 - Reglas
 - Ataques sin armas
 - Armas cuerpo a cuerpo marciales
 - Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
 - Armas a distancia
 - Ragos y especializaciones
 - Descripciones
 - Equipo
 - Equipo de aventura
 - Sustancias alquímicas
 - Objetos de asistencia
 - Fórmulas
 - Servicios
 - Coste de la vida
 - Animales
 - Conjuros
 - Cómo se juega
 - Apéndice de estados
 - Hoja de personaje
 - Glosario e índice

ARMAS CUERPO A CUERPO MARCIALES

Armas marciales	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Alabarda	2 po	1d10 Per	2	2	De asta	Alcance, arrojadiza 10 pies (3 m), versátil Cor
Alfanje	3 po	1d10 Cor	2	2	Espadas	Derribo, vigorosa
Bastón <i>bo</i>	2 pp	1d8 Con	2	2	Palos	Alcance, derribo, monje, parada
Bastón estoque	5 po	1d6 Per	1	1	Espadas	Ágil, ocultable, sutil
Bisarma	2 po	1d10 Cor	2	2	De asta	Alcance, derribo
Cachiporra	1 pp	1d6 Con	L	1	Palos	Ágil, no letal
Cimitarra	1 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	Barrido, vigorosa
Cuchillo de estrella	2 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m), letal d6, sutil
Daga de guardamano	5 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, parada, sutil, versátil Cor
Espada bastarda	4 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	A dos manos d12
Espada corta	9 pp	1d6 Per	L	1	Espadas	Ágil, sutil, versátil Cor
Espada larga	1 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	Versátil Per
Espada ropera	2 po	1d6 Per	1	1	Espadas	Desarme, letal d8, sutil
Golpe con el escudo	–	1d4 Con	–	1	Escudos	–
Gran clava	1 po	1d10 Con	2	2	Palos	Empujar, revés
Gran hacha	2 po	1d12 Cor	2	2	Hachas	Barrido
Gran pico	1 po	1d10 Per	2	2	Picos	Fatal d12
Guadaña	2 po	1d10 Cor	2	2	De asta	Derribo, letal d10
Guja	1 po	1d8 Cor	1	1	De asta	Alcance, letal d8, vigorosa
Hacha de batalla	1 po	1d8 Cor	1	1	Hachas	Barrido
Hacha de mano	4 pp	1d6 Cor	L	1	Hachas	Ágil, barrido
Lanza de caballería	1 po	1d8 Per	2	2	Lanzas	Alcance, de justa d6, letal d8
Látigo	1 pp	1d4 Cor	1	1	Látigos	Alcance, derribo, desarme, no letal, sutil
Mandoble	2 po	1d12 Cor	2	2	Espadas	Versátil Per
Mangual	8 pp	1d6 Con	1	1	Manguales	Barrido, derribo, desarme
Mangual de guerra	2 po	1d10 Con	2	2	Manguales	Barrido, derribo, desarme
Martillo de guerra	1 po	1d8 Con	1	1	Martillos	Empujar
Martillo ligero	3 pp	1d6 Con	L	1	Martillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m)
Mazo	3 po	1d12 Con	2	2	Martillos	Empujar
Pico	7 pp	1d6 Per	1	1	Picos	Fatal d10
Pico ligero	4 pp	1d4 Per	L	1	Picos	Ágil, fatal d8
Púas de escudo	5 pp	1d6 Per	–	1	Escudos	Fijadas al escudo
Ronca	2 po	1d10 Per	2	2	De asta	Alcance, desarme
Tridente	1 po	1d8 Per	1	1	Lanzas	Arrojadiza 20 pies (6 m)
Umbo de escudo	5 pp	1d6 Con	–	1	Escudos	Fijado al escudo
Armas marciales poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Cadena armada	3 po	1d8 Cor	1	2	Manguales	Derribo, desarme, sutil
Daga orca de nudillos	7 pp	1d6 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, orco
Espada curva elfa	4 po	1d8 Cor	2	2	Espadas	Elfo, sutil, vigorosa
Espada del templo	2 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	Derribo, monje
<i>Kama</i>	1 po	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, monje
<i>Katana</i>	2 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	A dos manos d10, letal d8, versátil Per
<i>Khakkara</i>	2 po	1d6 Con	1	1	Palos	A dos manos d10, empujar, monje, versátil Per
<i>Kukri</i>	6 pp	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, sutil
Martillo ganchudo gnomo	2 po	1d6 Con	1	1	Martillos	A dos manos d10, derribo, gnomo, versátil Per
<i>Nunchaku</i>	2 pp	1d6 Con	L	1	Palos	Desarme, monje, revés, sutil
Rajaperros	1 pp	1d6 Cor	L	1	Espadas	Ágil, goblin, puñalada trapera, sutil
<i>Sai</i>	6 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, monje, sutil, versátil Con
Sajacaballos	9 pp	1d8 Cor	2	2	De asta	Alcance, derribo, goblin, versátil Per
Tenedor de afanar	1 po	1d4 Per	L	1	Lanzas	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m), letal d6, mediano, sutil, puñalada trapera
<i>Wakizashi</i>	1 po	1d4 Cor	L	1	Espadas	Ágil, letal d8, sutil, versátil Per

WAKIZASHI

BASTÓN
ESTOQUEESPADA
CURVA ELFA

RAJAPERROS

DAGA ORCA
DE NUDILLOSCUCHILLO
DE ESTRELLADAGA DE
GUARDAMANOTENEDOR
DE AFANARHACHA
DE BATALLAMARTILLO
DE GUERRA

KAMA

MANGUAL

PICO LIGERO

KHAKKHARA

BISARMA

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas
y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar
los objetosPaquetes de
equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de
baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques
sin armasArmas cuerpo a
cuerpo marcialesArmas cuerpo a
cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y
especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo
de aventuraSustancias
alquímicasObjetos
de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ARMAS CUERPO A CUERPO AVANZADAS

Armas avanzadas poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Hacha de guerra enana	3 po	1d8 Cor	2	1	Hachas	A dos manos d12, barrido, enano
Maza de giro gnoma	3 po	1d6 Con	1	1	Manguales	Alcance, gnomo
Partecuellos orco	3 po	1d8 Cor	1	1	Hachas	Barrido, orco, vigorosa
Sable aserrado	5 po	1d6 Cor	L	1	Espadas	Ágil, gemela, sutil

**HACHA DE
GUERRA ENANA**

MAZO DE GIRO GNOMA

SABLE ASERRADO

**CADENA
ARMADA**

**PARTECUELLOS
ORCO**

**BALLESTA
DE MANO**

**BASTÓN
HONDA MEDIANO**

HONDA

ARMAS A DISTANCIA

Armas sencillas	Precio	Daño	R. dist.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Ballesta	3 po	1d8 Per	120 pies (36 m)	1	1	2	Ballestas	—
10 virotes	1pp				L			
Ballesta de mano	3 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	1	L	1	Ballestas	—
10 virotes	1 pp				L			
Ballesta pesada	4 po	1d10 Per	120 pies (36 m)	2	2	2	Ballestas	—
10 virotes	1pp				L			
Cerbatana	1pp	1 Per	20 pies (6 m)	1	L	1	Dardos	Ágil, no letal
10 dardos de cerbatana	5 pc				L			
Dardo	1 pc	1d4 Per	20 pies (6 m)	—	L	1	Dardos	Ágil, arrojadizo
Honda	0	1d6 Con	50 pies (15 m)	1	L	1	Hondas	Propulsión
10 balas de honda	1 pc				L			
Jabalina	1 pp	1d6 Per	30 pies (9 m)	—	L	1	Dardos	Arrojadizo
Armas marciales	Precio	Daño	R. dist.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Arbalesta	8 po	1d10 Per	110 pies (33 m)	1	2	2	Ballestas	Puñalada trapera
10 virotes	1 pp				L			
Arco corto	3 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	0	1	1 o más	Arcos	Letal d10
10 flechas	1 pp				L			
Arco corto compuesto	14 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	0	1	1 o más	Arcos	Letal d10, propulsión
10 flechas	1 pp				L			
Arco largo	6 po	1d8 Per	100 pies (30 m)	0	2	1 o más	Arcos	Letal d10, vuela 30 pies (9 m)
10 flechas	1 pp				L			
Arco largo compuesto	20 po	1d8 Per	100 pies (30 m)	0	2	1 o más	Arcos	Letal d10, propulsión, vuela 30 pies (9 m)
10 flechas	1 pp				L			
Boleadoras	1 pp	1d6 Con	20 pies (6 m)	—	L	1	Hondas	A distancia, arrojadizo, derribo, no letal
Bomba alquímica*	Variable	Variable	20 pies (6 m)	—	L	1	Bombas	Variable L
Armas marciales poco comunes	Precio	Daño	R. dist.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Bastón honda mediano	5 po	1d10 Con	80 pies (24 m)	1	1	2	Hondas	Mediano, propulsión
10 balas de honda	1 pc				L			
Shuriken	1 pc	1d4 Per	20 pies (6 m)	0	—	1	Dardos	Ágil, arrojadizo, monje

*Las estadísticas de las bombas alquímicas están a partir de la pág. 292.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ARBALESTA

ARCO
CORTO

BOLEADORAS

RASGOS DE ARMA

Las armas y los ataques sin armas pueden tener estos rasgos. Las armas fabricadas y utilizadas por una ascendencia determinada (como la espada curva elfa) a menudo tienen el rasgo correspondiente a dicha ascendencia.

A dos manos: esta arma se puede empuñar con ambas manos para cambiar su dado de daño al valor indicado. Este cambio se aplica a todos los dados de daño del arma.

Ágil: el penalizador por ataque múltiple que sufres con esta arma en el segundo ataque de tu turno es -4 en lugar de -5, y -8 en lugar de -10 en el tercer ataque y subsiguientes del turno.

Alcance: esta arma se puede utilizar para atacar a enemigos que están hasta 10 pies (3 m) de distancia en lugar de sólo a enemigos adyacentes. Para las criaturas con alcance, el arma incrementa en 5 pies (1,5 m) su alcance

Arrojadiza: puedes arrojar esta arma como un ataque a distancia; cuando se arroja se convierte en una arma a distancia. Sumas tu modificador por Fuerza al daño como harías en un arma cuerpo a cuerpo. Cuando este rasgo aparece en un arma cuerpo a cuerpo, también incluye el incremento de rango de distancia. Las armas a distancia con este rasgo utilizan el incremento de rango de distancia que aparece en la entrada Rango de distancia del arma.

Barrido: esta arma lleva a cabo ataques de barrido o de giro. Cuando atacas con esta arma, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque si ya has intentado atacar a un objetivo diferente este turno utilizándola.

Derribo: puedes utilizar esta arma para Derribar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Derribar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

Derribo a distancia: el arma puede utilizarse para Derribar con la habilidad Atletismo dentro del primer incremento de rango de distancia del arma. La prueba de habilidad sufre un penalizador -2 por circunstancia. Puedes sumar el modificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como bonificador a la prueba. Un arma de derribo a distancia no inflige daño alguno cuando se utiliza para Derribar. Estas armas son por lo general arrojadizas.

Desarme: puedes utilizar esta arma para Desarmar con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma (si lo hay) a las tiradas de ataque como bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Desarmar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico. Con un éxito crítico, sigues necesitando una mano libre si quieres recuperar el objeto.

Empujón: puedes utilizar esta arma para Empujar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Empujar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

Fatal: el rasgo fatal incluye un tamaño de dado. Con un impacto crítico, el dado de daño de arma se incrementa a dicho tamaño

en lugar del tamaño de dado normal, y el arma suma un dado de daño adicional del tamaño indicado.

Fijada: una arma fijada debe combinarse con otra pieza de equipo para poderse usar. El rasgo indica a qué tipo de objeto se tiene que fijar el arma. Debes estar empuñando o llevando puesto el objeto al que el arma está fijada para atacar con ella. Por ejemplo, las púas de un escudo están fijadas al mismo, lo que te permite atacar con ellas en lugar de golpear con el escudo. Un arma fijada está por lo general atornillada al objeto o construida en el mismo, y típicamente un objeto sólo puede tener un arma fijada. Un arma fijada se puede fijar al objeto con 10 minutos de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 10; esto incluye el tiempo necesario para quitar el arma de un objeto previo, si es necesario. Si el objeto queda destruido, su arma fijada suele poderse recuperar.

Gemela: estas armas se utilizan por parejas. Cuando atacas con un arma gemela, sumas un bonificador por circunstancia a la tirada de daño igual al número de dados de daño del arma si ya has atacado previamente con otra arma del mismo tipo este turno. Las armas deben ser del mismo tipo, pero no hace falta que tengan las mismas runas.

Justa, de: el arma es adecuada para el combate montado, mediante un arnés o medio similar. Cuando vas montado, si has movido por lo menos 10 pies (3 m) en la acción anterior a tu ataque, suma al daño un bonificador por circunstancia para dicho ataque igual al número de dados de daño para el arma. Además, cuando vas montado puedes empuñar el arma a una mano, cambiando el dado de daño al valor indicado. Como parte de tu acción de Montar a una criatura, puedes cambiar tu agarre de una arma de justa a una mano. Después, cambiar el agarre requiere de las mismas acciones descritas en la pág. 268. Si desmontas mientras empuñas una arma de justa a una mano, puedes cambiar a usarla a dos manos como parte de dicha acción si en ese momento tienes una mano libre. Si no, estarás sosteniendo el arma en una mano, pero no empuñándola.

Letal: en un impacto crítico, el arma añade un dado de daño de arma del tamaño indicado. Haz esta tirada después de doblar el daño. Esto se incrementa a dos dados si el arma tiene una runa de *golpe mayor* y a tres dados si tiene una runa de *golpe superior*. Por ejemplo, una espada ropera con una runa de *golpe mayor* inflige 2d8 daño perforante adicional con un impacto crítico. Una aptitud que cambia el tamaño del dado de daño normal del arma no cambia el tamaño de su dado letal.

Mano libre: esta arma no ocupa tu mano, por lo general debido a estar incorporada a tu armadura. No se te puede desarmar de un arma de mano libre. Puedes utilizar la mano cubierta por tu arma de mano libre para empuñar otros objetos, llevar a cabo acciones de manipular, etc. No puedes atacar con un arma de mano libre si empuñas otra cosa con esa mano o la estás usando para otra cosa. Cuando no empuñas nada y no estás usando la mano para otra cosa, puedes utilizar aptitudes que requieren tener una mano libre, así como las que requieren que estés empuñando un arma en esa mano. Sólo puedes tener un arma de mano libre en cada una de tus manos.

Monje: muchos monjes aprenden a utilizar estas armas. La clase monje aparece en el *Manual de juego* 2.

No letal: los ataques con esta arma no son letales (pág. 407) y se utilizan para dejar a las criaturas inconscientes en lugar de

matarlas. Puedes utilizar un arma no letal para llevar a cabo un ataque letal con un penalizador -2 por circunstancia.

Ocultable: esta arma está diseñada para ser discreta o fácilmente ocultada. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo y a las CD para esconder u ocultar un arma con este rasgo.

Parada: esta arma se puede utilizar defensivamente para bloquear ataques. Cuando empuñas esta arma, si tu competencia con ella es entrenado o mejor, puedes invertir una acción para colocar tu arma de forma defensiva, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Presa: puedes utilizar esta arma para Agarrar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Apresar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

Propulsión, de: Sumas la mitad de tu modificador por Fuerza (si es positivo) a las tiradas de daño con una arma a distancia propulsiva. Si tienes un modificador por Fuerza negativo, en su lugar sumas tu modificador por Fuerza completo.

Puñalada trapería: cuando aciertas a una criatura desprevenida, esta arma inflige 1 daño de precisión además de su daño normal. El daño de precisión se incrementa a 2 si el arma es un arma +3.

Revés: puedes utilizar el impulso de un ataque fallido con esta arma para iniciar tu siguiente ataque. Tras fallar con esta arma en tu turno, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente ataque con la misma antes del final de tu turno.

Sin armas: un ataque sin armas utiliza tu cuerpo en lugar de un arma fabricada. Un ataque sin armas no es un arma, aunque pertenece a un grupo de armas y podría tener rasgos de arma. Un ataque sin armas no puede ser Desarmado. Tampoco ocupa una mano, aunque un puño u otro apéndice capaz de aferrar sigue las mismas reglas que un arma de mano libre.

Sutil: puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza en las tiradas de ataque utilizando esta arma cuerpo a cuerpo. Sigues utilizando la Fuerza para calcular el daño.

Versátil: un arma versátil se puede utilizar para infligir un tipo de daño diferente al indicado. Este rasgo indica el tipo de daño alternativo. Por ejemplo, un arma perforante con versátil Cor puede infligir daño perforante o cortante. Tú eliges el tipo de daño cada vez que atacas.

Vigorosa: esta arma se hace más peligrosa conforme más impulso acumulas. Cuando atacas con ella más de una vez en tu turno, el segundo ataque obtiene un bonificador por circunstancia al daño igual al número de dados de daño de arma y cada ataque posterior obtiene un bonificador por circunstancia al daño igual al doble del número de dados de daño.

Volea: este ataque a distancia es menos efectivo a corta distancia. Tus ataques contra objetivos que están a una distancia dentro del incremento de rango indicado sufren un penalizador -2.

ESPECIALIZACIÓN CRÍTICA

Ciertos efectos te pueden conceder beneficios cuando llevas a cabo un Golpe con determinadas armas y obtienes un éxito crítico. A esto se le denomina un efecto de especialización

crítica. El efecto exacto depende de a qué grupo de armas pertenece la tuya, tal y como se indica más abajo. Siempre puedes decidir no añadir el efecto de especialización crítica de tu arma.

Arcos: si el objetivo del impacto crítico está adyacente a una superficie, se queda clavado a la misma por el proyectil. El objetivo queda inmovilizado y debe invertir una acción de Interactuar para hacer una prueba de Atletismo CD 10 y arrancar el proyectil; hasta que lo consiga no se podrá mover de su espacio. La criatura no se queda clavada si es incorpóral, líquida o de alguna otra forma podría escapar sin esfuerzo (como por ejemplo siendo lo suficientemente grande como para que el proyectil no fuera un impedimento).

Armas de asta: el objetivo es movido 5 pies (1,5 m) en una dirección elegida por ti. Éste es un movimiento forzado (pág. 422).

Ballestas: el objetivo sufre 1d8 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

Bombas: incrementa a 10 pies (3 m) el radio del daño por salpicadura de la bomba (si lo hay).

Clavas: apartas de ti de un golpe al objetivo hasta 10 pies (3 m) en línea recta, eligiendo tú la dirección. Éste es un movimiento forzado (pág. 422).

Cuchillos: el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

Dardos: el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

Escudos: apartas de ti de un empujón al objetivo 5 pies (1,5 m). Éste es un movimiento forzado (pág. 422).

Espadas: el objetivo queda desequilibrado por tu ataque, quedando desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

Hachas: elige una criatura adyacente al objetivo inicial y dentro del alcance. Si su CA es menor que el resultado de tu tirada de ataque para el impacto crítico, inflige tanto daño a dicha criatura como el resultado del dado de daño de arma que tiraste (incluyendo los dados adicionales por su runa de golpe, si hubiera). Esta cantidad no se dobla, ni se aplican bonificadores ni otros dados adicionales a este daño.

Hondas: el objetivo ha de tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase o quedar aturdido 1.

Lanzas: las armas de este grupo atraviesan al objetivo, debilitando sus ataques. Éste queda torpe 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Manguales: el objetivo queda tumbado hasta que tiene éxito en una salvación de Reflejos contra tu CD de clase.

Martillos: el objetivo queda tumbado hasta que tiene éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase.

Pelea: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase o quedar lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Picos: El arma atraviesa cruelmente el objetivo, que sufre 2 daño adicional por dado de daño de arma.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

Cada una de las armas indicadas en las tablas de armas (págs. 277 a 281) se describe a continuación.

Alabarda: esta arma de asta es relativamente corta, unos 5 pies (1,5 m). La parte afilada es una larga púa a la que se ha fijado una hoja de hacha.

Alfanje: esta arma de hoja curva es una versión más pesada y a dos manos de la cimitarra. Tiene más peso hacia el final de la cuchilla, lo que la convierte en una potente arma cortante.

Arbalesta: esta ballesta grande y de buena manufactura requiere algún entrenamiento para usarla de forma efectiva, pero está ensamblada con un mecanismo de disparo de vanguardia, que maximiza su velocidad, su potencia y su precisión.

Arco corto: este pequeño arco está hecho de una sola pieza de madera y es el favorito de los hostigadores y de la caballería.

Arco corto compuesto: este arco corto está hecho de cuerno, madera y tendones, todo ello laminado junto para incrementar el poder de su tensión y la fuerza de su proyectil. Su tamaño compacto y su potencia hacen que sea el favorito de los arqueros montados. Siempre que una aptitud está específicamente restringida a un arco corto, también se aplica a los arcos cortos compuestos si no se indica lo contrario.

Arco largo: este arco de 5 pies (1,5 m) de altura, hecho por lo general a partir de una sola pieza de madera de un nogal o tejo, tiene una fuerte tensión y es excelente para impulsar flechas con gran fuerza y a una distancia extrema. Tienes que usar las dos manos para dispararlo y no se puede utilizar montado.

Arco largo compuesto: esta arma de proyectiles está hecha de cuerno, madera y tendones, todo ello laminado junto para incrementar el poder de su tensión y la fuerza de su proyectil. Como todos los arcos largos, su gran tamaño también incrementa su distancia efectiva y su potencia. Tienes que usar las dos manos para dispararlo y no se puede utilizar montado. Siempre que una aptitud está específicamente restringida a un arco largo, como por ejemplo el arma predilecta de Erastil, también se aplica a los arcos largos compuestos si no se indica lo contrario.

Bala de honda: pequeñas bolas de metal, típicamente hierro o plomo, diseñadas para utilizarse como munición en las hondas.

Ballesta: esta arma a distancia es un arco montado sobre una base recta llamada timón (*NdT: o culata*). El timón tiene un mecanismo para fijar la cuerda en su lugar y está conectado con un gatillo que libera la tensión y dispara el virote.

Ballesta de mano: a veces denominada arco de callejón por los pícaros y los rufianes, esta pequeña ballesta dispara viroles igualmente pequeños, que a veces se utilizan para envenenar al objetivo. Es lo suficientemente pequeña como para dispararse a una mano, pero sigues requiriendo ambas manos para cargarla.

Ballesta pesada: esta gran ballesta es difícil de cargar y pesa más que una ballesta normal, pero tiene más pegada.

Bastón: este largo trozo de madera puede ayudar a caminar y además propinar poderosos golpes.

Bastón bo: este bastón fuerte pero delgado es más fino en los extremos y bien equilibrado. Está diseñado como arma ofensiva y defensiva.

Bastón estoque: esta espada fina parecida a una ropera está oculta en una caña de madera o de metal que le sirve de vaina, convirtiéndola en un arma disimulada que no despierta sospechas en una inspección simple y es fácil de introducir en un evento de la alta sociedad. Un bastón estoque mide típicamente 4 pies

(1,2 m) de longitud cuando está envainado, y su empuñadura suele ir rematada por una decoración de madera o de metal.

Bastón honda mediano: este bastón acaba en una bifurcación en forma de "Y" que aloja una honda. La longitud del bastón proporciona un excelente brazo de palanca cuando se usa a dos manos para lanzar piedras o proyectiles con la honda.

Bisarma: esta arma de asta lleva una hoja larga y curva, a menudo de un solo filo, con un gancho que sobresale del lado romo la misma, lo que puede permitir a su portador derribar oponentes a distancia. El asta suele medir unos 8 pies (2,4 m) de largo.

Boledoras: esta arma arrojadiza consiste en dos pesos atados al extremo de unas largas cuerdas, que se pueden usar para golpear a los enemigos o para enredar sus piernas.

Bomba alquímica: estas bombas exhiben una gran variedad y niveles de potencia pero, sea cual sea la variedad, arrojas la bomba contra el objetivo y explota, desencadenando su explosión alquímica (pág. 292).

Cachiporra: una cachiporra tiene una cobertura blanda alrededor de un núcleo denso, típicamente una funda de cuero alrededor de una vara de plomo. Tiene la cabeza más ancha que la empuñadura para dispersar la fuerza del golpe, puesto que el propósito del arma es noquear a su víctima en lugar de derramar sangre.

Cadena armada: esta cadena de 4 pies (1,2 m) de longitud está cubierta de espinas y dispone de púas afiladas en uno o en ambos extremos. Algunas disponen de aros de metal, que se utilizan como asideros.

Cerbatana: este tubo largo y estrecho se utiliza para disparar dardos, usando sólo el poder del aliento exhalado con fuerza.

Cimitarra: esta espada curva a una mano sólo está afilada por un lado.

Clava: esto es un trozo de madera recia, al que se da forma o se readapta para atizar con él a un enemigo. Las clavas pueden ser piezas intrincadamente talladas de arte marcial o algo tan simple como una rama de árbol o un trozo de madera.

Cuchillo de estrella: a partir de un aro metálico central, se extienden cuatro cuchillas también metálicas y puntiagudas, como las puntas de una rosa de los vientos. Cuando se empuña un cuchillo de estrella por el centro, quien lo hace lo puede utilizar como arma cuerpo a cuerpo. También se puede lanzar a distancias cortas.

Daga: esta pequeña arma blanca se empuña a una mano y se utiliza para apuñalar a una criatura en combate cerrado. También se puede usar como arma arrojadiza.

Daga de clan: esta ancha daga es la que lucen los enanos como arma, herramienta y designación de clan. Perder o tener que rendir una daga de clan se considera altamente embarazoso por parte de la mayoría de los enanos.

Daga de guardamano: esta daga de parada dispone de una robusta guarda para proteger la mano de quien la empuña.

Daga orca de nudillos: esta recia hoja de diseño orco tiene un puño horizontal en forma de cesta del que sobresalen cuchillas a cada extremo o, a veces, una cuchilla como la de un *katar*.

Dardo de cerbatana: estos dardos finos y ligeros están hechos típicamente de madera dura y estabilizados con un emplumado de plumón o de pelaje. A menudo están huecos para poder utilizarlos con veneno.

Dardo: esta arma arrojadiza es más grande que una flecha pero más corta que una jabalina. Suele tener un mástil corto de

madera que acaba en una punta metálica y a veces va estabilizada con plumas o pelaje.

Espada bastarda: esta espada de hoja ancha, a veces llamada espada de mano y media, tiene una empuñadura más larga, por lo que se puede utilizar a una mano o a dos manos para un poder cortante mayor.

Espada corta: estas hojas suelen tener una gran variedad de formas y de estilos, pero miden típicamente 2 pies (60 cm) de longitud.

Espada curva elfa: esencialmente una versión más larga de la cimitarra, esta arma tradicional elfa tiene una hoja más delgada que la de la cimitarra.

Espada de templo: esta hoja pesada es la favorita de los guardianes de los lugares religiosos. Tiene una cuchilla distintiva en forma de media luna, que parece una mezcla entre una hoz y una espada. A menudo se han practicado agujeros en la hoja o en la empuñadura para poder colocar campanillas u otras baratijas sagradas.

Espada larga: las espadas largas, también conocidas como espadas de armas, pueden ser de filo simple y de doble filo. Tienen la hoja pesada y miden entre 3 y 4 pies (90 cm y 1,2 m) de longitud.

Espada ropera: la ropera es una cuchilla larga y fina, con una empuñadura de cesta (NdT: llamada *recazo*). Muchos la prefieren como arma para duelos.

Flecha: estos proyectiles son la munición de los arcos. El astil de una flecha suele ser de madera. La estabilización en vuelo se la proporciona un enplumado en un extremo y lleva una punta metálica en el otro.

Golpe con el escudo: un golpe con el escudo no es en realidad un arma, sino una maniobra en la que empujas o haces girar el escudo para atizar a tu enemigo con un ataque improvisado.

Gran clava: si bien muchas grandes clavos están intrincadamente talladas, otras son poco más que una recia rama de árbol. Estas enormes clavos son demasiado pesadas como para empuñarlas a una mano.

Gran hacha: esta gran hacha de batalla es demasiado pesada para empuñarla a una mano. Muchas de ellas incorporan dos hojas y a menudo son "barbadas", disponiendo de un gancho en la base para aumentar la fuerza de su poder cortante.

Gran pico: este pico tiene un mango más largo y una cabeza más ancha que un pico normal. Es demasiado pesado para empuñarlo a una mano.

Guadaña: derivada de una herramienta agrícola utilizada para segar granos largos y cereales, esta arma tiene un largo mango de madera con asideros sobresalientes, rematado por una cuchilla curva fijada en ángulo recto.

Guantelete: un par de estos guantes de metal viene junto a una armadura completa, una de placas y mallas o una laminada; también se pueden comprar por separado y llevarse con otros tipos de armadura. No tan sólo protegen tus manos, sino que también las transforman en armas letales.

Guantelete armado: proporcionando la misma función defensiva que un guantelete normal, esta versión tiene un grupo de púas que sobresalen de los nudillos.

Guja: esta arma de asta es una larga cuchilla de un solo filo al final de un asta de 7 pies (2,1 m). Es extremadamente efectiva para propinar cortes letales a distancia.

Hacha de batalla: estas hachas han sido diseñadas explícitamente como armas, y no como herramientas. Pesan típicamente menos, tienen el mango reforzado con bandas metálicas o con remaches y su hoja es más afilada, lo que las convierte en ideales

para cortar extremidades en lugar de madera.

Hacha de guerra enana: esta arma predilecta de los enanos tiene una cabeza larga y adornada, montada sobre un grueso mango. Esta potente hacha se puede empuñar a una o a dos manos.

Hacha de mano: esta pequeña hacha se puede utilizar en combate cerrado o arrojarla.

Honda: poco más que un trozo de cuero atado a un par de cuerdas, una honda se puede utilizar para lanzar a distancia piedras lisas o balas de honda.

Hoz: originalmente una herramienta agrícola utilizada para segar el grano, esta arma a una mano tiene un mango corto de madera que acaba en una cuchilla curva, a veces afilada por ambos lados.

Jabalina: esta fina lanza está bien equilibrada para arrojarla, pero no está diseñada para uso cuerpo a cuerpo.

Kama: similar a una hoz y utilizado en algunas regiones para cosechar el grano, un *kama* tiene una hoja corta y ligeramente curva y un mango de madera.

Katana: una *katana* es una espada curva y de un solo filo, conocida por lo tremendamente afilado de su hoja.

Katar: también conocidos como puñales, los *katar* se caracterizan por su empuñadura en forma de "H" que permite a la cuchilla sobresalir de los nudillos.

Khakkara: este bastón está rematado por un círculo de metal puntiagudo del que cuelgan varios anillos más pequeños que tintinean y hacen otros sonidos metálicos cuando se mueve, lo que te permite anunciar tu presencia y asustar a los animales salvajes mientras caminas.

Kukri: la hoja de este cuchillo de un pie (30 cm) de longitud se curva hacia dentro y carece de guarda en la empuñadura.

Lanza: un largo mango de metal que acaba en una púa metálica, una lanza se puede usar a una mano como arma cuerpo a cuerpo, pero también puede ser arrojada.

Lanza de caballería: esta arma parecida a una lanza (pero más larga), la utilizan las criaturas montadas para infligir una gran cantidad de daño.

Lanza larga: esta lanza de grandes dimensiones, a veces llamada pica, está diseñada solamente para perforar y no para lanzar. Utilizada por muchos soldados y por la guardia de las ciudades para control de multitudes y defensa contra enemigos a la carga, hay que empuñarla a dos manos.

Látigo: este largo trozo de grueso cuero, a menudo trenzado, propina un golpe cortante, doloroso pero no letal, a distancia acompañado por lo general de un chasquido distintivo.

Mandoble: esta inmensa espada a dos manos (NdT: a veces llamada *montante*) es casi tan alta como quien la empuña. La parte de la hoja más cercana a la empuñadura a menudo se afila poco para permitir aferrarla más en combate cerrado.

Mangual: esta arma consiste en un mango de madera fijado a una bola con púas o un cilindro, mediante una cadena, cuerda o tira de cuero.

Mangual de guerra: este mangual de grandes dimensiones tiene un mango largo, conectado a una pieza más corta de recia madera o de metal, a veces tachonada de púas.

Martillo de guerra: esta arma tiene un mango de madera que acaba en una cabeza grande y pesada de metal. La cabeza del martillo puede ser sencilla o doble, pero siempre es capaz de propinar fuertes golpes.

Martillo ganchudo gnomo: esta herramienta y arma de los gnomos tiene un martillo en un extremo y un pico curvo en el

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

otro. Es un arma tan extraña e incómoda que los demás piensan que los gnomos son ligeramente erráticos por utilizarla.

Martillo ligero: esta versión más pequeña del martillo de guerra tiene un mango de metal o de madera que acaba en una cabeza metálica. A diferencia de su primo más pesado, es lo suficientemente ligero como para ser arrojado.

Maza: con un recio mango y una pesada cabeza de metal, una maza es recia y permite a quien la empuña asestar poderosos golpes y abollar armaduras.

Maza de armas: esta arma tiene un mango corto que acaba en una bola de metal tachonada de púas.

Maza de giro gnomo: más un manguel que una maza, esta arma tiene un mango corto fijado a un trozo de cadena con una bola en el extremo. La bola es impulsada hasta su alcance por un giro de la muñeca, el impulso del cual devuelve la bola a quien la empuña después del golpe.

Maza ligera: una maza ligera tiene un mango corto de madera o de metal que acaba en una densa cabeza metálica. Utilizada en gran medida como una clava, propina golpes muy contundentes, pero con potencia adicional derivada de las rugosidades o púas de metal de que está provista la cabeza.

Mazo: los mazos (*NdT: también conocidos como atarragas*) son enormes martillos de guerra que se tienen que empuñar a dos manos.

Nunchaku: un *nunchaku* está construido a partir de dos barras de madera o de metal, conectadas por un trozo corto de cuerda o de cadena.

Partecuellos orco: esta hacha barbada de una sola hoja tiene una cuchilla aserrada, perfecta para separar el hueso de los tendones y los cartílagos.

Pico: un pico diseñado únicamente para el combate tiene un recio mango de madera y una cabeza pesada y puntiaguda con la que asestar golpes devastadores.

Pico ligero: un pico ligero es una herramienta minera modificada, con un mango de madera que acaba en una cabeza de pico, dise-

ñada más para atravesar armaduras y carne que para partir rocas.

Púas de escudo: estas púas de metal están estratégicamente colocadas en el lado defensivo del escudo para infligir daño perforante mediante un golpe con el mismo.

Rajaperros: esta espada corta, curva y de tosca manufactura, suele tener agujeros en la hoja para reducir su peso. Es el arma predilecta de los goblins.

Ronca: esta arma de asta es un tridente largo con una púa central más larga que las otras dos.

Sable aserrado: el arma de signatura de los asesinos Mantis Roja, esta hoja curva tiene dientes de sierra y de ahí el nombre.

Sai: esta daga perforante es una púa de metal, flanqueada por un par de puntas que se pueden utilizar para enganchar la hoja de un enemigo.

Sajacaballos: creada por los goblins para luchar contra los caballos, esta arma es esencialmente una larga asta que acaba en una cuchilla provista de un gancho grande.

Shuriken: esta "estrella arrojadiza" es una pequeña pieza de metal plano y bordes afilados, diseñada para lanzarse con un giro de muñeca.

Tenedor de afanar: esta arma de los medianos parece un tenedor largo y con dos puntas y se utiliza (indistintamente) como arma o como instrumento de cocina.

Tridente: esta arma de tres puntas, parecida a una lanza, suele tener un mango de 4 pies (1,2 m) de longitud. Igual que una lanza, se puede empuñar a una mano o lanzarse.

Umbo de escudo: típicamente una pieza redonda, convexa o cónica de grueso metal fijada en el centro del escudo, un umbo incrementa el daño contundente de un golpe con el escudo.

Virote: más cortos que las flechas tradicionales pero de construcción similar, los virotes (*NdT: a veces llamados incorrectamente cuadrillos; los cuadrillos son más grandes y son la munición de las balistas*) son la munición que utilizan las ballestas.

Wakizashi: esta espada de hoja corta y un solo filo suele formar parte de una pareja junto a una *katana*.

ESPADA BASTARDA

ALFANJE

ESPADA LARGA

ESPADA ROPERA

CIMITARRA

MANDOBLE

OBJETOS

Tu personaje necesita todo tipo de objetos cuando explora y en su tiempo libre, que van desde raciones a equipo de escalada pasando por ropas vistosas, dependiendo de la situación.

ESTADÍSTICAS DEL EQUIPO

La tabla de la pág. 291 indica el Precio y la Impedimenta de una amplia variedad de equipo. Cualquier objeto con un número detrás entre paréntesis indica que el Precio es por la cantidad indicada, aunque la Impedimenta de semejante objeto es sólo el valor de una unidad. Todos los objetos de este capítulo son de nivel 0 si el nombre del objeto no va seguido de un nivel de objeto superior entre paréntesis.

Manos

Esto indica cuántas manos hay que emplear para utilizar el objeto de forma efectiva. La mayoría de objetos que requieren dos manos se pueden sostener a una mano, pero debes invertir una acción de Interactuar para cambiar el agarre y así poderlos usar. El DJ podría determinar que un objeto es demasiado grande para sostenerlo con una mano (o incluso con ambas para objetos particularmente grandes).

Cómo llevar puestos los juegos de herramientas

Puedes hacer que un juego de herramientas (como el material de alquimista o el material de curas) sea más fácil de usar llevándolo puesto. Este acceso fácil te permite quitar y poner las herramientas de su interior como parte de la acción que las utiliza, en lugar de Interactuar para sacarlas. Puedes llevar puestos hasta Impedimenta 2 en juegos de herramientas de esta forma; todo lo que vaya más allá de este límite tendrá que ser guardado o extraído con una acción de Interactuar para poder ser usado.

EQUIPO DE AVENTURA

Estos objetos siguen reglas especiales o requieren más detalle.

Abrojos: estas púas de metal de cuatro puntas pueden dañar los pies de una criatura. Puedes esparcir abrojos en una casilla vacía adyacente a ti con una acción de Interactuar. La primera criatura que se mueve a dicha casilla tiene que superar una prueba de Acrobacias CD 14 o sufrir 1d4 daño perforante y 1 daño persistente por sangrado. Una criatura que sufre daño persistente por sangrado debido a los abrojos sufre un penalizador -5 a su Velocidad. Invertir una acción de Interactuar para quitarse los abrojos reduce la CD para detener el sangrado. Una vez que una criatura haya sufrido daño debido a los abrojos, se habrán gastado los suficientes como para que otras criaturas que muevan a dicha casilla estén seguras. Los abrojos desplegados se pueden recuperar y reutilizar si ninguna criatura sufre daño debido a los mismos. De lo contrario, se gastan tantos que no se puede recuperar nada.

Aceite: puedes utilizar el aceite para encender linternas, pero también puedes prenderle fuego a 1 pinta (0,5 l) de aceite y lanzarla. Debes primero invertir una acción de Interactuar preparando el aceite, y después lanzarlo con otra acción como un ataque a distancia. Si aciertas, salpica a la criatura o a un solo cuadrado de 5 pies (1,5 m) de lado al que designas como objetivo. Has de tener éxito en una prueba plana CD 10 para que

el aceite se encienda con éxito cuando impacta. Si el aceite se enciende, el objetivo sufre 1d6 daño por fuego.

Alforjas: las alforjas vienen por parejas. Cada una puede contener hasta Impedimenta 3 en objetos, pero la primera Impedimenta 1 de objetos en cada una no cuenta contra el límite de Impedimenta de tu montura. El valor de Impedimenta que se da es para unas alforjas puestas en una montura. Si las llevas tú o las llevas guardadas, cuentan como Impedimenta 1 en lugar de ligera.

Antorcha: una antorcha emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) y luz tenue en los siguientes 20 pies (6 m) durante 1 hora. Se puede usar como arma improvisada que inflige 1d4 daño contundente mas 1 daño por fuego.

Arreos: los arreos incluyen todo el equipo necesario para equipar a un animal de monta, incluyendo una silla de montar, brida y bocado y estribos si es necesario. Los animales especialmente grandes o de forma extraña podrían requerir sillas de montar especializadas. Este material podría ser más caro o más difícil de encontrar, a criterio del DJ. El valor de Impedimenta que se da es para unos arreos puestos en una criatura. Si se transportan, la Impedimenta se incrementa a 2.

Brújula: una brújula te ayuda a Sentir la dirección o a orientarte, si estás en un lugar donde los campos magnéticos son uniformes. Sin una de ellas, sufres un penalizador -2 por objeto a dichas pruebas (similar a estar usando un objeto de baja calidad). Una brújula de lente y dial te concede un bonificador +1 por objeto a estas pruebas.

Capa de duelo: te puedes quitar una capa de duelo que llevas puesta y enrollarla alrededor de tu brazo con una acción de Interactuar. Mientras llevas la capa de duelo de esa forma, esa mano y ese brazo están ocupados y no puedes sostener nada más. Mientras lo haces, puedes invertir una acción para sostenerla en una posición protectora, lo que te concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las pruebas de Engaño para Fintar hasta el inicio de tu siguiente turno.

Catalejo: un catalejo típico te permite ver ocho veces más lejos de lo normal. Un catalejo de gran calidad suma un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción para ver detalles a distancia.

Cerradura: forzar una cerradura barata requiere dos pruebas con éxito de Latrocinio CD 15, una sencilla requiere tres éxitos a CD 20, una normal requiere cuatro éxitos a CD 25, una buena requiere cinco éxitos a CD 30 y una superior, seis éxitos a CD 40.

Cofre: un cofre de madera puede almacenar hasta Impedimenta 8 en objetos.

Diario de erudito: los diarios de erudito son poco comunes. Cada uno de ellos es un libro de tamaño folio sobre un tema específico, como por ejemplo los vampiros o la historia de una sola población o de un barrio de una ciudad. Si inviertes 1 minuto consultando un diario de erudito antes de hacer una prueba de habilidad para Recordar conocimiento acerca del tema, obtienes un bonificador +1 por objeto a la prueba. Un compendio de diarios

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas
y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar
los objetosPaquetes de
equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de
baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques
sin armasArmas cuerpo a
cuerpo marcialesArmas cuerpo a
cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y
especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo
de aventuraSustancias
alquímicasObjetos
de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

cuesta cinco veces lo que un solo diario y se ha de sostener a dos manos; cada compendio contiene diversos diarios y concede su bonificador sobre un tema más amplio, como por ejemplo todos los muertos vivos o una ciudad entera. El DJ es quien determina qué diarios de erudito hay disponibles en cualquier lugar.

Equipo de aventurero: éste es el conjunto inicial para un aventurero y contiene los objetos esenciales para la exploración y la supervivencia. El valor de Impedimenta es para el conjunto del equipo, pero consulta la descripción de los objetos individuales si es necesario.

El equipo contiene los siguientes objetos: una mochila (que contiene los demás objetos), 10 trozos de tiza, pedernal y yesca, 50 pies (15 m) de cuerda, raciones para 2 semanas, jabón, 5 antorchas y un odre.

Equipo de reparaciones: un equipo de reparaciones te permite llevar a cabo reparaciones sencillas cuando viajas. Contiene un yunque portátil, tenazas, herramientas de carpintero, una piedra de amolar y aceites para tratar el cuero y la madera. Puedes utilizar un equipo de reparaciones para Reparar objetos utilizando la habilidad Artesanía. Un equipo de reparaciones soberbio te concede un bonificador +1 por objeto a la prueba. Puedes reemplazar un equipo de reparaciones gastado por uno nuevo como parte de la acción que lo utiliza.

Garfio de abordaje: puedes lanzar un garfio de abordaje con una cuerda atada al mismo para hacer más fácil una escalada. Para anclar un garfio de abordaje, haz una tirada de ataque a distancia utilizando tu competencia con armas sencillas contra una CD que depende del objetivo, típicamente por lo menos CD 20. Este ataque tiene el rasgo secreto. Con un éxito, tu garfio queda firmemente anclado, aunque con un fallo crítico parece como si fuera a aguantar, pero en realidad se suelta cuando estás a media subida.

Grilletes: puedes ponerle unos grilletes a alguien con su consentimiento o si está a tu merced como una actividad de exploración que dura entre 10 y 30 segundos dependiendo del tamaño de la criatura y de cuántos grilletes le pongas. Una criatura de dos piernas con las piernas ligadas sufre un penalizador -15 pies (4,5 m) por circunstancia a sus Velocidades y una criatura de dos manos con ellas ligadas tiene que tener éxito en una prueba plana CD 5 cada vez que utiliza una acción de manipular, o la acción falla. Esta CD puede ser mayor dependiendo de con qué fuerza se han ajustado los grilletes para inmovilizar las manos. Una criatura atada a un objeto estacionario está inmovilizada. Para las criaturas con más o menos extremidades, el DJ es quien determina qué efectos tienen los grilletes, si lo tienen. Liberar a una criatura de unos grilletes baratos requiere dos éxitos en sendas pruebas de Latrocinio CD 17, unos sencillos requieren tres éxitos a CD 22, unos normales requieren cuatro éxitos a CD 27, unos buenos requieren cinco éxitos a CD 32 y unos superiores requieren seis a CD 42.

Herramienta: esta entrada es un cajón de sastre para las herramientas de mano básicas que no tienen un propósito aventurero específico. Una azada, una pala o un martillo pilón son herramientas largas, y un berbiquí, un gancho para hielo o una paleta son herramientas cortas. Una herramienta se suele poder utilizar como arma improvisada, infligiendo 1d4 daño para una corta o 1d6 para una larga. El DJ es quien determina el tipo de daño apropiado o ajusta la cantidad si es necesario.

Herramientas de ladrón: necesitas un juego de herramientas de ladrón para Forzar cerraduras o Inutilizar mecanismos (de algunos tipos) mediante la habilidad Latrocinio. Unas herramientas de ladrón infiltrador añaden un bonificador +1 por objeto a las pruebas para Forzar cerraduras e Inutilizar mecanismos. Si se rompe el juego puedes repararlo cambiando las ganzúas por otras de repuesto; esto no requiere utilizar la acción de Reparar. Si llevas puestas tus herramientas de ladrón, puedes poner y sacar cosas como parte de la acción que las utiliza.

Instrumento musical: los instrumentos de mano incluyen gaitas, un carillón pequeño, tambores, violines y violas, flautas dulces y traveseras, arpas pequeñas, laúdes, trompetas e instrumentos de tamaño similar. El DJ podría establecer que un instrumento de mano especialmente grande (como una tuba) tiene una Impedimenta mayor. Los instrumentos pesados, como los tambores grandes, un carillón completo y los instrumentos de teclado son menos portátiles y por lo general requieren permanecer estacionarios cuando se tocan.

Un instrumento de virtuoso está más finamente construido y concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretación utilizándolo.

Juego de herramientas de alquimista: esta colección móvil de viales y productos químicos se puede utilizar para tareas alquímicas sencillas. Si llevas puesto tu juego de herramientas de alquimista, puedes quitarlas y ponerlas como parte de la acción que las utiliza.

Juego de herramientas de artesano: necesitas este juego de herramientas para crear objetos a partir de materia prima con la habilidad Artesanía. Un juego de herramientas de artesano excelentes te concede un bonificador +1 por objeto a la prueba. Hacen falta juegos diferentes para trabajos diferentes, a juicio del DJ; por ejemplo un juego de herramientas de herrero es diferente al de un carpintero. Si llevas puesto tu juego de herramientas de artesano, puedes quitarlas y ponerlas como parte de la acción que las utiliza.

Laboratorio de alquimista: necesitas un laboratorio de alquimista para Elaborar sustancias alquímicas durante el tiempo libre. Un laboratorio de alquimista mejorado te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Artesanía para elaborar sustancias alquímicas.

Libro básico de artesano: este libro contiene las fórmulas (pág. 294) para Elaborar todos los objetos comunes de nivel 0 de este Capítulo.

Libro de conjuros: un libro de conjuros contiene el conocimiento escrito necesario para aprender y preparar diversos conjuros, algo necesario para los magos (que suelen obtener uno gratis) y un lujo útil para otros lanzadores de conjuros que buscan aprender conjuros adicionales. Cada libro puede albergar hasta 100 conjuros. El Precio indicado es para un libro en blanco.

Libro de fórmulas: un libro de fórmulas contiene las fórmulas necesarias para crear objetos diferentes al equipo común de este capítulo; los personajes de la clase alquimista (*Manual de juego 2*) suelen obtener uno gratuitamente. Cada libro de fórmulas puede albergar la fórmula de hasta 100 objetos diferentes. Las fórmulas también pueden aparecer en hojas de pergamino, tablillas y casi cualquier otro medio; no hay necesidad de que las copies a un libro específico si las puedes tener a mano para consultarlas.

Linterna: una linterna emite luz brillante y requiere 1 pinta (0,5 l) de aceite para funcionar durante 6 horas. Una linterna de ojo de buey emite su luz en un cono de 60 pies (18 m), y luz



- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo**
 - Reglas
 - Monedas y efectivo
 - Precio
 - Nivel de objeto
 - Cómo llevar los objetos
 - Paquetes de equipo rápido
 - Impedimenta
 - Dañar objetos
 - Objetos de baja calidad
 - Objetos y tamaños
 - Armadura
 - Escudos
 - Armas
 - Reglas
 - Ataques sin armas
 - Armas cuerpo a cuerpo marciales
 - Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
 - Armas a distancia
 - Ragos y especializaciones
 - Descripciones
- Equipo**
 - Equipo de aventura
 - Sustancias alquímicas
 - Objetos de asistencia
 - Fórmulas
 - Servicios
 - Coste de la vida
 - Animales
- Conjuros
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

tenue en los siguientes 60 pies (18 m). Una linterna sorda emite luz en un radio de 30 pies (9 m), y luz tenue en los siguientes 30 pies (9 m) y va equipada con obturadores que puedes cerrar para bloquear la luz. Abrir o cerrar los obturadores requiere una acción de Interactuar.

Lupa: esta lente de calidad que se puede empuñar te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción para notar detalles minúsculos de documentos, telas, etc.

Mapa topográfico: los mapas son poco comunes. La mayoría de los que puedes encontrar son sencillos y funcionales. Un mapa topográfico detalla una sola ubicación con un nivel de detalle excelente. Uno de estos mapas te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Supervivencia y a cualquier prueba de habilidad para Recordar conocimiento, si está relacionada con la ubicación detallada en el mapa. Los mapas a veces se presentan en forma de atlas, que contienen cierto número de mapas de la misma calidad, a menudo sobre temas similares. Un atlas cuesta cinco veces más que un solo mapa y requiere ambas manos para utilizarlo. El DJ es quien determina qué mapas hay disponibles en cualquier lugar.

Material de curas: este conjunto de vendajes, hierbas y suturas es necesario para las pruebas de Medicina a fin de administrar Primeros auxilios, Tratar enfermedades, Tratar veneno o Tratar heridas. El material mejorado te proporciona un bonificador +1 por objeto a dichas pruebas. Si llevas puesto tu material de curas, puedes meter y sacar cosas como parte de la acción que lo utiliza.

Material de detective: este morral de cuero contiene unos cuantos viales vacíos, unas pinzas, paños de lino pequeños, un juego de calibradores de bronce y un bramante anudado para medir distancias, varios trozos de tiza, una pluma y un bloc de notas en blanco. Todos los componentes del material de detective son de calidad excelente y por lo tanto suman un bonificador +1 por objeto a las pruebas para investigar la escena de un crimen, una pista o detalles similares. Como otros juegos de herramientas, el material de detective utiliza una mano si se lleva puesto y ambas de lo contrario.

Material de disfraz: esta cajita de madera contiene cosméticos, vello facial falso, goma líquida y unas cuantas pelucas sencillas. Por lo general necesitas material de disfraz para Imitar a otra persona mediante el uso de la habilidad Engaño. Un material de élite suma un bonificador +1 por objeto a las pruebas relevantes. Si has fabricado un gran número de disfraces, puedes completar tu suministro de cosméticos con otros de repuesto adecuados al tipo de tu material de disfraz. Si lo llevas puesto, puedes poner y quitar el material como parte de la acción que lo utiliza.

Material de escalada: este morral contiene 50 pies (15 m) de cuerda, poleas, una docena de pitones, un martillo, un garfio de abordaje y un juego de crampones. El material de escalada te permite fijarte a la pared que estás Trepar, moviéndote la mitad de lo habitual (mínimo 5 pies [1,5 m]) y permitiéndote hacer una prueba plana CD 5 siempre que fallas críticamente para evitar una caída. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Trepar si utilizas material de escalada extrema. Uno de estos morrales contiene material para tan sólo un escalador; cada uno necesita el suyo. Si lo llevas puesto, puedes acceder a él como parte de la acción de Trepar.

Material de escritura: utilizando material de escritura, puedes redactar correspondencia e inscribir pergaminos. Un juego incluye papel y sobres, con una gran variedad de papeles y pergaminos, así

como tinta, un cálamo o pluma, lacre y un sello sencillo. Si has escrito mucho, puedes rellenar el juego con tinta y papel de repuesto.

Material de pesca: esto incluye una caña de pescar plegable, anzuelos, sedal, cebos y una red de pesca. El material de pesca profesional concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas para pescar.

Mochila: una mochila contiene hasta Impedimenta 4 de objetos y los primeros 2 puntos de Impedimenta de dichos objetos no cuentan contra tu límite. Si, en lugar de llevar la mochila a la espalda, la sostienes o la llevas guardada, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante.

Odre: cuando está lleno, un odre contiene aproximadamente la cantidad necesaria de agua de 1 día para una criatura Pequeña o Mediana.

Oreja de bronce: una oreja de bronce es un tubo corto y acampanado con un extremo lo suficientemente estrecho para introducirlo cómodamente en un oído. Cuando se usa para escuchar a través de una puerta, ventana, pared delgada o barrera similar, si la barrera incrementaría normalmente la CD de tu prueba de Percepción para oír sonidos al otro lado, sólo lo hace en la mitad de lo normal. No es adecuada para mejorar tu audición en general, porque para eso va mejor un audífono (pág. 293).

Palanqueta: cuando se Abre a la fuerza un objeto que no se puede agarrar fácilmente, una palanqueta hace más fácil obtener el brazo de palanca necesario. Sin una palanqueta, la prueba de Atletismo para Abrir algo a la fuerza sufre un penalizador -2 por objeto. Una palanqueta reforzada te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Abrir por la fuerza cualquier cosa que se puede abrir así.

Pedernal y yesca: el pedernal y la yesca se utilizan para encender fuego si tienes tiempo para utilizar una chispa aunque usarlos suele alargarse, de forma que el método no es práctico durante un encuentro. Incluso en las condiciones ideales, utilizar el pedernal y la yesca para encender una llama requiere el uso de por lo menos 3 acciones, y a menudo mucho más.

Periscopio: esto es un tubo de 2 pies (60 cm) de longitud con dos espejos angulados, uno en cada extremo. Cuando los espejos están correctamente alineados, puedes mirar alrededor de un obstáculo desde detrás de una cobertura. Esto no proporciona una línea de efecto suficiente para designar como objetivo a una criatura alrededor de una esquina.

Pértiga de 10 pies (3 m): cuando empuñas esta larga pértiga puedes Buscar para sondear una casilla hasta a 10 pies (3 m) de distancia. La pértiga no es lo suficientemente recia como para utilizarla como arma.

Pitón: estas pequeñas púas se pueden utilizar como anclajes para trepar con más facilidad. Para fijar un pitón, tienes que sostenerlo en una mano y utilizar un martillo para clavarlo con la otra. Puedes fijar una cuerda al pitón clavado para no caer al suelo si sufres un fallo crítico mientras Treparas.

Red: puedes utilizar una red, o bien sola, o bien amarrada a una cuerda. Cuando está amarrada a una cuerda, puedes utilizar la red para Apresar a una criatura Mediana o más pequeña a una distancia de hasta 10 pies (3 m) en lugar de sólo a criaturas adyacentes. Puedes continuar Apresando para mantener tu presa sobre el objetivo, si éste permanece a 10 pies (3 m) o menos y continuas sosteniendo la red. La criatura apresada obtiene un bonificador +2 por circunstancia a sus pruebas de Huir si no

EQUIPO DE AVENTURA

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Abrojos	3 pp	L	1
Aceite (1 pinta [0,5 l])	1 pc	—	2
Alforjas	2 pp	L	2
Antorcha	1 pc	L	1
Arreos	4 po	1	—
Balanza de mercader	2 pp	L	2
Brújula	1 po	—	1
Brújula de lente y dial (nivel 3)	20 po	—	1
Cadena (10 pies [3 m])	4 po	1	2
Capa de duelo	5 pp	L	1
Catalejo	20 po	L	2
Catalejo de gran calidad (nivel 4)	80 po	L 2	
Cerraduras			
Cerradura barata (nivel 0)	2 pp	—	2
Cerradura sencilla (nivel 1)	2 po	—	2
Cerradura normal (nivel 3)	15 po	—	2
Cerradura buena (nivel 9)	200 po	—	2
Cerradura superior (nivel 17)	4500 po	—	2
Cofre	6 pp	2	2
Cuerda (50 pies [15 m])	5 pp	L	2
Equipo de aventurero	15 pp	1	—
Equipo de reparaciones	2 po	1	2
Equipo de reparaciones soberbio (nivel 3)	25 po	1	2
Escala (10 pies [3 m])	3 pc	3	2
Espejo	1 po	—	1
Garfio de abordaje	1 pp	L	1
Grilletes			
Grilletes baratos (nivel 0)	3 pp	—	2
Grilletes sencillos (nivel 1)	3 po	—	2
Grilletes normales (nivel 3)	20 po	—	2
Grilletes buenos (nivel 9)	250 po	—	2
Grilletes superiores (nivel 17)	5000 po	—	2
Herramienta			
Herramienta larga	1 po	1	2
Herramienta corta	4 pp	L	1 o 2
Instrumento musical			
Instrumento musical de mano	8 pp	1	2
Instrumento musical de mano de virtuoso (nivel 3)	50 po	1	2
Instrumento musical pesado	2 po	16	2
Instrumento musical pesado de virtuoso (nivel 3)	100 po	16	2
Jabón 2 pc	—	1	
Jarra 1 pc	—	1	
Juego de herramientas de alquimista	3 po	1	1 o 2*
Juego de herramientas de artesano	4 po	2	1 o 2*
Juego de herramientas de artesano excelentes (nivel 3)	50 po	2	1 o 2*
Juego de herramientas de ladrón	3 po	L	1 o 2*
Ganzúas de repuesto	3 pp	—	—
Juego de herramientas de ladrón infiltrador (nivel 3)	50 po	L 1	2*
Ganzúas de infiltrador (nivel 3)	3 po	—	—
Laboratorio de alquimista	5 po	6	2
Laboratorio de alquimista mejorado (nivel 3)	55 po	6	2
Libro básico de artesano	1 pp	L	2

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Libro de conjuros (en blanco)	1 po	L	1
Libro de fórmulas (en blanco)	1 po	L	1
Linterna de ojo de buey	1 po	1	1
Linterna sorda	7 pp	L	1
Lupa (nivel 3)	40 po	—	1
Martillo 1 pp	L	1	
Material de cocina	1 po	2	2
Material de curas	5 po	1	1 o 2*
Material de curas mejorado (nivel 3)	50 po	1	1 o 2*
Material de detective (nivel 3)	25 po	1	1 o 2*
Material de disfraz	2 po	L	2
Cosméticos de repuesto	1 pp	—	—
Material de disfraz de élite (nivel 3)	40 po	L	2
Cosméticos de élite (nivel 3)	5 pp	—	—
Material de escalada	5 pp	1	2
Material de escalada extrema (nivel 3)	40 po	1	2
Material de escritura	1 po	L	2
Papel y tinta de repuesto	1 pp	—	—
Material de pesca	8 pp	1	2
Material de pesca profesiona (nivel 3)	20 po	1	2
Mochila	1 pp	—	—
Odre	5 pc	L	1
Oreja de bronce	1 po	—	1
Palanqueta	5 pp	L	2
Palanqueta reforzada (nivel 3)	20 po	L 2	
Pedernal y yesca	5 pc	—	2
Periscopio (nivel 2)	25 po	L 2	
Pértiga de 10 pies (3 m)	1 pc	1	2
Pitón	1 pc	—	1
Raciones (1 semana)	4 pp	L	1
Red	1 po	1	2
Reloj de arena	3 po	L	1
Ropa			
Ropa normal	1 pp	—	—
Ropa de explorador	1 pp	L	—
Ropa de calidad	2 po	L	—
Ropa de calidad y diseño (nivel 3)	55 po	L	—
Ropa de invierno	4 pp	L	—
Saco (5)	1 pc	L	1
Saco de dormir	2 pc	L	—
Silbato de señales	8 pc	—	1
Símbolo primigenio	0	—	1
Símbolo religioso			
Símbolo religioso de madera	1 pp	L	1
Símbolo religioso de plata	2 po	L	1
Texto religioso	1 po	L	1
Tienda de campaña			
Tienda de campaña ratonera	8 pp	L	2
Tienda de campaña para cuatro personas	5 po	1	2
Tienda de campaña pabellón (nivel 2)	40 po	12	2
Tiza (10)	1 pc	—	1
Vaina de parada	5 pp	L	1
Vaina oculta (nivel 3)	25 po	—	—
Vela (10)	1 pc	—	1

*Puedes usar un juego de herramientas con 1 mano si lo llevas puesto o con 2 si lo sostienes. Consulta la pág. 287 para más detalles.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EQUIPO DE AVENTURAS POCO COMÚN

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

SUSTANCIAS ALQUÍMICAS

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

SUSTANCIAS ALQUÍMICAS

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

*Todos estos objetos tienen los rasgos alquímico y consumible

Bombas alquímicas

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

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

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

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

Elixires

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

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

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

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

Material alquímico

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

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

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

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

OBJETOS DE ASISTENCIA

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

OBJETOS DE ASISTENCIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

REGLAS DE LAS SILLAS DE RUEDAS

Todas las sillas de ruedas funcionan de la siguiente forma.

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

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

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

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

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

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

FÓRMULAS

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

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

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

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

FÓRMULAS

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

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

SERVICIOS

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

SERVICIOS BÁSICOS Y COCINA

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

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

Transporte

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

Lanzamiento de conjuros

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

SERVICIOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

*Más cualquier coste requerido para lanzar el conjuro específico.

COSTE DE LA VIDA

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

COSTE DE LA VIDA

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

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

BARDAS

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

ANIMALES

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

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

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

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

ANIMALES

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

*Podría requerir un depósito igual al Precio de compra

Bardas

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CAPÍTULO 7: CONJUROS

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

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

ESPACIOS DE CONJURO

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

Conjuros preparados

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

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

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

Conjuros espontáneos

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

Conjuros potenciados

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

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

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

Conjuros espontáneos potenciados

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

TRUCOS

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

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

CONJUROS DE FOCO

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

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

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

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

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

REENFOCAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Requisitos Tienes una reserva de foco.

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

Lanzadores de conjuros con conjuros de foco

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

No lanzadores de conjuros con conjuros de foco

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

Puntos de foco de múltiples orígenes

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

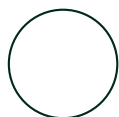
CONJUROS INNATOS

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

TRADICIONES MÁGICAS

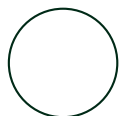
Los lanzadores de conjuros extraen los suyos de una de cuatro listas distintas, cada una de las cuales representa una tradición mágica diferente: arcana, divina, ocultista y primigenia.

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



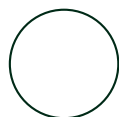
Arcana

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



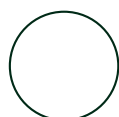
Divina

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



Ocultista

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



Primigenia

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

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

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

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

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

CÓMO LANZAR CONJUROS

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

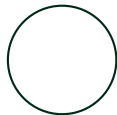
Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

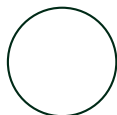
LAS CUATRO ESENCIAS

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



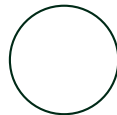
Materia

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



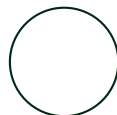
Espíritu

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



Mente

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



Vida

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

Coste y locus

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

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

Tiempos de lanzamiento largos

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

Conjuros perturbados y perdidos

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

ALCANCES, ÁREAS Y OBJETIVOS

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

Rango de distancia de toque

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

Áreas

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

Objetivos

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

OTROS RASGOS DE CONJURO

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

Convocado

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

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

Esbirro

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

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

Ilusiones

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

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

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

Morfismo

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

Oscuridad y luz

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

Polimorfía

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CONJUROS DISIMULADOS

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

MOLDEO DE CONJUROS

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

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

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

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

Línea de efecto

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

DURACIONES

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

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

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

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

Mantener conjuros

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

Duraciones largas

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

Disipar

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

DEFENSAS

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

Tiradas de salvación básicas

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

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

ATAQUES DE CONJURO

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

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

CÓMO IDENTIFICAR CONJUROS

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

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

CONTRARRESTAR

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

ACCIONES HOSTILES

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

CÓMO FIJAR DESENCADENANTES

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

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

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

MUROS

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

CÓMO INTERPRETAR LOS CONJUROS

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

NOMBRE DEL CONJURO ➡

CONJURO (RANGO)

RASGOS

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

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

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

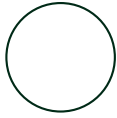
Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

LISTAS DE CONJUROS

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



CONJUROS ARCANOS

Trucos arcanos

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

Conjuros arcanos de 1.º rango

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

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

Conjuros arcanos de 2.º rango

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

Criatura ilusoria Creas una ilusión convincente de una criatura.

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

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

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

Falsa vitalidad^P Obtienes Puntos de Golpe temporales.

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

Forma humanoide^P Adoptas la forma de un humanoide.

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

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

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

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

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

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

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

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

Montura maravillosa^P Conjurás una montura fantástica.

Neblina Ocultas a las criaturas tras una nube de neblina.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

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

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

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

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

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

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

Sordera Ensordeces a una criatura.

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

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

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

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

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

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros arcanos de 3.º rango

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

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

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

Cabaña acogedora Conjurás una cabaña temporal protegida de los elementos.

Cautivar Tu palabra hace que las criaturas queden fascinadas contigo.

Ceguera Dejas ciego a un objetivo.

Clariaudiencia Oyes a través de un sensor mágico invisible.

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

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

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

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

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

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

Ligadura terrestre Atás al suelo a una criatura voladora.

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

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

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

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

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

Paralizar^P Inmovilizas a una criatura donde está.

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

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

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

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

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

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

Conjuros arcanos de 4.º rango

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

Atadura planaria Mantienes a una criatura en su Plano actual.

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

Cambiar de sitio^P Te teletransportas una distancia moderada.

Clarividencia Ves a través de un sensor mágico invisible.

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

Creación^P Creas un objeto temporal.

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

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

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

Forma aérea^P Te conviertes en un combatiente aéreo.

Forma de vapor Transformas tu cuerpo en vapor.

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

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

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

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

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

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

Pesadilla Acosas los sueños y una criatura con inquietantes pesadillas.

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

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

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

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

Conjuros arcanos de 5.º rango

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

Carga telecinética Mueves un objeto grande.

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

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

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

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

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

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

Forma de elemental^P Te conviertes en un elemental.

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

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

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

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

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

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

Ojo explorador Un ojo invisible te transmite lo que ve.

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros arcanos de 6.º rango

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

Metamorfosis maldita Transformas al objetivo en un animal inofensivo.

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

No importa Dejas a una criatura anonadada de forma permanente.

Petrificar Conviertes a una criatura en una estatua de piedra.

Rechazo Evitas que las criaturas se te aproximen.

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

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

Conjuros arcanos de 7.º rango

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

Cuerpo flamígero^P Conviertes tu cuerpo en llama viva.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros arcanos de 8.º rango

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

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

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

Dilema Atrapas a una criatura en un rompecabezas extradimensional.

Forma de monstruosidad Te conviertes en un monstruo poderoso.

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

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

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

efectos que curiosean en sus secretos.

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

Terremoto^P Azotas el terreno con un devastador terremoto.

Conjuros arcanos de 9.º rango

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

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

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

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

Masacre^P Matas instantáneamente a múltiples criaturas.

Metamorfosis Cambias de forma fluida entre diferentes formas.

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

Conjuros arcanos de 10.º rango

Cataclismo Provocas un cataclismo devastador e instantáneo.

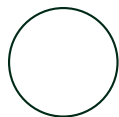
Congelar el tiempo Detienes brevemente el tiempo para todos salvo tú.

Indestructibilidad Quedas brevemente inmune a todo.

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

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

Rehacer^P Creas de nuevo un objeto destruido.



CONJUROS DIVINOS

Trucos divinos

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

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

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

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

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

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

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

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

Estabilizar Estabilizas a una criatura moribunda.

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

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

Luz^P Haces brillar un objeto.

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

Orientación Tu guía divina hace mejorar una tirada.

Prestidigitación Llevas a cabo un truco mágico menor.

Sello^P Dejas una marca mágica.

Conjuros divinos de 1.º rango

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

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

Armadura mística^P Te proteges con una armadura mágica.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Debilitar Minas la fuerza de una criatura.

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

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

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

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

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

Protección Mejoras la CA de una criatura.

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

Remendar^P Reparas un objeto no mágico.

Santuario Proteges a una criatura de ser atacada.

Ventriloquía^P Proyectas tu voz.

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

Conjuros divinos de 2.º rango

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

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

Augurio Predices si un curso de acción traerá buena fortuna.

Calmar Suprimes las emociones fuertes y la hostilidad.

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

Compartir vida Absorbes la mitad del daño que otro sufrirá.

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

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

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

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

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

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

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

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

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

Montura maravillosa^P Conjuras una montura fantástica.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

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

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

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

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

Sordera Ensordeces a una criatura.

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

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

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros divinos de 3.º rango

Ceguera Dejas ciego a un objetivo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros divinos de 4.º rango

Atadura planaria Mantienes a una criatura en su Plano actual.

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros divinos de 5.º rango

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Inmolación divina^P Haces caer del cielo fuego divino.

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

Ojo explorador Un ojo invisible te transmite lo que ve.

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

Conjuros divinos de 6.º rango

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

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

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

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

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

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

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

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

Rechazo Evitas que las criaturas se te aproximen.

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

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

Conjuros divinos de 7.º rango

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros divinos de 8.º rango

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

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

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

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

Conjuros divinos de 9.º rango

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

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

Masacre^P Matas instantáneamente a múltiples criaturas.

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

Presencia abrumadora Asumes la majestad de un dios.

Conjuros divinos de 10.º rango

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

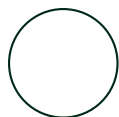
Indestructibilidad Quedas brevemente inmune a todo.

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

Portal Abres a la fuerza un portal a otro Plano.

Rehacer Creas de nuevo un objeto destruido.

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



CONJUROS OCULTISTAS

Trucos ocultistas

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

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

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

Custodia amenazadora Proteges a un aliado contra un enemigo específico.

Detectar magia Te permite notar cuando hay magia cerca.

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

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

Fantasia Creas una ilusión auditiva o visual sencilla.

Leer el aura Detectas si un objeto es mágico.

Luz Haces brillar un objeto.

Mano telecinética Mueves un objeto con una mano flotante.

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

Orientación Tu guía divina hace mejorar una tirada.

Prestidigitación Llevas a cabo un truco mágico menor.

Proyectil telecinético Lanzas un objeto contra una criatura.

Sello Dejas una marca mágica.

Conjuros ocultistas de 1.º rango

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

Arma rúnica Aplicas temporalmente runas mágicas a una arma.

Armadura mística Te proteges con una armadura mágica.

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

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

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

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

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

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

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

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

Debilitar Minas la fuerza de una criatura.

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

Disfraz ilusorio Hace que parezcas una criatura diferente.

Disfrazar magia Enmascaras el aura de un conjuro u objeto.

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

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

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

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

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

Golpe seguro Tu siguiente ataque es especialmente preciso.

Hechizar Una criatura se vuelve más amistosa hacia ti.

Mal fario Maldices a una criatura con mala suerte.

Miedo Asustas a una criatura, obligándola posiblemente a huir.

Objeto ilusorio Creas una ilusión convincente de un objeto.

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

Protección Mejoras la CA de una criatura.

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

Remendar Reparas un objeto no mágico.

Santuario Proteges a una criatura de ser atacada.

Ventriloquía Proyectas tu voz.

Vínculo espiritual Transfieres continuamente tu salud a alguien más.

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

Conjuros ocultistas de 2.º rango

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

Armamento espiritual Proyectas un arma imbuida de poder espiritual.

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

Augurio Predices si un curso de acción traerá buena fortuna.

Calmar Suprimes las emociones fuertes y la hostilidad.

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

Criatura ilusoria Creas una ilusión convincente de una criatura.

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

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

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

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

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

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

Falsa vitalidad Obtienes Puntos de Golpe temporales.

Forma humanoide Adoptas la forma de un humanoide.

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

Invisibilidad Una criatura no puede ser vista hasta que ataca.

Limpiar aflicción Tratas una maldición, enfermedad o veneno.

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

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

Montura maravillosa^P Conjuras una montura fantástica.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

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

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

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

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

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

Sordera Ensordeces a una criatura.

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

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

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

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

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros ocultistas de 3.º rango

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

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

Cabaña acogedora Conjuras una cabaña temporal protegida de los elementos.

Cautivar Tu palabra hace que las criaturas queden fascinadas contigo.

Ceguera Dejas ciego a un objetivo

Clariaudiencia Oyes a través de un sensor mágico invisible.

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

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

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

Hipercognición Recuerdas cantidades enormes de información en un instante.

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

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

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

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

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

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

Paralizar^P Inmovilizas a una criatura donde está.

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

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

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

Conjuros ocultistas de 4.º rango

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

Atadura planaria Mantienes a una criatura en su Plano actual.

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

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

Cambiar de sitio^P Te teletransportas una distancia moderada.

Clarividencia Ves a través de un sensor mágico invisible.

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

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

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

Forma de vapor Transformas tu cuerpo en vapor.

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

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

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

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

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

Pesadilla Acosas los sueños y una criatura con inquietantes pesadillas.

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

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

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

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

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

Conjuros ocultistas de 5.º rango

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

Carga telecinética Mueves un objeto grande.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ojo explorador Un ojo invisible te transmite lo que ve.

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

Potencial onírico Haces que el objetivo se reconvierta en sueños.

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

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

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

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

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

Conjuros ocultistas de 6.º rango

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

Metamorfosis maldita Transformas al objetivo en un animal inofensivo.

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

No importa Dejas a una criatura anonadada de forma permanente.

Rechazo Evitas que las criaturas se te aproximen.

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

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

Conjuros ocultistas de 7.º rango

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros ocultistas de 8.º rango

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

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

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

Dilema Atrapas a una criatura en un rompecabezas extradimensional.

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

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

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

Conjuros ocultistas de 9.º rango

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

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

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

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

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

Presencia abrumadora Asumes la majestad de un dios.

Conjuros ocultistas de 10.º rango

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

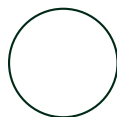
Indestructibilidad Quedas brevemente inmune a todo.

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

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

Rehacer^P Creas de nuevo un objeto destruido.

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



CONJUROS PRIMIGENIOS

Trucos primigenios

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

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

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

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

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

Estabilizar Estabilizas a una criatura moribunda.

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

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

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

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

Luz^P Haces brillar un objeto.

Orientación Tu guía divina hace mejorar una tirada.

Prestidigitación Llevas a cabo un truco mágico menor.

Sello^P Dejas una marca mágica.

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

Conjuros primigenios de 1.º rango

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

Armadura mística^P Te proteges con una armadura mágica.

Aterrizar suave Reaccionas para salvar a una criatura que cae.

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

Carga de la hormiga El objetivo puede llevar más peso.

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

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

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

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

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

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

Desvanecer rastros^P Oscureces tus rastros.

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

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

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

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

Grasa Recubres un objetivo o un área con grasa resbaladiza.

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

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

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

Pies ágiles Haces que tu Velocidad aumente mucho.

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

Rayo^P Haces caer un rayo.

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

Remendar^P Reparas un objeto no mágico.

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

Saltar^P Das un salto impresionante.

Ventriloquía^P Proyectas tu voz.

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

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

Conjuros primigenios de 2.º rango

Agrandar^P Haces que una criatura crezca de tamaño.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Forma animal^P Te conviertes en un animal peligroso.

Forma humanoide^P Adoptas la forma de un humanoide.

Hablar con los animales Te comunicas con los animales.

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

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

Luz eterna Haces que una gema brille eternamente.

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

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

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

Montura maravillosa^P Conjuras una montura fantástica.

Neblina Ocultas a las criaturas tras una nube de neblina.

Oscuridad^P Suprimes toda la luz en un área.

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

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

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

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

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

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

Sordera Ensordeces a una criatura.

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

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

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

Visión en la oscuridad^P Ves en la oscuridad.

Conjuros primigenios de 3.º rango

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

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

Ceguera Dejas ciego a un objetivo.

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

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

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

Ligadura terrestre Atascas al suelo a una criatura voladora.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros primigenios de 4.º rango

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

Creación^P Creas un objeto temporal.

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

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

Forma aérea^P Te conviertes en un combatiente aéreo.

Forma de dinosaurio^P Te conviertes en un dinosaurio.

Forma de vapor^P Transformas tu cuerpo en vapor.

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros primigenios de 5.º rango

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

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

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

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

Forma de elemental^P Te conviertes en un elemental.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros primigenios de 6.º rango

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

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

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

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

Forma de dragón^P Te conviertes en un dragón.

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

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

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

Conjuros primigenios de 7.º rango

Cuerpo flamígero^P Conviertes tu cuerpo en llama viva.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Conjuros primigenios de 8.º rango

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

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

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

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

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

Terremoto^P Azotas el terreno con un devastador terremoto.

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

Conjuros primigenios de 9.º rango

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

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

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

Masacre^P Matas instantáneamente a múltiples criaturas.

Metamorfosis^P Cambias de forma fluida entre diferentes formas.

Tormenta iracunda^P Creas y controlas una enorme tormenta.

Conjuros primigenios de 10.º rango

Cataclismo^P Provocas un cataclismo devastador e instantáneo.

Indestructibilidad^P Quedas brevemente inmune a todo.

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

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

Rehacer^P Creas de nuevo un objeto destruido.

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CONJUROS

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

ACCELERAR ◆◆

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

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

Duración 1 minuto

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

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

AGRANDAR ◆◆

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

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

Duración 5 minutos

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

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

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

AGUANTE AMBIENTAL

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 1 minuto

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

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

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

AGUIJÓN DE ARAÑA ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR VENENO

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Fortaleza

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

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

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre 1d4 daño por veneno.

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

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

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

ALARMA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 8 horas

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

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

ALIENTO VITAL ↻

CONJURO 5

CONCENTRAR CURACIÓN VITALIDAD

Tradiciones divina

Desencadenante Una criatura viva dentro del alcance podría morir.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** la criatura desencadenante
Tu bendición revive a una criatura en el momento de su muerte. Evitas que el objetivo muera y le restableces 5d8 Puntos de Golpe. No puedes utilizar *aliento vital* si el efecto desencadenante era un efecto de muerte o uno que no deja restos, como por ejemplo *desintegrar*.

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

ALUCINACIÓN ◆◆

CONJURO 5

ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL DISIMULADO

Tradiciones arcana, ocultista

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

Duración 1 hora

El objetivo detecta consistentemente una cosa como otra, no puede

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

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

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

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

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

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

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

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

AMANSAR

CONJURO 1

CONCENTRAR CURACIÓN EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones ocultista

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

Defensa Reflejos básica

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

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

ANONADAR

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

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

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

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

Fallo El objetivo queda anonadado 2 durante 1 minuto

Fallo crítico El objetivo queda anonadado 3 durante 1 minuto

APODERARSE DEL ALMA

CONJURO 9

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR SACRÍLEGO

Tradiciones divina, ocultista

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

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

Duración ilimitada

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

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

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

ÁRBOL DE LAS ESTACIONES

CONJURO 6

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR PLANTA

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m)

Duración ilimitada

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

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

ARCADA LIMINAR

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR EXTRADIMENSIONAL MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque

Duración 8 horas

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

ARCO ELÉCTRICO

TRUCO 1

CONCENTRAR ELECTRICIDAD MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Reflejos básica

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

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

ARMA FANTASMAL

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

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

Duración 5 minutos

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

ARMA RÚNICA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Duración 1 minuto

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

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

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

ARMADURA MÍSTICA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

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

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

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

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

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

ARMAMENTO ESPIRITUAL

CONJURO 2

CONCENTRAR ESPÍRITU MANIPULAR SANTIFICADO

Tradiciones divina, ocultista

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

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

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

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

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

ARRUINACONJURO

CONJURO 6

CONCENTRAR FUERZA MALDICIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad

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

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

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

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

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

ATADURA PLANARIA

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

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

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La duración es 1 minuto.

Fallo La duración es 10 minutos.

Fallo crítico La duración es 1 hora

ATAQUE DE RISA

CONJURO 2

CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido

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

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

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

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

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

ATERRIZAJE SUAVE

CONJURO 1

AIRE CONCENTRAR

Tradiciones arcana, primigenia

Desencadenante Una criatura dentro del alcance está cayendo.

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

Duración 1 minuto

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

ATONTAR

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL NO LETAL TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 asalto

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

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

AUGURIO

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR PREDICCIÓN

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

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

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

AULLIDOS DE LOS CONDENADOS

CONJURO 9

AUDITIVO CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones divina, ocultista

Área emanación de 40 pies (12 m)

Defensa Fortaleza

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

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

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre daño completo.

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

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

AVATAR

CONJURO 10

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones divina

Duración 1 minuto

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

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

AZOTE ➤➤

NOTE 1

AURA CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Área emanación de 10 pies (3 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

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

AZOTE DE VITALIDAD ➤➤

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

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

Defensa Fortaleza

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

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

BALIZA VITAL

CONJURO 4

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

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

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

BENDICIÓN ➤➤

CONJURO 1

AURA CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

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

BOLA DE FUEGO ➤➤

CONJURO 2

CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

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

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

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

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

BURBUJA DE AIRE

CONJURO 1

AIRE CONCENTRAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

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

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

Duración 1 minuto

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

BURBUJA TRANQUILA

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

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

Duración 24 horas

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

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

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

CABAÑA ACOGEDORA

CONJURO 3

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración 12 horas

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

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

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

CADÁVER PARLANTE

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

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

Defensa Voluntad; **Duración** 10 minutos

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

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

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

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

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

CADENA DE RELÁMPAGOS ➡➡

CONJURO 6

CONCENTRAR ELECTRICIDAD MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Reflejos básica

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

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

CAÍDA DE ESTRELLAS

CONJURO 9

CONCENTRAR MANIPULAR

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

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

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

CALMAR

CONJURO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

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

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

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

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

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

CALAMIDAD FANTASMAL

CONJURO 6

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL

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

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

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

CAMBIAR DE SITIO

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR TELETRANSPORTE

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

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

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

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

CONJURO 2

AGUA CONCENTRAR MANIPULAR

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

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

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

CAMPO DE VIDA

CONJURO 6

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

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

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

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

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

CANCIÓN INSONDABLE

CONJURO 9

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL MIEDO

Tradiciones ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Objetivos** hasta 5 criaturas**Defensa** Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Notas fugaces de una canción extraña y antinatural llenan el aire, abrumando la mente. Cada objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad cuando lanzas el conjuro y de nuevo la primera vez que lo Mantienes cada asalto. Una criatura sólo tiene que hacer una salvación contra la canción cada asalto, y tienes que conservar los mismos objetivos cuando Mantienes el conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado, no puede resultar afectado en asaltos subsiguientes y queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito El objetivo no resulta afectado este asalto, pero puede serlo en asaltos subsiguientes.

Fallo Tira 1d4 en la siguiente tabla.

Fallo crítico Tira 1d4+1 en la siguiente tabla.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Resultado	Efecto
1	El objetivo queda asustado 2.
2	El objetivo queda confundido durante 1 asalto.
3	El objetivo queda anonadado 4 durante 1 asalto.
4	El objetivo queda cegado durante 1 asalto.
5	El objetivo queda aturdido durante 1 asalto y anonadado 1 durante un tiempo ilimitado.

CÁNTICO DEL DOLOR ETERNO

CONJURO 8

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN MALDICIÓN MANIPULAR MENTAL MIEDO

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Creas una melodía destilada a partir del más puro dolor, transmitiendo la pérdida inevitable de todo aquello que tu objetivo aprecia, y que solo es audible para él. El objetivo sufre 10d6 daño mental dependiendo de su salvación de Voluntad. Una criatura maldita por este conjuro no se puede beneficiar de bonificadores por circunstancia o por estatus, por la duración indicada en el grado de éxito.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño, queda asustado 1 y maldito durante 1 asalto.

Fallo El objetivo sufre daño completo, queda asustado 3 y maldito durante 1 semana.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda asustado 4 y maldito por tiempo ilimitado. Mientras la maldición permanece, los aliados del objetivo también se ven afectados por la maldición mientras están a 15 pies (4,5 m) o menos de la criatura.

CARGA DE LA HORMIGA

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 8 horas

Refuerzas el sistema musculoesquelético del objetivo para que sea capaz de soportar más peso. El objetivo puede llevar 3 más de Impedimenta de lo normal antes de quedar impedido y hasta un máximo de 6 más de Impedimenta.

CARGA TELECINÉTICA

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 objeto desatendido de hasta Impedimenta 80 sin ninguna dimensión superior a 20 pies (6 m).

Duración mantenido hasta 1 minuto

Mueves el objetivo hasta 20 pies (6 m), haciendo potencialmente que flote en el aire. Cuando Mantienes el conjuro, puedes hacerlo de nuevo o puedes cambiar tu foco telecínético a un objetivo elegible diferente dentro del alcance, moviéndolo en su lugar.

CATACLISMO

CONJURO 10

ÁCIDO AGUA AIRE CONCENTRAR ELECTRICIDAD FRÍO FUEGO
MANIPULAR TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 1000 pies (300 m); **Área** explosión de 60 pies (18 m)

Defensa Reflejos básica

Llamas al inimaginable poder de los cataclismos del fin del mundo,

arrancando un trocito de cada uno y combinándolos en un ataque horriblemente poderoso. Los siguientes efectos les sobrevienen a todas las criaturas del área. Trata las resistencias de las criaturas del área como si fueran 10 menores a efectos de determinar el daño del cataclismo. Cada criatura hace una salvación básica de Reflejos que se aplica a todos y cada uno de los cinco tipos de daño.

- Una lluvia ácida que disuelve la carne inflige 3d10 daño por ácido
- Un rugiente terremoto azota y golpea a las criaturas a ras de suelo, infligiendo 3d10 daño contundente.
- Una explosión de viento congelante inflige 3d10 daño por frío.
- Una cantidad increíble de rayos azota el área, infligiendo 3d10 daño por electricidad.
- Vientos huracanados recorren el cielo, infligiendo 3d10 daño contundente a las criaturas que vuelan por el área.
- Un tsunami instantáneo barre a las criaturas en el área, infligiendo 3d10 daño contundente (que se dobla para las criaturas que nadan por el área).
- Un enorme incendio forestal desencadena un infierno repentino, infligiendo 3d10 daño por fuego.

CAUTIVAR

CONJURO 3

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** todas las criaturas dentro del alcance

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido

Tus palabras fascinan a tus objetivos. Hablas o cantas sin interrupción tanto en el lanzamiento como en la duración. Los objetivos que son conscientes de tu discurso o de tu canción podrían concederte su atención unívoca; cada objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad. El DJ podría conceder un bonificador por circunstancia (con un máximo de +4) si el objetivo es de una religión, ascendencia o tendencia política opuesta, o por lo demás es poco probable que esté de acuerdo con lo que dices.

Cada criatura que llega al alcance tiene que hacer una salvación cuando Mantienes el conjuro. Si estás hablando, *cautivar* obtiene el rasgo lingüístico.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que has intentado utilizar la magia.

Éxito El objetivo no tiene por qué prestar atención pero no se da cuenta de que has intentado utilizar la magia (podría darse cuenta de que otros están cautivados).

Fallo El objetivo está fascinado por ti. Puede hacer otra salvación de Voluntad si es testigo de acciones o de palabras con las que está en desacuerdo. Si tiene éxito, ya no está fascinado y queda temporalmente inmune durante 1 hora. Si el objetivo es víctima de una acción hostil o si otra criatura tiene éxito en una prueba de Diplomacia o de Intimidación contra ella, la fascinación se acaba de inmediato.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero el objetivo no puede hacer una salvación para acabar con la fascinación si está en desacuerdo contigo.

CEGUERA

CONJURO 3

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza

Dejas ciego al objetivo. Los efectos vienen determinados por una salvación de Reflejos del mismo. A continuación, queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda cegado hasta que empieza su siguiente turno.

Fallo El objetivo queda cegado durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda cegado permanentemente.

CERRAR

NOTE 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 cerradura, o una puerta o recipiente con un cierre

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

El mecanismo del objetivo se cierra con un chasquido, sujeto por custodias mágicas invisibles. Cuando cierras mágicamente un objetivo, fijas una CD de Atletismo y de Latrocinio para abrirlo igual a tu CD de conjuros o a la CD básica de la cerradura con un bonificador +4 por estatus, el más alto de los dos valores. Cualquier llave o combinación que antes abriera una cerradura afectada por este conjuro ya no lo hará mientras dure éste, aunque disponer de la llave o de la combinación conceden un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas para abrir.

Si el objetivo se abre, el conjuro se acaba. Suponiendo que no esté atrancado o cerrado de alguna forma adicional, puedes desbloquearlo y abrirlo con una acción de Interactuar durante la cual lo tocas. Esto no acaba el conjuro. Puedes Disipar este conjuro en cualquier momento y desde cualquier distancia.

Potenciado (2.º) La Duración es ilimitada, pero tienes que gastar 6 po de metales preciosos como coste adicional.

CLARIAUDIENCIA

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración 10 minutos

Creas una oreja flotante invisible en un lugar dentro del alcance (incluso si está fuera de tu línea visual o de efecto). No se puede mover, pero puedes oír a través de la misma como si utilizaras tus sentidos auditivos normales.

CLARIVIDENCIA

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR ESCUDRIÑAMIENTO

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración 10 minutos

Creas un ojo flotante invisible en un lugar dentro del alcance (incluso si está fuera de tu línea visual o de efecto). No se puede mover, pero tú puedes ver en todas direcciones desde dicho punto como si utilizaras tus sentidos visuales normales.

COLORES MAREANTES

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR VISUAL

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Tradiciones arcana, ocultista

Defensa Voluntad; **Duración** 1 o más asaltos (ver a continuación)

Desatas una multitud giratoria de colores que abruma a las criaturas, según sus salvaciones de Voluntad.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda aturdida 1, cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda aturdida durante 1 asalto y cegada durante 1 minuto..

COMPARTIR VIDA

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Forjas un vínculo temporal entre la esencia vital del objetivo y la tuya. El objetivo sufre mitad de daño de todos los efectos que infligen daño en Puntos de Golpe y tú te llevas la otra mitad. Cuando sufras daño a través de este vínculo, no aplicarás al mismo ninguna resistencia, debilidad u otra aptitud que tengas; simplemente sufrirás dicha cantidad de daño. El conjuro se acaba si el objetivo llega a estar más de 30 pies (9 m) separado de ti. Si el objetivo o tú quedáis reducidos a 0 Puntos de Golpe, cualquier daño debido a este conjuro se resuelve y a continuación el conjuro se acaba.

CONFUSIÓN

CONJURO 4

CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Ofuscas a tu objetivo con extraños impulsos, haciendo que actúe de forma aleatoria. Los efectos dependen de la salvación de Voluntad del objetivo. Puedes Disipar el conjuro.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo balbucea incoherentemente y queda aturdido 1.

Fallo El objetivo queda confundido durante 1 minuto. Puede intentar una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos para acabar con la confusión.

Fallo crítico El objetivo queda confundido durante 1 minuto, sin derecho a salvación para acabar antes.

Potenciado (8.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

CONGELACIÓN

TRUCO 1

CONCENTRAR FRÍO MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Un orbe de frío polar se forma alrededor de tu objetivo, congelando su cuerpo. El objetivo sufre 2d4 daño por frío con una salvación básica de Fortaleza. Con un fallo crítico, el objetivo además sufre debilidad 1 a contundente hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4 y la debilidad con un fallo crítico se incrementa en 1.

CONGELAR EL TIEMPO

CONJURO 10

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Detienes temporalmente el tiempo para todos excepto para ti, lo que te permite utilizar varias acciones en lo que a los demás les parece que no consume tiempo alguno. Inmediatamente después de lanzar *congelar el tiempo*, puedes utilizar hasta 9 acciones en 3 conjuntos de hasta 3 acciones cada uno. Después de cada conjunto de acciones, pasa 1 asalto, pero sólo para ti, los efectos que te designan específicamente

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

como objetivo o que te afectan y los efectos creados por ti durante la parada. Todas las demás criaturas y objetos son invulnerables a tus ataques, y no puedes designarlos como objetivo o afectarlos con nada. Una vez has acabado tus acciones, el tiempo vuelve a fluir de nuevo para el resto del mundo. Si has creado un efecto una duración que se extiende más allá de la de *congelar el tiempo*, como por ejemplo *muro de fuego*, afecta de nuevo y de inmediato a los demás, pero no tiene ninguno de los efectos que sólo tienen lugar cuando Lanzas el conjuro por primera vez.

CONOCER EL CAMINO ◆◆

TRUCO 1

CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR TRUCO

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

En el ojo de tu mente, te reorientas mágicamente. Sabes inmediatamente en qué dirección está el norte (si existe en tu ubicación actual), y puedes elegir una ubicación en la que estuviste en las últimas 24 horas, averiguando en qué dirección se encuentra.

Potenciado (3.º) Puedes elegir una ubicación en la que estuviste como máximo la semana pasada.

Potenciado (7.º) Puedes elegir una ubicación en la que has estado, sin importar el tiempo transcurrido.

CONTINGENCIA

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana

Lanzamiento 10 minutos

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Preparas un conjuro que se desencadenará más adelante. A la vez que lanzas *contingencia*, lanzas también otro conjuro de 4.º rango o inferior con un tiempo de lanzamiento no superior a 3 acciones. Este conjuro de acompañamiento tiene que ser uno que pueda afectarte a ti. Tienes que tomar cualquier decisión para el conjuro al lanzar *contingencia*, como por ejemplo elegir un tipo de daño para *resistir energía*. Durante el lanzamiento, elige un desencadenante tras el cual se lanzará el conjuro, utilizando las mismas restricciones que para el desencadenante de una acción de Preparar. Una vez has lanzado *contingencia*, puedes hacer que el conjuro de acompañamiento surta efecto como reacción con dicho desencadenante. Sólo te afecta a ti, incluso si puede afectar a más criaturas. Si defines unas condiciones muy complicadas, a juicio del DJ, el desencadenante puede fallar. Si lanzas *contingencia* de nuevo, el nuevo lanzamiento sustituye al anterior.

Potenciado (8.º) Puedes elegir un conjuro de 5.º rango o inferior.

Potenciado (9.º) Puedes elegir un conjuro de 6.º rango o inferior.

Potenciado (10.º) Puedes elegir un conjuro de 7.º rango o inferior.

CONTORNO BORROSO ◆◆

CONJURO 2

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

La forma del objetivo parece borrosa. Éste obtiene ocultamiento. Como quiera que la naturaleza de este efecto sigue haciendo que la ubicación del objetivo sea obvia, no puede utilizar este ocultamiento para Escondarse o Moverse furtivamente.

CONTROLAR LAS AGUAS ◆◆

CONJURO 5

AGUA CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** 50 pies (15 m) de largo por 50 pies (15 m) de ancho

Defensa Fortaleza (ver texto)

Duración 1 hora

Imponiendo tu voluntad sobre las aguas, puedes elevar o rebajar en 10 pies (3 m) el nivel del agua en el área elegida. Las criaturas que tienen el rasgo agua y que están en el área cuando Lanzas el conjuro tienen que hacer una salvación de Fortaleza, con los efectos del conjuro *lentificar*.

CONVICCIÓN CELOSA ◆◆◆

CONJURO 6

CONCENTRAR EMOCIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** hasta 10 criaturas voluntarias

Duración 10 minutos

Sobrepasas la mente racional de tus objetivos, inspirándoles una convicción y un celo inquebrantables. Todos los objetivos obtienen 12 Puntos de Golpe temporales y un bonificador +2 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra los efectos mentales, conforme su fe se impone a las señales que sus cuerpos y sus mentes les envían. Si ordenas a un objetivo que haga algo, tiene que cumplir tu petición, aunque normalmente encontraría la tarea repugnante; cada asalto, puede hacer una salvación de Voluntad al final de su turno debido a la disonancia cognitiva. Con un éxito, hace acabar por completo los efectos del conjuro sobre sí.

Potenciado (9.º) Los puntos de golpe temporales se incrementan a 18 y el bonificador por estatus a las salvaciones de Voluntad se incrementa a +3.

CONVOCAR ANIMAL ◆◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo animal y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR CELESTIAL ◆◆◆

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR SAGRADO

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo celestial y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. El DJ podría determinar que tu dios restringe los tipos específicos de celestiales a los que puedes convocar en determinados casos. Por ejemplo, Calistria no suele permitir que sus seguidores convoquen eones.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR CONSTRUCTO ◆◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo constructo y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR DRAGÓN

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo dragón y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. Si el dragón tiene un rasgo de tradición mágica (arcana, divino, ocultista o primigenio), sólo puedes convocarlo si estás utilizando dicha tradición para lanzar *convocar dragón*.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR ELEMENTAL

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo elemental y cuyo nivel es 1 o menor para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR GIGANTE

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo gigante y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR HADA

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo hada y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR INFERNAL

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR SACRÍLEGO

Tradiciones divina**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo infernal y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. El DJ podría determinar que tu dios restringe los tipos específicos de infernales a los que puedes convocar en determinados casos. Por ejemplo, los archidiablos permiten típicamente a sus seguidores que convoquen diablos, pero no otros infernales.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR INSTRUMENTO

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Duración** 1 hora

Materializas en tu mano un instrumento musical de mano. El instrumento es normal para su tipo, pero sólo toca para ti. Desaparece

EL RASGO CONVOCAR

Los conjuros con el rasgo convocar pueden conjurar criaturas, típicamente las que tienen un rasgo en particular. Dichas criaturas se pueden encontrar en el *Manual de monstruos* y libros similares. A menos que se diga lo contrario, la criatura tiene que ser común, obtiene el rasgo convocado (pág. 301), y tiene que aparecer en un espacio sin ocupar dentro del alcance, lo suficientemente grande como para contenerla. El nivel mayor de criatura que el conjuro puede convocar depende del rango del conjuro, tal y como se indica más abajo. Si quieres, puede convocar una criatura de nivel inferior. Estas reglas se aplican sólo a los conjuros con el rasgo convocar; otros conjuros que pueden llamar o conjurar seres u objetos pero que no tienen el rasgo (como por ejemplo convocar instrumento), funcionan tal y como se explica en el conjuro.

Rango del conjuro	Nivel máximo de la criatura
1.º	-1
2.º	1
3.º	2
4.º	3
5.º	5
6.º	7
7.º	9
8.º	11
9.º	13
10.º	15

cuando se acaba el conjuro. Si lanzas de nuevo *convocar instrumento*, cualquier instrumento convocado previamente desaparece.

Potenciado (5.º) El instrumento es en su lugar un instrumento de mano de virtuoso.

CONVOCAR MONITOR

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones divina**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo monitor y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti. El DJ podría determinar que tu dios restringe los tipos específicos de monitores a los que puedes convocar en determinados casos. Por ejemplo, Urgathoa no suele permitir a sus seguidores que convoquen psicopompos.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR MUERTO VIVIENTE

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m)**Duración** mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo muerto viviente cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR PLANTA U HONGO

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo hongo y cuyo nivel es -1 para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CONVOCAR SER ◆◆◆

CONJURO 5

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Convocas a una criatura con el rasgo aberración y cuyo nivel es 5 o menor para que luche por ti.

Potenciado Como se indica en el rasgo convocar (pág. 325).

CREACIÓN

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 0 pies

Duración 1 hora

Conjuras un objeto temporal a partir de energía mágica. Tiene que consistir en materia derivada de la tierra o de las plantas (como por ejemplo madera, papel, ladrillo o piedra) y tener hasta 5 pies cúbicos (0,14 m³) o menos. No puede estar basado en una habilidad artística delicada o partes móviles complejas, nunca satisface un coste o algo por el estilo, y no puede estar hecho de materiales preciosos o materiales de una rareza poco común o mayor. Es obvio que ha sido conjurado temporalmente y por lo tanto no puede ser vendido ni hacerlo pasar por un objeto genuino. El conjuro obtiene el rasgo apropiado para el objeto creado, típicamente madera, planta o tierra.

Potenciado (5.º) El objeto es de metal y puede incluir minerales comunes como feldespato o cuarzo. El conjuro obtiene el rasgo metal si se utiliza para crear un objeto metálico.

CREAR AGUA ◆◆

CONJURO 1

AGUA CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Rango de distancia 0 pies

Juntas las manos en forma de cuenco y de ellas empieza a fluir el agua. Creas 2 galones (8 l) de agua. Si nadie se la bebe, se evapora al cabo de 1 día.

CREAR COMIDA

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, primigenia

Lanzamiento 1 hora

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Creas suficiente comida como para alimentar a 6 criaturas Medianas durante 1 día. Dicha comida es insípida y poco apetitosa, pero nutritiva. Al cabo de 1 día, si nadie se la ha comido, se descompone y se vuelve incomedible. La mayoría de criaturas Pequeñas comen la cuarta parte que una criatura Mediana (y la decimosexta parte para la mayoría de criaturas Menudas), y la mayoría de criaturas Grandes comen diez veces más (cien veces más para criaturas Enormes y así sucesivamente)

Potenciado (4.º) Puedes alimentar a 12 criaturas Medianas.

Potenciado (6.º) Puedes alimentar a 50 criaturas Medianas.

Potenciado (8.º) Puedes alimentar a 200 criaturas Medianas.

CRIATURA ILUSORIA ◆◆

CONJURO 2

AUDITIVO CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR OLFATIVO VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración mantenido

Creas una imagen ilusoria de una criatura Grande o más pequeña. Genera los sonidos y olores apropiados, y es creíble incluso al tacto. Si la imagen y tú os llegáis a separar más de 500 pies (150 m), el conjuro se acaba.

La imagen no puede hablar, pero puedes utilizar tus acciones para hablar a través de la criatura, y el conjuro disfraza tu voz de la forma más apropiada. Puedes tener que hacer una prueba de Engaño o de Interpretación para imitar a la criatura, a juicio del DJ. Esto es especialmente probable si quieres imitar a una persona específica e interactuar con alguien a quien dicha persona conoce.

En combate, la ilusión puede utilizar 2 acciones por turno, que usa cuando Mantiene el conjuro. Utiliza tu modificador al ataque de conjuros para la tirada de ataque y tu CD de conjuros para su CA. Sus modificadores a las tiradas de salvación son iguales a tu CD de conjuros -10. Es lo suficientemente sustancial como para poder flanquear a otras criaturas. Si la imagen sufre un impacto de un ataque o falla una salvación, el conjuro se acaba.

La ilusión puede causar daño haciendo que el objetivo crea que los ataques de ésta son reales, pero no puede afectar directamente al mundo físico de ninguna otra manera. Si la criatura ilusoria acierta con un Golpe, el objetivo sufre 3d4 daño mental. Los Golpes de la ilusión son no letales. Si el daño no se corresponde con la imagen del monstruo (por ejemplo, un dragón ilusorio Grande sólo inflige 5 daño) el DJ podría permitir al objetivo una prueba de Percepción inmediata para descreer el conjuro. Todas las resistencias y debilidades relevantes se aplican, si el objetivo cree que lo hacen, a juicio del DJ. Por ejemplo, si la ilusión empuña un martillo de guerra y ataca a una criatura resistente al daño contundente, dicha criatura sufriría menos daño mental. Sin embargo, el daño ilusorio no desactiva la regeneración ni desencadena otros efectos que requieren cierto tipo de daño. El DJ debería llevar la cuenta del daño ilusorio infligido por la ilusión.

Cualquier criatura que toque la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión. Cuando una criatura descrea la ilusión, se recupera de la mitad del daño sufrido a causa de ella (si lo hay) y ya no sufre más daño por ese motivo.

Potenciado (+1) El daño de los Golpes de la imagen se incrementa en 1d4, y el tamaño máximo de criatura que puedes crear se incrementa en 1 (hasta un máximo de Gargantuesco).

CRISIS DE FE ◆◆

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 criatura

Defensa Voluntad

Asalta la fe del objetivo, llenándole de dudas y de inquietud mental que le infligen 6d6 daño mental o 6d8 daño mental si puede lanzar conjuros divinos. Los efectos vienen determinados por su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo; si puede lanzar conjuros divinos, queda anonadado 1 durante 1 asalto.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda anonadado 1 durante 1 asalto y no puede lanzar conjuros divinos durante 1 asalto.

Para muchos dioses, lanzar este conjuro sobre un seguidor de tu propio dios sin causa significativa es un anatema.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios
Conjuros
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z
Conjuros de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6 (o en 2d8 si el objetivo es un lanzador de conjuros divino).

CUERPO FLAMÍGERO ◆◆

CONJURO 7

CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR POLIMORFIA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Te conviertes en una llama viva, lo que te concede inmunidad al fuego, resistencia 10 al daño de precisión y debilidad 5 al frío y al agua. Cualquier criatura que toca o te daña con un ataque sin arma o con un arma cuerpo a cuerpo sin alcance sufre 3d6 daño por fuego.

Tus ataques sin arma infligen 1d4 daño adicional por fuego y tus conjuros de fuego infligen un dado de daño adicional por fuego (del mismo dado de daño que utiliza el conjuro). Puedes lanzar *ignición* como un conjuro innato; el lanzamiento se reduce de 2 acciones a 1.

En forma de fuego, tienes una Velocidad de vuelo de 40 pies (12 m) y no necesitas respirar.

Potenciado (9.) Las criaturas que te tocan sufren 4d6 daño por fuego en lugar de 3d6, tus ataques sin armas infligen 2d4 daño adicional por fuego y tienes una Velocidad de vuelo de 60 pies (18 m).

CUERPO RÚNICO ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 1 minuto

Unas runas brillantes aparecen en el cuerpo del objetivo. Todos sus ataques sin armas se convierten en ataques sin armas +1 de golpe ob-

teniendo un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque e incrementando a 2 el número de dados de daño.

Potenciado (6.) Los ataques sin armas son +2 de golpe mayor

Potenciado (9.) Los ataques sin armas son +3 de golpe superior

CUERPO SANO ◆◆

CONJURO 2

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Envías una oleada de energía curativa para restablecer el cuerpo del objetivo. Haces una prueba para contrarrestar (pág. 431) un efecto a tu elección que impone uno de los siguientes estados al objetivo: cegado, debilitado, deslumbrado, ensordecido o indispuerto. Si la prueba falla, pero habría tenido éxito si su rango de contrarrestar hubiera sido 2 inferior, en su lugar suprime el efecto hasta el inicio de tu siguiente turno. La duración del efecto no se gasta mientras está suprimido.

Este conjuro no puede contrarrestar ni suprimir maldiciones, enfermedades o estados que forman parte del estado normal del objetivo.

Potenciado (4.) Añade drenado y lentificado a la lista de estados.

Potenciado (8.) Añade aturrido a la lista de estados.

CULEBREAR ◆◆◆

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR SOMBRA

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)

Defensa Reflejos; **Duración** 1 minuto

Una masa de serpientes de sombra se alza para capturar a las criaturas en el área. Cada criatura en el área cuando lanzas el conjuro sufre 3d6

daño perforante y 1d6 daño persistente por veneno debido a un morisco de serpiente, quedando agarrada o neutralizada dependiendo de su salvación de Reflejos. Una criatura que acaba su turno en el área tiene que hacer esta Salvación incluso si está ya agarrada o neutralizada por las serpientes. Puedes Disparar el conjuro.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura sufre daño completo y es agarrada por una serpiente.

La CD de Huir de la serpiente es igual a tu CD de conjuros. Se puede atacar a una serpiente para liberar a la criatura. La CA de una serpiente es igual a tu CD de conjuros y es destruida si sufre 12 daño o más de una sola vez. Conforme dura el conjuro, van apareciendo nuevas serpientes, por lo que destruir algunas no evita que *culebrear* capture más criaturas.

Fallo crítico Igual que fallo, pero la criatura sufre doble daño y queda neutralizada por una serpiente.

Potenciado (+2) El daño persistente por veneno se incrementa en 1d6 y los PG de las serpientes se incrementan en 6.

CURAR ◆ A ◆◆◆

CONJURO 1

CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia variable; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria o 1 criatura muerta viviente

Canalizas energía vital para curar a los vivos o dañar a los muertos vivos. Si el objetivo es una criatura viva voluntaria, le restableces 1d8 Puntos de Golpe. Si el objetivo es una criatura muerta viviente, infliges a la misma dicha cantidad de daño por vitalidad con una salvación básica de Fortaleza. El número de acciones que gastas cuando Lanzas este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y demás parámetros.

◆ El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ (concentrar) El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m). Si estás curando a una criatura viva, incrementa en 8 los Puntos de Golpe restablecidos.

◆◆◆ (concentrar) Dispersas energía vital en una emanación de 30 pies (9 m). Esta energía tiene como objetivo todas las criaturas vivas y muertas vivientes en el área.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de 2 acciones se incrementa en 8

CUSTODIA AMENAZADORA ◆◆

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 aliado y 1 enemigo

Duración mantenido hasta 1 minuto

Proteges a un aliado contra los ataques y los conjuros hostiles del enemigo objetivo. El aliado objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a su CA y a sus tiradas de salvación contra los ataques, conjuros y otros efectos del enemigo objetivo.

Potenciado (6.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.

DANZA INCONTROLABLE ◆◆

CONJURO 8

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** variable

El objetivo se ve abrumado por un ansia absorbente de bailar. Mientras dura el conjuro, el objetivo queda desprevenido y no puede utilizar reacciones. Tampoco puede utilizar acciones de movimiento

excepto para bailar, utilizando la acción Zancada para moverse hasta la mitad de su velocidad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La duración del conjuro es de 3 saltos y el objetivo debe invertir por lo menos 1 acción cada turno bailando.

Fallo La duración del conjuro es de 1 minuto y el objetivo debe invertir por lo menos 2 acciones cada turno bailando.

Fallo crítico La duración del conjuro es de 1 minuto y el objetivo debe invertir todas sus acciones cada turno bailando.

DAÑAR ◆ A ◆◆◆

CONJURO 1

MANIPULAR VACÍO

Tradiciones divina

Rango de distancia variable; **Objetivos** 1 criatura viva o 1 criatura muerta viviente voluntaria

Canalizas energía del vacío para dañar a los vivos o curar a los muertos vivos. Si el objetivo es una criatura viva, infliges 1d8 daño por vacío a la misma, con una salvación básica de Fortaleza. Si el objetivo es una criatura muerta viviente voluntaria, restableces dicha cantidad de Puntos de Golpe. El número de acciones que gastas cuando Lanzas este conjuro determina sus objetivos, alcance, área y demás parámetros.

◆ El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ (concentrar) El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m). Si estás curando a una criatura muerta viviente, incrementa en 8 los Puntos de Golpe restablecidos.

◆◆◆ (concentrar) Dispersas energía del vacío en una emanación de 30 pies (9 m). Esta energía tiene como objetivo todas las criaturas vivas y muertas vivientes en el área.

Potenciado (+1) La cantidad de curación o de daño se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de 2 acciones se incrementa en 8

DEBILITAR ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Debilitas al objetivo, dependiendo de su salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda debilitado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda debilitado 2 durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda debilitado 3 durante 1 minuto.

DECRETO DIVINO ◆◆

CONJURO 7

CONCENTRAR ESPÍRITU MANIPULAR SANTIFICADO

Tradiciones divina

Rango de distancia 40 pies (12 m); **Área** emanación de 40 pies (12 m)

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Entonas una potente letanía de tu fe, un mandato que daña a quienes se oponen a tus ideales. Infliges 7d10 daño espiritual a tus enemigos en el área; cada enemigo tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda debilitada 2 durante 1 minuto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda debilitada 2 durante 1 minuto. Si estás en tu Plano natal y la criatura no, es enviada de vuelta a su Plano natal. Una criatura de 10.º nivel o inferior tiene también que tener éxito en una salvación de Voluntad o quedar paralizada durante 1 minuto; si falla críticamente, muere (éste es un efecto de muerte).

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10 y el nivel de las criaturas que tienen que hacer una segunda salvación con un fallo crítico se incrementa en 2.

DESANGRAMIENTO VAMPÍRICO

CONJURO 6

CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Área cono de 30 pies (9 m)

Defensa Fortaleza básica

Extraes la sangre y la fuerza vital de otras criaturas a través de tus brazos extendidos. Infliges 12d6 daño por vacío a las criaturas vivas en el área, que tienen que hacer una salvación básica de Fortaleza.

Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad del daño que sufre una sola criatura debido a este conjuro; calcúlalos utilizando la criatura que sufre más daño. Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

DESAPARICIÓN

CONJURO 8

ILUSIÓN MANIPULAR DISIMULADO

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Escudas a una criatura de los sentidos de otros. El objetivo se vuelve no detectado, no tan sólo a la vista sino a todos los sentidos, lo que le permite contar como invisible sean cuales sean los sentidos precisos e imprecisos de que disponga un observador. Sigue siendo posible para una criatura encontrar al objetivo Buscando, fijándose en si hay polvo removido, encontrando huecos en el espectro de sonido o mediante alguna otra forma de descubrir la presencia de una criatura que por lo demás sería indetectable.

DESCARGA DE FUERZA

CONJURO 1

CONCENTRAR FUERZA MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Disparas una esquirla de magia solidificada contra una criatura a la que puedes ver. Impacta automáticamente e inflige 1d4+1 daño por fuerza. Por cada acción adicional que utilizas cuando Lanzas el conjuro, incrementa en 1 el número de esquirlas que lanzas, hasta un máximo de 3 esquirlas para 3 acciones. Eliges el objetivo de cada esquirla de forma individual. Si disparas más de una esquirla contra el mismo objetivo, combina el daño antes de aplicar bonificadores o penalizadores al daño, resistencias, debilidades, etc.

Potenciado (+2) Disparas una esquirla adicional con cada acción que inviertes.

DESECAR

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR VACÍO

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** cualquier número de criaturas vivas

Defensa Fortaleza básica

Extraes la humedad del cuerpo de los objetivos, infligiendo 10d10 daño por vacío. Las criaturas hechas de agua (como por ejemplo los elementales de agua) y las criaturas tipo planta utilizan el resultado de un grado de éxito peor que el de su tirada de salvación. Las criaturas cuyo cuerpo no contiene una cantidad de humedad significativa (como por ejemplo los elementales de tierra) son inmunes a *desecar*.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

DESINTEGRAR

CONJURO 6

ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura, objeto desatendido o constructo de fuerza

Defensa CA y Fortaleza básica

Un virote trazador negro vuela hacia tu objetivo y, al entrar en contacto con él, se intensifica hasta convertirse en un potente rayo destructor. Haz un ataque de conjuro contra el objetivo. Si aciertas a un objeto o constructo de fuerza (como por ejemplo un *muro de fuerza*), queda destruido sin salvación si no es un artefacto u objeto similarmente poderoso. Un solo lanzamiento no puede destruir más de un cubo de materia de 10 pies (3 m) de lado.

Si aciertas a una criatura, sufre 12d10 daño (sin tipo de daño) con una salvación básica de Fortaleza. Si obtienes un impacto crítico, el objetivo obtiene un resultado con un grado de éxito peor que el correspondiente a su salvación de Fortaleza. Una criatura reducida a 0 PG queda reducida a un polvillo fino; su equipo permanece.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d10.

DESPEJAR LA MENTE

CONJURO 2

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Expulsas la contaminación mental del cerebro del objetivo. Contrarrestas (pág. 431) un efecto elegido por ti, que impone uno de los siguientes estados al objetivo: huyendo, asustado y anonadado. Si no consigues contrarrestar el efecto pero lo habrías conseguido si su rango de contrarrestar hubiera sido 2 rangos menor, en su lugar suprimes el efecto hasta el inicio de tu siguiente turno. La duración de un efecto no se gasta mientras está suprimido. Este conjuro no puede contrarrestar o suprimir estados que forman parte de maldiciones, enfermedades o un estado natural del objetivo.

Potenciado (4.º) Añade confundido, controlado y lentificado a la lista de estados.

Potenciado (6.º) Añade condenado a la lista de estados.

Potenciado (8.º) Añade aturrido a la lista de estados.

DESTIERRO

CONJURO 5

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura que no está en su Plano natal

Defensa Voluntad

Envías al objetivo de vuelta a su Plano natal. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Puedes invertir una acción adicional mientras Lanzas este conjuro y añadir un coste al mismo para imponer a la criatura un penalizador -2 por circunstancia a su salvación. El coste tiene que ser un objeto especialmente elegido, que resulta anatema para la criatura. El conjuro falla si no estas en tu Plano natal cuando lo lanzas.

Éxito crítico El objetivo se resiste a ser desterrado y tú quedas aturrido 1.

Éxito El objetivo se resiste a ser desterrado.

Fallo El objetivo es desterrado

Fallo crítico El objetivo es desterrado y no puede volver por ningún medio durante 1 semana al Plano del que ha sido desterrado.

Potenciado (9.º) Puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas. El coste adicional afecta a los objetivos para los que resulta anatema.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DESVANECER RASTROS

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones primigenia

Duración 1 hora

Escondes los rastros que vas dejando tras de ti. La CD de las pruebas para Rastrear te obtendrá un bonificador +4 por estatus o será igual a tu CD de conjuros, lo que arroje un resultado mayor.

Potenciado (2.º) La duración se incrementa a 8 horas.

Potenciado (4.º) La duración se incrementa a 8 horas. El conjuro tiene un alcance de 20 pies (6 m) y un área de una emanación de 20 pies (6 m), afectando hasta 10 criaturas a tu elección en dicha área.

DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración 1 hora

Leyendo los rastros de las auras, detectas la presencia de los efectos escurdiñadores en el área. Si *detectar escudriñamiento* es de mayor rango que un efecto de escudriñamiento, obtienes un atisbo de la criatura responsable y averiguas su distancia y dirección aproximadas.

Potenciado (6.º) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

DETECTAR MAGIA

TRUCO 1

CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Área emanación de 30 pies (9 m)

Envías un pulso que registra la presencia de la magia. No recibes otra información aparte de la presencia o la ausencia de magia. Puedes ignorar la magia de la que eres consciente, como por ejemplo los objetos mágicos y los conjuros activos, tanto tuyos como de tus aliados.

Tan solo detectas la magia de ilusión si el efecto de dicha magia tiene un rango inferior que el de tu conjuro de *detectar magia*. Sin embargo, los objetos que tienen un aura de ilusión pero no son engañosos en apariencia (como por ejemplo una *poción de invisibilidad*) se suelen detectar normalmente.

Potenciado (3.º) Averiguas el rango del efecto mágico más poderoso que detecta el conjuro, a determinar por el DJ.

Potenciado (4.º) Como 3.º rango, pero también señalas la fuente de la magia de mayor rango. Igual que para un sentido impreciso, no averiguas la ubicación exacta, pero puedes acotarla hasta un cubo de 5 pies (1,5 m) de lado (o la más cercana si es mayor que eso).

DETECTAR VENENO

CONJURO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 objeto o criatura

Detectas si una criatura es venenosa, o si un objeto es veneno o ha sido envenenado. No averiguas si el objetivo es venenoso de múltiples formas, ni el tipo o tipos de veneno. Determinadas sustancias, como el plomo y el alcohol, son venenosas y por lo tanto enmascaran otros venenos.

Potenciado (2.º) Averiguas el número y los tipos de veneno.

DETONAR MAGIA

CONJURO 9

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); Objetivos 1 objeto mágico o efecto de conjuro

Defensa Reflejos básica (ver texto)

Haces que la magia del objetivo se disipe en una explosión destructiva. Contrarrestas al objetivo (pág. 431). Si la prueba tiene éxito, una explosión de Fuerza mágica inflige 8d6 daño por fuerza con una salvación básica de Reflejos. Si contrarrestas con éxito la magia del objeto, queda desactivado durante 1 semana (o destruido con un éxito crítico) y la explosión es una emanación de 5 pies (1,5 m) a partir del objeto. Si contrarrestas con éxito un conjuro, el efecto se acaba y la explosión, o bien afecta a todas las criaturas en el área del conjuro, o al objetivo de conjuro y todas las criaturas en una emanación de 5 pies (1,5 m) a su alrededor.

DILEMA

CONJURO 8

CONCENTRAR EXTRADIMENSIONAL MANIPULAR TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 criatura

Duración mantenido

Transportas al objetivo a una habitación rompecabezas extraplana de origen misterioso, encerrándola allí. Una vez por turno como una sola acción, el objetivo puede hacer una prueba de Ocultismo, Percepción o Latrocinio contra tu CD de conjuros para resolver el rompecabezas. Los efectos de teletransporte no pueden transportar al objetivo al exterior de la habitación rompecabezas a menos que también puedan atravesar los Planos, como por ejemplo *teletransporte interplanario*. Cuando acaba el conjuro, el objetivo vuelve al espacio que ocupaba cuando fue desterrado, o al más cercano si el original está ahora ocupado.

Éxito crítico El objetivo resuelve el rompecabezas y huye.

Éxito El objetivo está en el camino correcto hacia la solución. Si ya lo estaba, resuelve el rompecabezas y huye.

Fallo El objetivo no hace progreso alguno hacia una solución.

Fallo crítico El objetivo no hace progresos y, si estaba en el camino correcto, ya no lo está.

DISFRAZ ILUSORIO

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); Objetivos 1 criatura voluntaria

Duración 1 hora

Creas una ilusión que hace que el objetivo parezca otra criatura de la misma forma corporal y de estatura aproximadamente similar (más o menos 6 pulgadas [15 cm] y peso (más o menos 50 libras [22,5 kg])). El disfraz es típicamente lo bastante bueno como para ocultar su identidad, pero no para imitar a un individuo específico. El conjuro cambia su apariencia y su voz, pero no sus manierismos. Puedes cambiar la apariencia de su ropa y de los objetos que lleva puestos, como por ejemplo hacer que su armadura parezca un vestido. Los objetos sostenidos no resultan afectados y cualquier objeto puesto sacado de la criatura vuelve a su apariencia verdadera.

Lanzar *disfraz ilusorio* equivale a preparar un disfraz para el uso Imitar de Engaño; ignora cualquier penalizador por circunstancia que el objetivo podría sufrir por disfrazarse como una criatura no similar, concede un bonificador +4 a las pruebas de Engaño para evitar que otros vean a través del disfraz y permite al objetivo sumar su nivel a dichas pruebas de Engaño incluso si no está entrenado. Puedes Disipar este conjuro.

Potenciado (3.º) El objetivo puede parecer cualquier criatura del mismo tamaño, incluso un individuo específico. Tienes que haber visto

a un individuo para replicar su apariencia, y tienes que haber oído su voz para replicarla.

Potenciado (4.º) Puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas voluntarias. Si designas como objetivo a múltiples criaturas, puedes elegir un disfraz diferente para cada objetivo, pero ninguna de ellas puede imitar a un individuo específico. Puedes Disipar cada disfraz individualmente o todos de forma colectiva.

Potenciado (7.º) Igual que en 4.º, pero puedes elegir disfraces que imitan a individuos específicos. Tienes que haber visto a un individuo para replicar su apariencia, y tienes que haber oído su voz para replicarla.

DISFRAZAR MAGIA

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 objeto o efecto de conjuro.

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Alteras la forma en que el aura mágica de un objeto o conjuro aparece ante efectos como los de *detectar magia*. Puedes ocultar las auras por completo, hacer que un objeto parezca un objeto común de un nivel menor o hacer que un conjuro parezca un conjuro común del mismo rango o inferior. Puedes Disipar el conjuro.

Un lanzador que utiliza *detectar magia* o leer aura de un rango superior a *disfrazar magia* puede hacer una prueba para descreer la ilusión utilizando la habilidad correspondiente a la tradición del conjuro (Arcanos para arcana, Religión para divina, Ocultismo para ocultista o Naturaleza para primigenia). Intentos posteriores por parte del mismo lanzador obtienen el mismo resultado que la prueba de descreer inicial.

Potenciado (2.º) Puedes Lanzar este conjuro sobre una criatura, disfrazando todos los objetos y efectos de conjuro que hay sobre ella.

DISIPAR MAGIA

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 efecto de conjuro u objeto mágico desatendido

Descoses la magia que hay tras un conjuro o efecto. Haz una prueba de contrarrestar contra el objetivo (pág. 431). Si contrarrestas con éxito un objeto mágico, se convierte en un objeto mundano de su tipo durante 10 minutos. Esto no cambia las propiedades no mágicas del objeto. Si el objetivo es un artefacto u objeto similar, fallas automáticamente.

DISTORSIÓN DEL VACÍO

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO VACÍO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza

Llamas al Vacío para que dañe a la fuerza vital. El objetivo sufre 2d4 daño por vacío con una salvación básica de Fortaleza. Con un fallo crítico, el objetivo queda también debilitado 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

DISTORSIONAR LA MENTE

CONJURO 7

CONCENTRAR EMOCIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad

Revuelves las facultades mentales y las entradas sensoriales de una criatura. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado de dicha salvación, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 10 minutos. Los efectos de *distorsionar la mente* tienen lugar de forma instantánea, por lo que *disipar magia* y otros efectos que contrarrestan los conjuros no pueden contrarrestarlos. Sin embargo, los rituales de deseo y las aptitudes que pueden eliminar efectos que no son mágicos siguen pudiendo contrarrestar los efectos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo pasa la primera acción de su siguiente turno en el estado confundido.

Fallo El objetivo queda confundido durante 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda confundido permanentemente.

DOBLE ENGAÑOSO

CONJURO 6

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Duración mantenido hasta 1 minuto

Te haces invisible y creas un duplicado ilusorio de ti mismo. Cuando Mantienes el conjuro, puedes dictar mentalmente un curso de acción para que tu duplicado lo siga dicho asalto. Tu duplicado actúa como si tuviera tu número completo de acciones, aunque en realidad no puede afectar nada del entorno. Tanto el duplicado como tu invisibilidad persisten a lo largo de la duración del conjuro. Llevar a cabo una acción hostil no acaba con la invisibilidad de *doble engañoso*, igual que con un conjuro de *invisibilidad* de 4.º rango. Una criatura que determina que el duplicado es una ilusión no sabe necesariamente que eres invisible, y una que puede ver tu forma invisible no sabe necesariamente que tu duplicado es una ilusión.

Si Lanzas un conjuro, atacas o interaccionas de alguna otra forma con otra criatura, como parte de dicha acción puedes hacer una prueba de Engaño contra la CD de Percepción de los observadores para convencerles de que es tu duplicado quien la lleva a cabo. Esto no engaña a nadie que es consciente de que tu duplicado es una ilusión, ni funciona si resulta obvio que el ataque no puede haber partido del duplicado. Por ejemplo, si has disparado un rayo, podrías hacer que pareciera proceder del duplicado si estuviera colocado de forma apropiada, pero si has atacado con una espada y tu duplicado está en el otro extremo de la habitación respecto al objetivo, tu prueba de Engaño falla automáticamente.

DOLOR FANTASMAL

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL NO LETAL

Tradiciones ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Un dolor ilusorio azota al objetivo, infligiendo 2d4 daño mental y 1d4 daño persistente mental y tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre el daño inicial completo pero no daño persistente, y el conjuro se acaba de inmediato.

Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el daño persistente completos, y queda indispuesto 1. Si se recupera del estado indispuesto, el daño persistente se acaba y el conjuro también.

Fallo crítico Como fallo, pero el objetivo queda indispuesto 2.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d4 y el daño persistente en 1d4.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

DOMINAR

CONJURO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Voluntad; **Duración** hasta tus siguientes preparativos diarios
Tomas el mando del objetivo, obligándole a que te obedezca. Si le das una orden obviamente autodestructiva, el objetivo no actúa hasta que le das una nueva orden. El efecto depende de su salvación de Voluntad.**Éxito crítico** El objetivo no resulta afectado**Éxito** El objetivo queda aturdido 1 mientras lucha contra tus órdenes.**Fallo** Controlas al objetivo. Sufrir el estado controlado, pero puede hacer una salvación de Voluntad al final de cada uno de sus turnos.
Con un éxito, el conjuro se acaba.**Fallo crítico** Igual que fallo, pero el objetivo tan sólo tiene derecho a una nueva salvación si le das una nueva orden que va contra su naturaleza, como por ejemplo matar a sus aliados.**Potenciado (10.)** La duración es ilimitada.

DORMIR

DOTE 1

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL SUEÑO

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m)**Defensa** Voluntad

Cada criatura en el área sentirá sueño, y posiblemente dará alguna cabezada. Una criatura que queda inconsciente debido este conjuro no queda tumbada ni suelta lo que está agarrando. El conjuro no evita que las criaturas se despierten debido a una prueba de Percepción con éxito, lo que limita su utilidad en combate.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre un penalizador -1 por estatus a sus pruebas de Percepción durante 1 asalto.**Fallo** La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente al cabo de 1 minuto, se despierta automáticamente.**Fallo crítico** La criatura queda inconsciente. Si sigue inconsciente al cabo de 1 hora, se despierta automáticamente.**Potenciado (4.)** Las criaturas quedan inconscientes durante 1 asalto con un fallo o 1 minuto con un fallo crítico. Caen tumbadas y sueltan lo que están agarrando, sin poder hacer pruebas de Percepción para despertarse. Cuando la duración se acaba, la criatura duerme normalmente en lugar de despertarse automáticamente.

DUPLICAR ENEMIGO

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 enemigo de nivel 15 o inferior**Defensa** Fortaleza; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas un duplicado temporal de un enemigo para que luche por ti. El objetivo puede hacer una salvación de Fortaleza para perturbar el conjuro. El duplicado aparece en un espacio desocupado adyacente al objetivo y tiene su mismo modificador al ataque, CA, modificadores a las tiradas de salvación, Percepción y modificadores por habilidad, pero tan solo tiene 70 Puntos de Golpe y carece de las aptitudes especiales del objetivo, incluyendo inmunidades, resistencias y debilidades. No dispone de objetos mágicos excepto runas de potencia de arma.

El duplicado obtiene el rasgo esbirro, y sólo puede dar Zancadas y Golpes. Sus Golpes infligen el daño normal del objetivo, pero no aplican efectos añadidos, puesto que carece de aptitudes especiales. El conjuro se acaba automáticamente si los Puntos de Golpe del duplicado caen a 0.

El duplicado ataca a tus enemigos lo mejor que puede. También puedes darle instrucciones adicionales; cuando Mantienes el conjuro, puedes también Comandar a un esbirro como parte de tu acción, pero el DJ es quien determina si el duplicado cumple tu orden.

El duplicado es inestable, por lo que cada turno después de que lleva a cabo sus acciones, pierde 4d6 Puntos de Golpe. No es una criatura viva, y no puede recuperar sus Puntos de Golpe perdidos en modo alguno.

Éxito crítico No consigues crear un duplicado.**Éxito** El duplicado inflige mitad de daño con sus Golpes y la duración se reduce a un máximo de 2 asaltos.**Fallo** El duplicado funciona tal y como se ha descrito.**Potenciado (+1)** El nivel de la criatura a la que puedes designar como objetivo se incrementa en 2. El duplicado tiene 10 PG más.

ÉGIDA DE ENERGÍA

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia**Lanzamiento** 1 minuto**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura**Duración** hasta tus siguientes preparativos diarios

Proteges al objetivo con una barrera de energía poderosa y de larga duración. El objetivo obtiene resistencia 5 a ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vitalidad y vacío.

Potenciado (9.) Las resistencias se incrementan a 10.

EJECUTAR

CONJURO 7

CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones divina, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Fortaleza básica

Señalas a una criatura e invocas el final de todas las cosas. El objetivo sufre 70 daño por vacío con una salvación básica de Fortaleza. Si el objetivo es un muerto viviente o dispone de curación mediante el vacío de alguna otra forma, el conjuro pierde los rasgos muerte y vacío y obtiene el rasgo vitalidad, por lo que el objetivo sufre 70 daño por vitalidad con una salvación básica de Fortaleza.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 10.

EMPUJÓN HIDRÁULICO

CONJURO 1

AGUA ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura u objeto desatendido**Defensa** CA

Invocas una poderosa explosión de agua presurizada, que vapulea al objetivo y lo echa atrás. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia.

Éxito crítico El objetivo sufre 6d6 daño contundente y es empujado hacia atrás 10 pies (3 m).**Éxito** El objetivo sufre 3d6 daño contundente y es empujado hacia atrás 5 pies (1,5 m).**Potenciado (+1)** El daño contundente se incrementa en 2d6.

ENCOGER

DOTE 2

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura voluntaria**Duración** 5 minutos

Distorsionas el espacio para hacer que una criatura sea más pequeña. El objetivo se encoge hasta convertirse en tamaño Menudo. Su equipo se

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios
Conjuros
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z
Conjuros de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

encoge con él, pero vuelve a su tamaño original si se lo quita. El alcance de la criatura cambia a 0 pies. Este conjuro no tiene efecto alguno sobre una criatura Menuda.

Potenciado (6.º) El conjuro puede designar como objetivo hasta 10 criaturas.

ENLACE MENTAL

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Enlazas tu mente con la del objetivo y le impartes mentalmente una cantidad de información en un instante que, de otra forma, se podría comunicar en 10 minutos.

ENREDADERAS ENMARAÑANTES

CONJURO 6

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 40 pies (9 m)

Duración 10 minutos

Unas enredaderas densas y retorcidas brotan de todas las superficies y llenan todas las masas de agua de la zona. Cualquier criatura que se mueve por tierra, o Trepano o Nadando en la zona de las enredaderas sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades. Una vez por asalto, puedes Mantener el conjuro para hacer que una en particular surja de cualquier casilla de la masa de enredaderas. Esta enredadera tiene un alcance de 15 pies (4,5 m). Haz un ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra el objetivo; con un éxito, la enredadera arrastra al objetivo hasta la masa y le deja inmovilizado durante 1

asalto o hasta que la criatura Huye (contra tu CD de conjuros), lo que sucede primero.

ERUPCIÓN VOLCÁNICA

CONJURO 7

CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** un cilindro de 5 pies (1,5 m) de radio y 80 pies (24 m) de altura

Defensa Reflejos

La tierra se abre, lanzando a gran altura una columna de lava en forma de cilindro vertical, que inflige 14d6 a las criaturas en el área. La lava se enfría rápidamente y envuelve a las criaturas del interior. Una criatura envuelta en lava solidificada queda torpe 1 y sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a sus Velocidades. Todo el terreno normal se convierte en terreno difícil para una criatura voladora y dichas criaturas descienden inmediatamente 20 pies (6 m) en el momento en que quedan recubiertas, pero no sufren daño debido a esta caída. Una criatura recubierta de lava solidificada puede tratar de Huir contra tu CD de conjuros para acabar con el efecto. De lo contrario, permanece envuelta hasta que sufre un total de 50 daño, lo que la libera de la lava solidificada.

Además, las criaturas en el área y las que estén a 5 pies (1,5 m) o menos de la columna de lava sufrirán automáticamente 3d6 daño por fuego debido al intenso calor, sean cuales sean los resultados de sus tiradas de salvación.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

ESTADÍSTICAS DEL ESBIRRO FANTASMAL

ESBIRRO FANTASMAL

CRIATURA -1

MEDIANO FUERZA DESCEREBRADO

Percepción +0; visión en la oscuridad**Idiomas** ninguno (entiende a su creador)**Habilidades** Sigilo +8**Fue** -4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** +0

Cuerpo de fuerza El cuerpo de un esbirro fantasmal está hecho de fuerza mágica. No puede utilizar acciones de ataque. Aunque carece de peso físico, puede moverse y utilizar acciones de Interactuar para hacer cosas del tipo ir a buscar objetos, abrir puertas no atascadas o cerradas sin llave, sostener sillas y limpiar. No puede atravesar objetos sólidos.

CA 13; **Fort** +0, **Ref** +4, **Vol** +0

PG 4; **Inmunidades** ataques no mágicos, enfermedad, espíritu, inconsciente, mental, parálisis, precisión, veneno; **Resistencias** todo el daño 5 (excepto fuerza o *toque fantasmal*)

Velocidad volar 30 pies (9 m)**Fallo** La criatura sufre daño completo y queda envuelta en lava solidificada.**Fallo crítico** La criatura sufre doble daño y queda envuelta en lava solidificada.**Potenciado (+1)** El daño en el área se incrementa en 2d6 y el daño debido al intenso calor se incrementa en 1d6.

ESBIRRO FANTASMAL

CONJURO 1

CONCENTRAR CONVOCAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 60 pies (18 m)**Duración** mantenido

Convocas a un esbirro fantasmal (ver barra lateral). El esbirro tiene aproximadamente la forma de un humanoide. Puedes elegir entre que sea invisible o que tenga una apariencia efímera, pero se trata obviamente de un efecto mágico y no de una criatura real.

ESCENA ILUSORIA

CONJURO 5

AUDITIVO CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR OLFATIVO VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista**Lanzamiento** 10 minutos**Rango de distancia** 500 pies (150 m); **Área** explosión de 30 pies (9 m)**Duración** 1 hora

Creas una escena imaginaria que incluye hasta 10 criaturas individuales u objetos de diverso tamaño, todos los cuales deben estar en el área del conjuro. Dichos elementos generan los sonidos y los olores apropiados, y su tacto es el correcto. Los elementos de una *escena ilusoria* no pueden hablar. A diferencia del conjuro *criatura ilusoria*, las criaturas de tu escena carecen de aptitudes y estadísticas de combate. Tu escena no incluye cambios al entorno que la rodea, aunque puedes colocarla en el entorno ilusorio de un conjuro de *espejismo*.

Cuando creas la escena, puedes elegir que sea estática o que siga un programa. Aunque una escena estática es estacionaria, incluye movimiento natural básico. Por ejemplo, el viento soplando sobre un pedazo de papel ilusorio lo haría crujir. Un programa puede tener hasta 1 minuto de longitud y se repite cuando se acaba. Por ejemplo, podrías

crear una escena con dos orcos luchando entre sí y la lucha se desarrollaría de la misma forma en cada repetición. Si creas un bucle, ambos combatientes acaban en el mismo lugar al inicio de la escena y al final de la misma, pero puedes refinar el programa para que sea difícil discernir cuándo empieza y cuándo acaba el bucle. Cualquiera que observe la escena más de unos pocos minutos, casi siempre se dará cuenta del bucle. Una vez has creado la ilusión, no puedes alterar el programa.

Cualquier criatura que toque cualquier aparte de la imagen o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión. Si interacciona con una parte de la ilusión, sólo descreer dicha parte. Tan sólo puede descreer la escena al completo con un éxito crítico.

Potenciado (6.) Las criaturas o los objetos de tu escena pueden hablar.

Tienes que dictar las palabras específicas para cada actor al crear tu programa. El conjuro disfraza tu voz para cada actor.

Potenciado (8.) Como la versión de 6.º rango, pero la duración es ilimitada.

ESCOMBROS APALEADORES

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TIERRA

Tradiciones arcana, primigenia**Área** cono de 15 pies (4,5 m)**Defensa** Reflejos

Una rociada de pesadas piedras vuela por los aires frente a ti. Los escombros infligen 2d4 daño contundente a cada criatura en el área. Cada criatura tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.**Fallo** La criatura sufre daño completo y es apartada 5 pies (1,5 m) de ti de un empujón.**Fallo crítico** La criatura sufre doble daño y es apartada 10 pies (3 m) de ti de un empujón.**Potenciado (+1)** El daño se incrementa en 2d4.

ESCUDO

TRUCO 1

CONCENTRAR FUERZA TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno

Alzas un escudo de fuerza mágico. Esto cuenta cómo utilizar la acción Alzar un escudo (pág. 419), lo que te concede un bonificador +1 por circunstancia a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno, pero no requiere una mano para utilizarlo.

Mientras el conjuro está en funcionamiento, puedes utilizar la reacción Bloqueo con el escudo (pág. 253) con tu escudo mágico. El escudo tiene Dureza 5. Puedes utilizar la reacción del conjuro para reducir el daño de cualquier conjuro o efecto mágico, incluso si no inflige daño físico. Después de utilizar Bloqueo con el escudo, el conjuro se acaba y no puedes lanzarlo de nuevo durante 10 minutos.

Potenciado (+2) La Dureza del escudo se incrementa en 5.

ESCUDO DE FUEGO

CONJURO 4

CONCENTRAR FUERZA MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia**Duración** 1 minuto

Creas un escudo flotante hecho de fuego. Mientras el escudo persiste, su calor te concede resistencia al frío 5 y te hace inmune al frío ambiental suave y severo. Puedes Alzar un escudo con el escudo de fuego como si fuera un escudo normal para obtener un bonificador +1 por circunstancia a tu CA.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Reglas
Listas de conjuros
Arcanos
Divinos
Ocultistas
Primigenios
Conjuros
A-C
D-F
G-M
N-R
S
T-Z
Conjuros de foco
Bardo
Clérigo
Druida
Explorador
Brujo
Mago
Rituales
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Puedes utilizar la reacción Bloqueo con el escudo (pág. 253) con el *escudo de fuego*, que tiene Dureza 10, es inmune al fuego, tiene 40 PG (sin Umbral de rotura) y su Dureza se reduce a la mitad contra los efectos que tienen el rasgo agua. Si utilizas Bloqueo con el escudo contra un ataque Cuerpo a cuerpo, que o bien es un ataque sin armas, o bien cuyo atacante está adyacente, éste sufre 2d6 daño por fuego.

Potenciado (+2) La resistencia al frío se incrementa en 5, los PG se incrementan en 10 y el daño por fuego se incrementa en 1d6.

ESCU德里ÑAMIENTO

CONJURO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia planetario; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 10 minutos

Espías mágicamente a una criatura de tu elección. *Escudriñamiento* funciona como *clarividencia* (pág. 323), excepto que la imagen que obtienes es menos precisa, insuficiente para *teletransporte* y conjuros similares. En lugar de crear un ojo en una ubicación fija a 500 pies (150 m) o menos, en su lugar puedes crear uno que se manifieste justo por encima del objetivo. Puedes elegir un objetivo o bien por su nombre o bien tocando una de sus posesiones o una parte de su cuerpo. Si no te has reunido con el objetivo en persona, la CD de *escudriñamiento* es 2 menor y si no eres consciente de la identidad del objetivo (quizá porque hallaste el colmillo de una criatura desconocida en una escena del crimen), en su lugar la CD es 10 menor.

El efecto de *escudriñamiento* depende de la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico El conjuro falla y el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 semana. El objetivo también obtiene un atisbo de ti y averigua la distancia aproximada y la dirección entre ambos.

Éxito El conjuro falla y el objetivo queda temporalmente inmune durante 1 día.

Fallo El conjuro tiene éxito.

Fallo crítico El conjuro tiene éxito y el ojo sigue al objetivo si se mueve, moviéndose hasta 60 pies (18 m) por asalto.

ESPEJISMO

CONJURO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 50 pies (15 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Creas una ilusión que hace que el terreno natural parezca, suene, se sienta y huela como un tipo diferente de terreno. Esto no disfrazará ninguna estructura o criatura que haya en el área.

Cualquier criatura que toque la ilusión o utilice la acción de Buscar para examinarla podrá hacer un intento de descreer tu ilusión.

Potenciado (5.º) Tu imagen también puede disfrazar estructuras o crear estructuras ilusorias (pero sigue sin poder disfrazar criaturas).

ESQUEMA VIBRANTE

CONJURO 6

DISCRETO ILUSIÓN INCAPACITACIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m); **Área** explosión de 10 pies (3 m)**Defensa** Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas una pauta de luces que late con intensidad. Las criaturas quedan deslumbradas en el interior de la misma. Además, una criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad si está en el interior de la pauta cuando la lanzas, cuando entra en ella, cuando acaba su turno en su interior o cuando utiliza una acción de Buscar o de Interactuar con la misma. Una criatura cegada por la pauta no tiene que hacer nuevas tiradas de salvación.

Éxito La criatura no resulta afectada

Fallo La criatura queda cegada por la pauta. Si sale de la misma, puede hacer una nueva salvación para recuperarse del estado cegado al final de cada uno de sus turnos, hasta una duración máxima de 1 minuto.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 minuto.

ESTABILIZAR

TRUCO 1

CONCENTRAR CURAR MANIPULAR TRUCO VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia**Rango de distancia** 30 (9 m); **Objetivos** 1 criatura moribunda

La energía vital cierra la puerta de la muerte. El objetivo pierde el estado moribundo, aunque permanece inconsciente y a 0 Puntos de Golpe.

ESTALLAR

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR SÓNICO

Tradiciones ocultista, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 objeto desatendido

Un ataque sónico de alta frecuencia hace estallar un objeto próximo. Infliges 2d10 daño sónico al objeto, ignorando la Dureza del mismo si es 4 o menor.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10 y la Dureza que el conjuro ignora se incrementa en 2.

ESTATUS

CONJURO 2

CONCENTRAR DETECCIÓN MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista, primigenia**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria.**Duración** hasta tus siguientes preparativos diarios

Mientras el objetivo y tu permanezcáis en el mismo plano de existencia y estéis vivos los dos, estarás al corriente de su estado. Conoces la dirección en la que está, la distancia y cualquier estado que le afecta.

Potenciado (4.) El alcance se incrementa a 30 pies (9 m) y puedes designar como objetivo hasta a 10 criaturas.

EXPLOSIÓN CÁUSTICA

CONJURO 1

ÁCIDO CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m)**Defensa** Reflejos básica

Arrojas un gran pegote de ácido que detona inmediatamente, salpicando a las criaturas cercanas. Las criaturas en el área sufren 1d8 daño por ácido y tienen que hacer una salvación básica de Reflejos; con un fallo crítico, una criatura sufre también 1 daño persistente por ácido.

Potenciado (+2) El daño inicial se incrementa en 1d8 y el daño persistente en un fallo crítico se incrementa en 1.

EXPLOSIÓN DE ECLIPSE

CONJURO 7

CONCENTRAR FRÍO MANIPULAR OSCURIDAD VACÍO

Tradiciones arcana, divina, primigenia**Rango de distancia** 500 pies (150 m); **Área** explosión de 60 pies (18 m)**Defensa** Reflejos

Un globo de oscuridad congeladora explota en el área, infligiendo 8d10 daño por frío a las criaturas presentes, más 8d4 daño adicional por vacío a las criaturas vivas. Cada criatura en el área tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Si el globo se solapa con un área de luz mágica o afecta a una criatura afectada por luz mágica, *explosión de eclipse* contrarresta el efecto de luz.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.**Fallo** La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y queda cegada por la oscuridad, con una duración ilimitada.

Potenciado (+1) El daño por frío se incrementa en 1d10 y el daño por vacío contra los seres vivos se incrementa en 1d4.

EXPLOSIÓN DE RUIDO

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR SÓNICO

Tradiciones arcana, divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Área** explosión de 10 pies (9 m)**Defensa** Fortaleza

Invocas un ruido cacofónico, que inflige 2d10 daño sónico. Cada criatura tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.**Éxito** La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y queda ensordecida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, queda ensordecida durante 1 minuto y aturdida 1.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d10.

EXPLOSIÓN DE SOMBRA

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR SOMBRA

Tradiciones divina, ocultista**Rango de distancia** variable; **Área** variable**Defensa** Reflejos o Voluntad básica (a elegir por el objetivo)

Das forma a la sustancia sombría del Inframundo en forma de explosión. Elige entre daño por ácido, contundente, cortante, electricidad, espiritual, frío, fuego, fuerza, perforante y sónico y elige entre un cono de 30 pies (9 m), una explosión de 15 pies (4,5 m) a 120 pies (36 m) o menos o una línea de 50 pies (15 m). La explosión inflige 6d8 daño del tipo elegido a cada criatura en el área.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

EXPLOSIÓN ESPIRITUAL

CONJURO 6

CONCENTRAR ESPÍRITU MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista**Rango de distancia** 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Fortaleza básica

Concentras energía etérea y atacas al espíritu de la criatura, infligiendo 16d6 daño espiritual con una salvación básica de Fortaleza.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

EXPLOSIÓN SOLAR

CONJURO 7

CONCENTRAR FUEGO LUZ MANIPULAR VITALIDAD

Tradiciones divina, primigenia

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Área** explosión de 60 pies (18 m)

Defensa Reflejos

Un poderoso globo de abrasadora luz solar explota en el área, infligiendo 8d10 daño por fuego a todas las criaturas en la misma, más 8d10 daño adicional por vitalidad a las criaturas muertas vivientes. Cada criatura en el área tiene que hacer una salvación de Reflejos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre daño completo y queda cegada permanentemente.

Si el globo se solapa con un área de oscuridad mágica, explosión solar trata de contrarrestar el efecto de oscuridad.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 1d10 y el daño por vitalidad contra los muertos vivientes se incrementa también en 1d10.

FACHADA DE OBJETO

CONJURO 1

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 objeto no mayor que 10 pies por 10 pies por 10 pies (3 × 3 × 3 m)

Duración 1 hora

Haces que el objeto objetivo tenga el aspecto de estar físicamente mucho mejor o mucho peor. Cuando Lanzas este conjuro, decides si quieres que el objeto parezca decrepito o perfecto. Un objeto al que se hace parecer decrepito aparenta estar roto y ser de mala calidad. Un objeto intacto al que se hace parecer mejor aparenta ser nuevo a estrenar y estar bien pulido o mantenido. Un objeto roto parece estar intacto y funcional. Los objetos destruidos no pueden ser afectados por este conjuro. Una criatura que Interactúa con el objeto puede intentar descreer la ilusión.

Potenciado (2.) La duración es 24 horas.

Potenciado (3.) La duración es ilimitada.

FALSA VISIÓN

CONJURO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 10 minutos

Rango de distancia toque; **Área** explosión de 100 pies (30 m)

Duración hasta tus siguientes preparativos diarios

Creas una falsa imagen que engaña a cualquier intento de escudriñar en un área. Cualquier conjuro de escudriñamiento ve, oye, huele y detecta de cualquier otra forma lo que tú quieres que detecte en el interior del área, en lugar de lo que realmente hay. Puedes Mantener el conjuro cada asalto para cambiar la ilusión como desees, incluyendo interpretar una escena compleja. Si el conjuro de escudriñamiento es de un rango superior a *falsa visión*, quien lo lanza puede hacer una prueba de Percepción para describir la ilusión, aunque incluso si tiene éxito no puede averiguar lo que sucede realmente en el área.

FALSA VITALIDAD

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista

Duración 8 horas

Potencias tu carne con las energías típicamente utilizadas para manipular a los muertos vivientes. Obtienes 10 Puntos de Golpe temporales.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe temporales se incrementan en 3.

FANTASÍA

TRUCO 1

CONCENTRAR DISCRETO ILUSIÓN MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido

Creas un sonido o una visión ilusoria sencilla. Un sonido añade el rasgo auditivo al conjuro y no puede incluir palabras inteligibles o música elaborada. Una visión añade el rasgo visual, no puede ser mayor que un cubo de 5 pies (1,5 m) de lado y es claramente tosca y poco detallada si se contempla desde 15 pies (4,5 m) o menos. Cuando Lanzas o Mantienes el conjuro, puedes hacer una prueba para Crear una distracción con la ilusión, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba de Engaño. Si la prueba falla contra una criatura, ésta descrece la *fantasía*.

FANTASMAGORÍA

CONJURO 9

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL MUERTE

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** cualquier cantidad de criaturas

Defensa Voluntad

Llenas la mente del objetivo con imágenes inacabables, como sueños incontables y vidas que chocan unas contra otras. La avalancha de información inflige 16d6 daño mental a cada objetivo, dependiendo de su salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y no puede utilizar reacciones hasta el inicio de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda confundido hasta el inicio de tu siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño y queda confundido durante 1 minuto.

FESTÍN VAMPÍRICO

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR MUERTE VACÍO

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza básica

Tu toque absorbe la fuerza vital de un objetivo para potenciarte. Infliges 6d6 daño por vacío al objetivo. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como la mitad del daño por vacío que sufre el objetivo (después de aplicar resistencias y cosas similares). Al cabo de 1 minuto, pierdes todos los Puntos de Golpe temporales que te quedan.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

FLORA ENMARAÑANTE

CONJURO 2

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR PLANTA

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** todas las casillas en una explosión de 20 pies (6 m)

Duración 1 minuto

Plantas y hongos surgen de forma espontánea o crecen rápidamente, enmarañando a las criaturas. Todas las superficies en el área se convierten en terreno difícil. Cada asalto que una criatura empieza su turno en el área tiene que hacer una salvación

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

de Reflejos. Con un fallo, sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus velocidades hasta que abandona el área y, con un fallo crítico, queda también inmovilizado durante 1 asalto. Las criaturas pueden hacer una prueba de Huir para eliminar estos efectos.

FORMA AÉREA

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Empleas tu dominio del aire para cambiar la forma de tu cuerpo a una forma de batalla de animal Mediano volador. Cuando Lanzas este conjuro, elige una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el tipo específico de animal (por ejemplo una lechuza o un águila para ave), pero esto no afecta ni al Tamaño ni a las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el animal elegido:

- CA = 18 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16 y tu bonificador al daño es +5. Dichos ataques están basados en la Destreza (por ejemplo, a efectos del estado torpe). Si tu modificador al ataque para los ataques sin arma basados en la Destreza es mayor, puedes utilizarlo en lugar del indicado.
- Modificador por Acrobacias +16, a menos que el tuyo sea superior.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Ave** Velocidad 10 pies (3 m), volar 50 pies (15 m); **Cuerpo a cuerpo** pico, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** garra (ágil), **Daño** 1d10 cortante.
- **Avispa** Velocidad 20 pies (6 m), volar 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** aguijón, **Daño** 1d8 perforante +1d6 persistente por veneno.
- **Murciélago** Velocidad 20 pies (6 m), volar 30 pies (9 m); eco-localización precisa 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** colmillos, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ala (ágil), **Daño** 2d6 contundente.
- **Pterosauro** Velocidad 10 pies (3 m), volar 40 pies (12 m); olfato impreciso 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** pico, **Daño** 3d6 perforante.

Potenciado (5.º) Tu forma de batalla es Grande y tu Velocidad de vuelo obtiene un bonificador +10 pies (3 m) por estatus. En lugar de lo indicado obtienes 10 PG temporales, modificador al ataque +18, modificador al daño +8 y Acrobacias +20.

Potenciado (6.º) tu forma de batalla es Enorme, tu Velocidad de vuelo obtiene un bonificador +15 pies (4,5 m) por estatus y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, modificadores al ataque +21, bonificador al daño +4 y dobles dados de daño (incluyendo el daño persistente) y Acrobacias +23.

FORMA ANIMAL

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

Llamas a la energía primigenia para que te transforme en una forma de batalla de animal Mediano. Cuando Lanzas este conjuro, elige una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el tipo específico de animal (por ejemplo un león o un leopardo de la nieve para felinos), pero esto no afecta ni al Tamaño ni a las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el animal elegido:

- CA = 16 + tu nivel. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 5 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (9 m).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +9 y tu bonificador al daño es +1. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu bonificador al ataque sin armas es mayor, puedes utilizarlo en su lugar.
- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en el animal elegido:

- **Cánido** Velocidad 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante.
- **Ciervo** Velocidad 50 pies (15 m); **Cuerpo a cuerpo** asta, **Daño** 2d6 perforante.
- **Felino** Velocidad 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d6 perforante; **Cuerpo a cuerpo** zarpa (ágil), **Daño** 1d10 cortante.
- **Oso** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante; **Cuerpo a cuerpo** garra (ágil), **Daño** 1d8 cortante.
- **Rana** Velocidad 25 pies (7,5 m), nadar 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** lengua (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d4 contundente.
- **Serpiente** Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** colmillos, **Daño** 2d4 perforante +1d6 veneno.
- **Simio** Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** puño, **Daño** 2d6 contundente.
- **Tiburón** nadar 35 pies (10,5 m); **Cuerpo a cuerpo** mandíbulas, **Daño** 2d8 perforante; respira bajo el agua pero no en el aire.
- **Toro** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** cuerno, **Daño** 2d8 perforante.

Potenciado (3.º) En lugar de lo indicado obtienes 10 PG temporales, CA = 17 + tu nivel, modificador al ataque +14, bonificador al daño +5 y Atletismo +14.

Potenciado (4.º) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes 15 PG temporales, CA = 18 + tu nivel, modificador al ataque +16, bonificador al daño +9 y Atletismo +16.

Potenciado (5.º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m). En lugar de lo indicado obtienes 20 PG temporales, CA = 18 + tu nivel, modificador al ataque +18, bonificador al daño +7 y doblas el número de dados de daño y Atletismo +20.

FORMA DE DINOSAURIO

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

Canalizas las fuerzas primigenias de la Naturaleza para transformarte en una forma de batalla Grande de animal, específicamente la de un poderoso y terrorífico dinosaurio. Cuando Lanzas este conjuro, eliges una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el típico específico de animal, pero esto no tiene efecto alguno en el Tamaño o las estadísticas de la forma. Cuando estás en esta forma, obtienes los rasgos animal y dinosaurio. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 15 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (9 m).
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +16 y tu bonificador al daño es +9. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes también aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- Ankylosaurus** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 10 pies [3 m], coletazo), **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ♦ pata, **Daño** 2d6 contundente.
- Brontosaurus** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 15 pies [4,5 m], coletazo), **Daño** 2d6 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ♦ pata, **Daño** 2d8 contundente.
- Deinonychus** Velocidad 40 pies (12 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ garra (ágil), **Daño** 2d4 perforante + 1 persistente por sangrado; **Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas, **Daño** 1d10 perforante.
- Stegosaurus** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8 perforante.
- Triceratops** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ cuerno, **Daño** 2d8 perforante + 1d6 persistente por sangrado con un impacto crítico; **Cuerpo a cuerpo** ♦ pata, **Daño** 2d6 contundente.
- Tyrannosaurus** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ♦ mandíbulas (alcance 10 pies [3 m], letal d12), **Daño** 1d12 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola, **Daño** 1d10 contundente.

Potenciado (5°) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m), o 20 pies (6 m) si empezaste con 15. En lugar de lo indicado obtienes 20 PG temporales, un modificador al ataque de +18, un bonificador al daño de +6, el doble de dados de daño y Atletismo +21.

Potenciado (7°) Tu forma de batalla es Gargantuesca y tus ataques tienen un alcance de 20 pies (6 m), o 25 pies (7,5 m) si empezaste con 15. En lugar de lo indicado obtienes CA = 21, 25 PG temporales, un modificador al ataque de +25, un bonificador al daño de +15, el doble de dados de daño y Atletismo +25.

FORMA DE DRAGON

CONJURO 6

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

DRAGONES DEL MANUAL DE MONSTRUOS

Los dragones del *Manual de monstruos* utilizan las siguientes especificaciones para *forma de dragón*.

Dragón	Tradición	Vel.	Aliento de dragón
Adamantino	Primigenia	Excavar	Cono de contundencia
Astado	Primigenia	Nadar	Cono de veneno
Conspirador	Ocultista	—	Cono de veneno
Diabólico	Divina	—	Cono de fuego
Empíreo	Divina	—	Cono de espíritu
Espejismo	Arcana	Trepar	Cono de mental
Fortuna, de la	Arcana	—	Cono de fuerza
Presagio	Ocultista	—	Cono de mental

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 1 minuto

Invocando magia poderosa, obtienes una forma de batalla de dragón Grande. Cuando Lanzas este conjuro, elige un tipo de dragón común u otro tipo al que tu DJ te permite el acceso. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo dragón. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Velocidad 40 pies (12 m), volar 100 pies (30 m). Obtienes cualquiera de las siguientes velocidades de las que dispone el dragón elegido, pero en la cantidad indicada: excavar 20 pies (6 m), trepar 40 pies (12 m), nadar 60 pies (18 m).
- Resistencia 10 contra el tipo de daño de tu Aliento de dragón (ver más abajo).
- Visión en la oscuridad y olfato impreciso 60 pies (18 m).
- Los siguientes ataques cuerpo a cuerpo sin armas, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +22 y tu bonificador al daño es +6. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste. Ver a continuación más sobre estos ataques.

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 2d12 perforante más 2d6 daño del mismo tipo de daño que tu Aliento de dragón (ver más abajo); **Cuerpo a cuerpo** ♦ garra (ágil), **Daño** 3d10 cortante; **Cuerpo a cuerpo** ♦ cola (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 3d10 contundente.

- Un modificador +9 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.
- Aliento de dragón** ♦♦ Exhalas energía mágica letal en un área, infligiendo 10d6 daño a todas las criaturas en la misma, con una salvación básica contra tu CD de conjuro. La forma, tipo de daño y tipo de salvación son las correspondientes al aliento de dragón que has elegido. Si dicho aliento puede infligir más de un tipo de daño, elige uno de ellos cuando lanzas *forma de dragón*. La

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

forma del aliento es un cono de 30 pies (9 m) o una línea de 100 pies (30 m). Una vez activado, el Aliento de dragón no se puede utilizar de nuevo en 1d4 asaltos. Aliento de dragón tiene el rasgo de tradición que encaja con la tipo de dragón y el rasgo de daño que encaja con ese tipo de daño que inflige, si es aplicable.

- **Resistencia según tradición** Si la tradición mágica del dragón encaja con la de tu conjuro *forma de dragón*, obtienes la habilidad indicada. **Resistencia arcana** 5 contra la magia; **Resistencia divina** 10 contra espíritu, vitalidad y vacío; **Resistencia ocultista** 10 contra mental; Resistencia primigenia 5 al daño físico.

Potenciado (8.) Tu forma de batalla es Enorme, obtienes un bonificador +20 pies (6 m) por estatus a tu Velocidad de vuelo y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m) o de 15 pies (4,5 m) si tenían previamente 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 21 + tu nivel, 15 PG temporales, un modificador al ataque de +28, un bonificador al daño de +12, y Atletismo +28. Tu Aliento de dragón inflige 4d6 daño adicional.

FORMA DE INSECTO

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Te concentras en un bicho sencillo y te transformas en una forma de batalla animal de tamaño Mediano. Cuando Lanzas este conjuro, eliges una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes decidir el tipo específico de animal (como por ejemplo una mariquita o un escarabajo para los coleópteros), pero esto no tiene efecto alguno ni en el Tamaño ni en las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo animal. Puedes Disipar este conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 18 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques específicos a la forma de batalla que eliges, que son los únicos con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +13 y tu bonificador al daño es +2. Estos ataques están basados en la Fuerza (a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +13 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas en la forma elegida:

- **Araña** Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ colmillos, **Daño** 1d6 perforante más 1d4 persistente veneno; **A distancia** ➤ telaraña (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m]), **Daño** enmaraña al objetivo durante 1 asalto.
- **Ciempiés** Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m); visión en la oscuridad; **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante más 1d4 persistente veneno.
- **Escarabajo** Velocidad 25 pies (7,5 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas, **Daño** 2d10 contundente.
- **Escorpión** Velocidad 40 pies (12 m), visión en la oscuridad, sentido de la vibración impreciso 60 pies (18 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ aguijón, **Daño** 1d8 perforante más 1d4 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** ➤ pinza (ágil), **Daño** 1d6 contundente.

- **Hormiga** Velocidad 30 pies (9 m), trepar 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas, **Daño** 2d6 contundente.
- **Mantis** Velocidad 40 pies (12 m); olfato impreciso 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ pata delantera, **Daño** 2d8 perforante.

Potenciado (4.) Tu forma de batalla es Grande y tus ataques tienen un alcance de 10 pies (3 m). En lugar de lo indicado obtienes 15 PG temporales, modificador al ataque +16, bonificador al daño +6 y Atletismo +16.

Potenciado (5.) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m). En lugar de lo indicado obtienes 20 PG temporales, modificador al ataque +18, bonificador al daño +2 y dobles dados de daño (incluyendo daño persistente) y Atletismo +20.

FORMA DE MONSTRUOSIDAD

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Te transformas en un monstruo legendario, adoptando una forma de batalla Enorme. Cuando lanzas este conjuro, elige entre ave fénix, gusano de las cavernas o serpiente marina. Mientras estás en esta forma, obtienes el rasgo bestia (para el fénix) o el rasgo animal (para el gusano de las cavernas o la serpiente marina). Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 20 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 20 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +28, y utilizas el daño indicado. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +30 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el monstruo elegido:

- **Fénix** Velocidad 30 pies (9 m), volar 90 pies (27 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ pico (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d6+12 perforante más 2d4 fuego y 2d4 fuego persistente; **Cuerpo a cuerpo** ➤ garra (ágil, alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d8+12 cortante; **Sudario de llamas** (aura, fuego, primigenio) 20 pies (6 m). Obtienes una aura de fuego que se extiende desde ti. Toda criatura que entra o acaba su turno en el interior del aura sufre 2d6 daño por fuego. Una criatura sólo puede sufrir este daño una vez por turno. Puedes activar o desactivar esta aura mediante una acción de Mantener.
- **Gusano de las cavernas** Velocidad 40 pies (12 m), excavar 30 pies (9 m), nadar 20 pies (6 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d12+20 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ➤ aguijón (ágil, alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+15 perforante +2d6 persistente veneno; **Cuerpo a cuerpo** ➤ cuerpo (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8+20 contundente; **Inexorable** Te recuperas automáticamente de los estados paralizado, lentificado y aturdido al final de cada uno de tus turnos. También eres inmune a quedar inmovilizado e ignoras el terreno difícil y el terreno difícil mayor.
- **Serpiente marina** Velocidad 20 pies (6 m), nadar 90 pies (27 m); **Cuerpo a cuerpo** ➤ mandíbulas (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d12+20 perforante; **Cuerpo a cuerpo** ➤ cola (alcance 25 pies

[7,5 m]]. **Daño** 2d8+20 contundente; **Barrido con la espina** ➡ (movimiento) Extiendes tus espinas y Nadas o das una Zancada. Cada criatura a la que estás adyacente en cualquier punto durante tu movimiento sufre 4d8+10 daño cortante (salvación básica de Reflejos contra tu CD de conjuros).

Potenciado (9.) En lugar de lo indicado obtienes CA = 22 + tu nivel, 25 PG temporales, modificador al ataque +31, incrementas el daño en un dado de daño y Atletismo +33.

FORMA DE PESTE ➡➡

CONJURO 8

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 10 minutos

Te transformas una forma de batalla de animal Menudo, como por ejemplo un gato, un insecto, un lagarto o una rata. Tú eres quien decide el tipo específico de animal (como por ejemplo una rata o una mantis religiosa), pero eso no afecta ni a tu Tamaño ni a tus estadísticas. En esta forma, tienes el rasgo animal y no puedes llevar a cabo Golpes. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes:

- CA = 15 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- Velocidad 20 pies (6 m).
- Debilidad 5 al daño físico (si sufres daño físico en esta forma, sufres 5 daño adicional).
- Visión en la penumbra y olfato impreciso 30 pies (9 m).
- Modificadores +10 a Acrobacias y a Sigilo, si los tuyos no son superiores; modificador por Atletismo -4.

Potenciado (4.) Te puedes convertir en una criatura voladora, como por ejemplo un ave, lo que te concede una Velocidad de vuelo de 20 pies (6 m).

FORMA DE PLANTA ➡➡

CONJURO 5

CONCENTRAR MADERA MANIPULAR PLANTA POLIMORFÍA

Tradiciones primigenia

Duración 1 minuto

Inspirándote en las criaturas frondosas, te transformas en una forma de batalla de planta Grande. Cuando Lanzas este conjuro, eliges una forma de batalla indicada en la lista de más abajo. Puedes elegir una planta específica similar en la que convertirte (como por ejemplo una *Nepenthes* en lugar de una *Dionea*), pero esto no tiene efecto alguno ni en el Tamaño ni en las estadísticas de la forma. Cuando te encuentras en esta forma, obtienes el rasgo planta. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 19 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 12 Puntos de Golpe temporales.
- Resistencia 10 al veneno
- Visión en la penumbra.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +17 y tu bonificador al daño es +11. Dichos ataques están basados en la Fuerza (por ejemplo, a efectos del estado debilitado). Si tu modificador al ataque sin armas es mayor, puedes usarlo en lugar de éste.
- Un modificador +19 a las pruebas de Atletismo, a menos que el tuyo propio sea superior.

Obtienes aptitudes específicas basadas en la planta elegida:

- **Arboreal** Velocidad 30 pies (9 m); **Cuerpo a cuerpo** ➡ rama (alcance 15 pies [4,5 m]), **Daño** 2d10 contundente; **Cuerpo a cuerpo** ➡ pie, **Daño** 2d8 contundente; en esta forma puedes hablar.
- **Atrapamoscas** Velocidad 15 pies (4,5 m); resistencia 10 al ácido; **Cuerpo a cuerpo** ➡ hoja (alcance 10 pies [3 m]), **Daño** 2d8 perforante, y puedes invertir una acción después de un impacto para Agarrar al objetivo.

Potenciado (6.) Tu forma de batalla es Enorme y el alcance de tus ataques se incrementa en 5 pies (1,5 m). En lugar de lo indicado obtienes CA = 22 + tu nivel, 24 PG temporales, modificador al ataque +21, bonificador al daño +16 y Atletismo +22.

FORMA DE VAPOR ➡➡

CONJURO 4

AIRE CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 5 minutos

El objetivo se transforma en un estado vaporoso. En este estado, el objetivo es amorfo. Pierde cualquier bonificador por objeto a la CA y todos los demás efectos y bonificadores debidos a la armadura, utilizando su modificado por competencia para la defensa sin armadura. Obtiene resistencia 8 al daño físico y es inmune al daño de precisión. No puede lanzar conjuros, activar objetos o utilizar acciones con el rasgo atacar o manipular. Obtiene una Velocidad de vuelo de 10 pies (3 m) y puede deslizarse a través de grietas minúsculas. El objetivo puede Disipar el conjuro.

FORMA DE ELEMENTAL ➡➡

CONJURO 5

CONCENTRAR MANIPULAR POLIMORFÍA

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 minuto

Llamas al poder de los Planos para transformarte en una forma de batalla elemental Mediana. Cuando Lanzas este conjuro, elige un elemento de los indicados. Cuando estás en esta forma obtienes el rasgo correspondiente además del rasgo elemental. En esta forma de batalla puedes tener manos, y puedes llevar a cabo acciones de manipular. Puedes Disipar el conjuro.

Obtienes las siguientes estadísticas y aptitudes, sin importar qué forma de batalla eliges:

- CA = 19 + tu nivel. Ignoras el penalizador a las pruebas de armadura y la reducción de la Velocidad.
- 10 Puntos de Golpe temporales.
- Visión en la oscuridad.
- Uno o más ataques cuerpo a cuerpo sin armas específicos de la forma de batalla elegida, que son los únicos ataques con los que puedes dar Golpes. Obtienes el rango entrenado en ellos. Tu modificador al ataque es +18 y tu bonificador al daño es +9. Son ataques basados en la Destreza (aire, fuego o metal) o en la Fuerza (agua, madera o tierra). Si tu modificador por ataque sin armas correspondiente es mayor, puedes usarlo en su lugar.
- Acrobacias (aire, fuego o metal) o Atletismo (agua, madera o tierra), modificador +20; ignora este cambio si tu propio modificador es más grande.

Obtienes aptitudes específicas basadas en el elemento elegido:

- **Agua** Velocidad 20 pies (6 m), nadar 60 pies (18 m); resistencia al fuego 5; **Cuerpo a cuerpo** ➡ ola, **Daño** 1d12 contundente y después de un impacto puedes invertir de inmediato una acción para

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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.º) 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.º) Tu forma de batalla es Enorme y tus ataques tienen un alcance de 15 pies (4,5 m). En lugar de lo indicado obtienes 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. Obtienes 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 Disipar este conjuro.

Potenciado (3.º) Obtienes visión en la oscuridad o visión en la penumbra si la forma que adoptas dispone de dicha aptitud.

Potenciado (5.º) Puedes adoptar la apariencia de un humanoide Grande. Si esto incrementa tu tamaño, obtienes los efectos del conjuro *agrandar*.

FRENESÍ 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.º) 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.º) 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, infliges (a elegir) 2d6 daño cortante o 2d6 daño perforante, más 2 daño persistente por sangrado. Con un éxito crítico, infliges 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 *disipar 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 está 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

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

Conjuras 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 de 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 Gatea 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 apresarlos.

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 lenticificada 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, queda inmovilizada por una capa de hielo y lenticificada 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 inmunidades 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 acabar 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 inflige daño espiritual si eso perjudica más a la criatura (a determinar por el DJ). Este ataque utiliza tu penalizador por ataque múltiple y contribuye al mismo.
- **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°) 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

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

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.º) 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.º) 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 Disipar 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 solícita. No puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Fallo crítico La actitud del objetivo se vuelve solícita hacia ti, y no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Potenciado (4.º) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

Potenciado (8.º) La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

HEROÍSMO

CONJURO 3

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.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.

Potenciado (9.º) 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 señalas 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

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 incorporal, 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 incorporal. 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

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 ESPÍRITU 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 retuercen 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 desastradas de personas muertas se alzan para acchar a los vivos. Infligen 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.

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

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. Infliges 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 indispuesta 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.) 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. Averiguas 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.) Puedes designar como objetivo hasta a 10 objetos.

Potencial (6.) 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 averiguas 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

NOTE 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.) 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

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 lanzas.

El caparazón proporciona cobertura y puede cruzar terreno sólido sin afectarlo. Inflige 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 del conjuro pueden contrarrestar cada lanzamiento.

Potenciado (3.) Contrarrestas (pág. 431) la aflicción si es una enfermedad o un veneno.

Potenciado (4.) 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 contiguo 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

Creas un fuego que arde sin combustible y se mueve siguiendo tus órdenes. La llama inflige 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 inflige 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

NOTE 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 Latrocinio. Puedes hacer una prueba de Latrocinio 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.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Potenciado (9.º) 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

Creas 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 Disipar 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.º) 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

NOTE 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 inflige 5d6 daño por fuego. Si el objetivo tiene el rasgo sacrílego, infliges 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

Afliges 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 indispuerto 1. Reducir a 0 su estado de indispuerto acaba con la maldición.

Fallo El objetivo queda indispuerto 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 4.º rango o magia similar. Si el objetivo está indispuerto 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 indispuerto 2.

MALDICIÓN DEL PARIA

CONJURO 4

CONCENTRAR DESVENTURA MALDICIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad

Afliges 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

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 un conjuro 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 Reposicionar 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.º) Puedes designar como objetivo un objeto desatendido con una Impedimenta de 1 o menos.

Potenciado (5.º) 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.º) 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 (incluso 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.º) 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 ◆◆

NOTE 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 contemple el objetivo podría ver un demonio con colmillos ensangrentados, pero un demonio que observara al objetivo podría ver un rostro angélico 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.º) 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.º) 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-

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

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 indispuerto 1 Cuando se recupera del estado indispuerto, sus rasgos revierten 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 moldeado 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.

Das forma a la piedra en una forma tosca de tu elección. El proceso de moldeado 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 aterrizando 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 recuperan 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 Latrocinio de los monos. Su intento se basa más en la distracción que la sutileza, 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 Sustraerse 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.º) La montura puede caminar sobre las aguas, pero tiene que acabar su turno en terreno sólido o se hunde.

Potenciado (4.º) La montura tiene una Velocidad de 60 pies (18 m) y puede caminar sobre las aguas.

Potenciado (5.º) 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.º) 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

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

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

CONJURO 4

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 éste al inicio de su turno sufre 4d6 daño por fuego.

Potenciado (+1) El daño por fuego se incrementa en 1d6.

MURO DE FUERZA

CONJURO 6

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 incorpóreas 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

MURO DE HIELO

CONJURO 5

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

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. Si quieres, 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 inflige 2d6 daño por frío a cualquier criatura que la atraviesa.

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 ◆◆◆

CONJURO 5

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 ◆◆◆

CONJURO 3

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, virotes, 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 Gargantuesca (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 Disipar 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

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

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 ◆◆

CONJURO 2

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 Disipar la nube.

NO IMPORTA ◆◆

CONJURO 6

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 Disipar el conjuro.

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

Creas 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

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

CONJURO 5

CONCENTRAR ESCUDRIÑAMIENTO MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia consulta el texto

Duración mantenido

Creas 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 DESESPERACIÓN

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.) El área se incrementa a un cono de 60 pies (18 m).

ORBE ACUOSO

CONJURO 3

AGUA 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 cualesquiera 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 intenta 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.) 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

Creas 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

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

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 SACRÍLEGO

Tradiciones divina

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Disparas un rayo de oscuridad increíblemente frío, teñido de energía sacrílega. Haz un ataque de conjuro a distancia. El rayo inflige 5d6 daño por frío. Si el objetivo tiene el rasgo sagrado, infliges 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. Tanto tú como las criaturas designadas por ti podéis 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 interplanario* 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 suyos. 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 molestándole que a las que le dejan en paz.

Potenciado (6.º) Puedes designar como objetivo hasta a 5 criaturas.

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.º) 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.º) La resistencia concedida se incrementa a 10 y el área puede ser de 120 pies (36 m) de longitud.**Potenciado (8.º)** La resistencia concedida se incrementa a 15 y el área puede ser de 500 pies (150 m) de longitud.

PESADILLA

CONJURO 4

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.º) 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.

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

PISADA SEGURA ➡➡

CONJURO 2

CONCENTRAR CURACIÓN MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista, primigenia**Rango de distancia** toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Liberas las extremidades del objetivo de las aflicciones 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.

PORTADOR FANTASMAL ➡➡

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, ocultista**Rango de distancia** 120 pies (36 m)**Duración** 1 minuto

Creas 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 ser puede evitar que se forme el portal.

POSESIÓN ➡➡

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 Disipar este conjuro.

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.

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 puede 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 reconvirtiéndose, 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

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 10 minutos

Unos pelos Menudos y pegajosos brotan en las manos y los pies de la criatura, permitiéndole agarrarse a prácticamente cualquier superficie. El objetivo obtiene una Velocidad de trepar igual a su Velocidad terrestre.

Potenciado (5.º) La duración se incrementa a 1 hora.

PRESCIENCIA

CONJURO 9

CONCENTRAR MANIPULAR MENTAL PREDICCIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 hora

Obtienes un sexto sentido que te avisa del peligro que podría correr el objetivo del conjuro. Si eliges una criatura distinta a ti como objetivo, creas un enlace psíquico a través del cual puedes informarla del peligro. Este enlace es un efecto mental. Debido a la cantidad de información que este conjuro requiere que proceses, no puedes tener más de un conjuro de *presciencia* activo en un momento dado. Lanzarlo de nuevo acaba con el lanzamiento anterior. Mientras *presciencia* surte efecto, el objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a sus tiradas de iniciativa y no está desprevenido contra criaturas no detectadas o cuando está flanqueado. Además, obtiene la siguiente reacción.

Presciencia ➔ **Desencadenante** El objetivo de *presciencia* se defiende contra una criatura hostil u otro peligro; **Efecto** Si la criatura hostil o el peligro obliga al objetivo a tirar dados (por ejemplo, a hacer una tirada de salvación), el objetivo tira dos veces y utiliza el resultado mejor, a la vez que el conjuro obtiene el rasgo fortuna. Pero si la criatura hostil o el peligro tira contra el objetivo (por ejemplo, una tirada de ataque o prueba de habilidad), dicha criatura hostil o peligro tira dos veces y utiliza el resultado peor, a la vez que el conjuro obtiene el rasgo desventura.

PRESENCIA ABRUMADORA

CONJURO 9

AUDITIVO CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL VISUAL

Tradiciones divina, ocultista

Área explosión de 40 pies (12 m); **Objetivos** cualquier número de criaturas

Defensa Voluntad; **Duración** hasta que se rinde el tributo por completo. Te rodeas a ti mismo de un esplendor sobrenatural, pareciendo un dios o un ser similarmente majestuoso, con una apariencia, unas galas y una iconografía a tu elección. Los objetivos tienen que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado, el objetivo queda a continuación temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo debe rendirte tributo 2 veces. Rendir tributo requiere que el objetivo invierta una acción que tiene, o bien el rasgo movimiento (inclinarse), o bien el rasgo manipular (ofrecer un regalo simbólico que lleva en las manos). Debe rendir tributo por lo menos una vez en cada uno de sus turnos, si es posible. Mientras se encuentra afectado, el objetivo está fascinado por ti y no puede utilizar acciones hostiles en tu contra.

Fallo Igual que éxito, pero el objetivo tiene que rendir tributo un total de 6 veces.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo tiene que invertir todas sus acciones rindiendo tributo, y no puede llevar a cabo ninguna otra hasta que el tributo ha sido rendido por completo.

PRESTIDIGITACIÓN

TRUCO 1

CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 objeto (sólo cocinar, elevar o limpiar)

Duración mantenido

La más sencilla de las magias obedece tus órdenes. Puede llevar a cabo efectos mágicos sencillos mientras Mantienes el conjuro. Cada vez que lo haces, puedes elegir una de cuatro opciones.

- **Cocinar** Enfriar, calentar o aromatizar 1 libra (450 g) de materia no viviente.
- **Elevar** Levantar lentamente un objeto desatendido de Impedimenta ligera o menos 1 pie (30 cm) del suelo.
- **Hacer** Crear un objeto temporal de Impedimenta insignificante a partir de sustancia mágica congelada. El objeto parece tosco y artificial y es extremadamente frágil; no se puede utilizar como herramienta, arma o locus, ni como coste para un conjuro.
- **Limpiar** Teñir, limpiar o ensuciar un objeto de Impedimenta ligera o menor. Puedes afectar a un objeto de Impedimenta 1 con 10 asaltos de concentración y a un objeto mayor a razón de 1 minuto por unidad de Impedimenta.

Prestidigitación no puede infligir daño ni causar estados adversos. Todo cambio real en un objeto (más allá de lo indicado más arriba) sólo persiste mientras Mantienes el conjuro.

PROTECCIÓN

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 1 minuto

Custodias una criatura contra el daño. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a su CA y sus tiradas de salvación.

Potenciado (3.º) Puedes hacer que los beneficios afecten también a todos sus aliados en una emanación de 10 pies (3 m) alrededor del objetivo.

PROYECTAR IMAGEN

CONJURO 7

CONCENTRAR ILUSIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Proyectas una imagen ilusoria de ti mismo. Tienes que permanecer dentro del rango de la imagen y, si en algún momento dejas de verla, el conjuro se acaba. Siempre que Lanzas un conjuro distinto a aquel cuya área es una emanación, puedes hacer que el efecto de conjuro se origine, o bien en ti mismo, o bien en la imagen. Como quiera que la imagen es una ilusión, no se puede beneficiar de conjuros, aunque aparecen manifestaciones visuales del conjuro. La imagen tiene la misma CA y salvaciones que tú. Si la imagen sufre un impacto de un ataque o falla una salvación, el conjuro se acaba.

Potenciado (+2) La duración máxima que puedes Mantener el conjuro se incrementa a 10 minutos.

PROYECTIL TELECINÉTICO

TRUCO 1

ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR TRUCO

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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, infliges 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 Infliges doble daño.

Éxito Infliges 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 empalarla. La púa es de hierro frío e inflige 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 cruje con el sonido del trueno y que inflige 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.

RECAÑO

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-

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.º) 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.º) 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 básica

De tu mano surge un relámpago, que inflige 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.º) Puedes designar como objetivo a un objeto no mágico de Impedimenta 1 o menos.

Potenciado (3.º) 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.º) La resistencia se incrementa a 10.

Potenciado (8.º) La resistencia se incrementa a 15.

Potenciado (10.º) La resistencia se incrementa a 20.

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

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. Infliges 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 concentras, 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.º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 15. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 400 po.

Potenciado (8.º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 17. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 800 po.

Potenciado (9.º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 19. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 1600 po.

Potenciado (10.º) El nivel máximo del objetivo se incrementa a 21. El coste se incrementa al nivel del objetivo (mínimo 1) x 3200 po.

SALTAR ◆

CONJURO 1

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.º) 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 ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Custodias a una criatura con energía protectora que impide los ataques. Las criaturas que quieren atacar al objetivo tienen que hacer una salvación de Voluntad cada vez. Si el objetivo utiliza una acción hostil, el conjuro se acaba.

Éxito crítico *Santuario* se acaba.

Éxito La criatura puede hacer su ataque y cualquier otro contra el objetivo en este turno.

Fallo La criatura no puede atacar al objetivo y malgasta la acción. No puede hacer ataques posteriores con el objetivo este turno.

Fallo crítico La criatura malgasta la acción y no puede atacar al objetivo el resto de la duración de *santuario*.

SELLO ◆◆

TRUCO 1

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 cm²) 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 rascando con 5 minutos de trabajo. Si está sobre una criatura, desaparece de forma natural a lo largo de una semana.

El tiempo necesario para que la marca desaparezca se incrementa según tu nivel potenciado.

Potenciado (3.º) El sello desaparece al cabo de 1 mes.

Potenciado (5.º) El sello desaparece al cabo de 1 año.

Potenciado (7.º) El sello nunca desaparece.

SELLO PLANARIO

CONJURO 7

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

Creas 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 convocación.

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.º) El árbol del que sales puede estar hasta a 50 millas (80 km) de distancia.

Potenciado (8.º) El árbol del que sales puede estar hasta a 500 millas (800 km) de distancia.

Potenciado (9.º) 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.º) 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 averiguas 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 almiaradas 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.º) 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).

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 controlarlo.

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.º) 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 tañendo.

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 comunicándote con una criatura, dicha comunicación es bidireccional. Tan solo puedes comunicarte con criaturas que comparten idioma contigo.

Potenciado (6.º) 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.º) Los otros objetivos y tú podéis viajar a cualquier ubicación que este a 1000 millas (1600 km) o menos.

Potenciado (8.º) 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.º) 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.º) 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 Tus 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 interplanario* 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 estructuras. 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.

- **Temblor de tierra** El suelo se convierte en terreno difícil, y las criaturas que lo pisan sufren un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque, CA y pruebas de habilidad.

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

- **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 Trepas.
- **Derrumbe** Las estructuras y los techos podrían derrumbarse. El DJ hace una prueba plana para cada una de ellas (CD 16 para una estructura recia, 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 inflige 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 inflige 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 inflige 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 inflige 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 (fluido 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

Averiguas el nombre de la ubicación exacta del objetivo (incluyendo edificio, comunidad y país) y plano de existencia. Tan solo puedes

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 parece 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 quepáis 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.º 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 inflige 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

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.

VENTRILQUÍA

CONJURO 1

AUDITIVO CONCENTRAR ILUSIÓN 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

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