

incorporales como los fantasmas, atravesando un objeto desde 10 pies (3 m) o menos de la superficie del mismo como formas borrosas vistas a través de dichos objetos. Pistas más sutiles también te conceden un bonificador +2 por estatus a las pruebas que llevas a cabo para descreer ilusiones.

Potenciado (5.º) Este conjuro tiene una duración de 8 horas.

VERDAD INVENTADA ◆◆◆

CONJURO 10

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones ocultista

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Objetivos** hasta 5 criaturas

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Elige una sola declaración que quieres que crean los objetivos. El hecho podría ser muy limitado, como por ejemplo "un dragón está sobrevolándonos y me quiere matar"; extenso, como por ejemplo "todos los humanoides son abominaciones disfrazadas"; o conceptual, como por ejemplo "si no vivo una vida haciendo el bien, seré castigado en la otra vida". Las experiencias de cada objetivo dan color a la reacción que tiene ante esta "verdad" y afectan a cómo cambia su comportamiento. Si la declaración cambia lo que perciben, tratan el cambio como una revelación repentina.

El efecto de conjuro depende de las salvaciones de Voluntad de los objetivos. Si el objetivo ya está afectado por *verdad inventada*, tu conjuro lo contrarresta. Si la prueba de contrarrestar falla, el desenlace de la tirada de salvación del objetivo no puede ser peor que un éxito.

Éxito crítico El objetivo no se cree la declaración y sabe que has intentado engañarle.

Éxito El objetivo no se cree la declaración o bien se da cuenta de que has intentado engañarle.

Fallo El objetivo se cree la declaración durante 1 semana.

Fallo crítico El objetivo se cree la declaración de forma ilimitada

VIAJE UMBRÍO

CONJURO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR SOMBRA TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia toque; **Criaturas** tú y hasta 10 objetivos voluntarios tocados

Duración 8 horas

Te mueves parcialmente por el Inframundo, utilizando su naturaleza distorsionada para acelerar tus viajes. Cada hora, cubres aproximadamente el mismo terreno que normalmente tardarías 3 días en recorrer (pág. 438). Los puntos de referencia son vagos y simbólicos en lugar de concretos, y te dejan a menos de una milla (1,6 km) del destino previsto cuando Disipas el conjuro o se acaba su duración.

VIENTO DE COLA ◆◆

CONJURO

AIRE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 hora

El viento a tu espalda te empuja a buscar nuevos horizontes. Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad.

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

VIENTOS CASTIGADORES ◆◆◆

CONJURO 8

AIRE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Área** un cilindro de 30 pies (9 m)

de radio y 100 pies (30 m) de altura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Unos vientos violentos y una poderosa corriente llenan el área, formando un ciclón. Todas las criaturas voladoras en el área descienden 40 pies (12 m). Toda el área se convierte en terreno difícil mayor para las criaturas Voladoras y en terreno difícil para las criaturas en el suelo o Trepan-do. Toda criatura que acaba su turno volando en el área desciende 20 pies (6 m). Toda criatura empujada contra una superficie por los vientos de este conjuro sufre daño contundente como si hubiera caído al suelo.

Las casillas de los extremos verticales exteriores del cilindro evitan que las criaturas lo abandonen. Dichas casillas son terreno difícil mayor y una criatura que intenta atravesarlas ha de tener éxito en una prueba de Atletismo o de Acrobacias para maniobrar en vuelo contra tu CD de conjuros para conseguirlo. Una criatura que falla acaba su acción actual pero puede probar de nuevo.

VINCULAR MUERTOS VIVIENTES ◆◆

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura muerta viviente descerebrada cuyo nivel no es mayor que el rango del conjuro *atar muertos vivientes*.

Duración 1 día

Mediante una palabra de poder, tomas el control del objetivo. Éste obtiene el rasgo esbirro. Si tú o un aliado tuyo utilizáis cualquier otra acción hostil contra el objetivo, el conjuro se acaba.

VÍNCULO ESPIRITUAL ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR CURAR ESPÍRITU MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista

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

Duración 10 minutos

Formas un vínculo espiritual con otra criatura, absorbiendo su dolor. Cuando Lanzas este conjuro y al inicio de cada uno de tus turnos, si el objetivo se encuentra por debajo de sus Puntos de Golpe máximos, recupera 2 (o la diferencia entre sus Puntos de Golpe máximos y los actuales si es menor). Pierdes tantos como recupera el objetivo.

Esta es una transferencia espiritual, por lo que no se aplicará efecto alguno que pueda incrementar los Puntos de Golpe que recupera el objetivo ni disminuir los que tú pierdes. Esta transferencia también ignora cualquier Punto de Golpe temporal de que pudierais disponer el objetivo o tú. Como quiera que este efecto no implica ni vitalidad y energía del vacío, *vínculo espiritual* funciona incluso si el objetivo o tú es un muerto viviente. Mientras persiste la duración, no obtienes beneficio alguno, ni de regeneración, ni de curación rápida. Puedes disipar este conjuro y si en algún momento llegas a 0 Puntos de Golpe *vínculo espiritual* se acaba automáticamente.

Potenciado (+1) El número de Puntos de Golpe transferidos cada vez se incrementa en 2.

VIOTE ARDIENTE ◆ A ◆◆◆

CONJURO 2

ATAQUE CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 o más criaturas

Defensa CA

Disparas un rayo de calor y llamas. Haz una tirada de ataque de conjuros contra una sola criatura. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 daño por fuego y, con un impacto crítico, doble daño.

Por cada acción adicional que utilizas al Lanzar el conjuro, puedes disparar un rayo adicional a un objetivo diferente, hasta un máximo de 3 rayos que designan como objetivo a tres objetivos diferentes para 3 acciones. Cada uno de dichos ataques incrementa tu penalizador por ataque múltiple, pero no lo incrementa hasta después de haber hecho todas las tiradas de ataque para este conjuro. Si dedicas 2 o más acciones a Lanzar el conjuro, el daño se incrementa a 4d6 daño por fuego con un impacto, y sigues infligiendo doble daño con un impacto crítico.

Potenciado (+1) El daño para cada objetivo se incrementa en 1d6 para la versión de 1 acción o en 2d6 para las versiones de 2 y 3 acciones.

VIRUELA DE GOBLIN

CONJURO 1

CONCENTRAR ENFERMEDAD MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa Fortaleza

Tu toque aflige al objetivo con la viruela de goblin, un eczema alérgico e irritante. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda indispuerto 1.

Fallo El objetivo queda afligido por la viruela de goblin en su etapa 1.

Fallo crítico El objetivo queda afligido por la viruela de goblin en su etapa 2.

Viruela de goblin (enfermedad) Nivel 1; Las criaturas que tienen el rasgo goblin y los perros goblin son inmunes; **Etapas 1** indispuerto 1 (1 asalto); **Etapas 2** indispuerto 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapas 3** indispuerto 1 y la criatura no puede reducir su valor de indispuerto por debajo de 1 (1 día)

VISIÓN DE LA MUERTE

CONJURO 4

CONCENTRAR MUERTE EMOCIÓN MIEDO MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

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

Defensa Voluntad

Obligas al objetivo a ver una visión de su propia muerte. Sufre 8d6 daño mental y tiene que hacer una salvación de Voluntad. Si el objetivo queda reducido a 0 PG por este conjuro, su visión se convierte en realidad y lo mata instantáneamente.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y queda asustado 1.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda asustado 4 y estará huyendo el mismo tiempo que esté asustado.

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

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 1 hora

Te concedes a ti mismo una visión sobrenatural en áreas de oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

Potenciado (3.º) El alcance del conjuro es toque y tiene como objetivo 1 criatura voluntaria.

Potenciado (5.º) El alcance del conjuro es toque y tiene como objetivo 1 criatura voluntaria. La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

VISIÓN VERDADERA

CONJURO 6

CONCENTRAR MANIPULAR REVELACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 10 minutos

Ves las cosas que están a 60 pies (18 m) o menos como son en realidad. El DJ hace una prueba secreta de contrarrestar contra cualquier ilusión, efecto de morfismo o de polimorfía en el área, pero sólo a efectos de determinar si consigues ver a través de él (por ejemplo, si la prueba tiene éxito contra un conjuro de polimorfía, puedes ver la forma verdadera de la criatura, pero no acabas con el efecto de polimorfía).

VOLAR

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

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

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 5 minutos

El objetivo puede flotar por el aire, obteniendo una Velocidad de vuelo igual a su Velocidad terrestre o 20 pies (6 m), la mayor de las dos cosas.

Potenciado (7.º) La duración se incrementa a 1 hora

ZARCILLO ENMARAÑADOR

TRUCO 1

ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR MADERA PLANTA TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia

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

Defensa CA

Un zarcillo aparece de la nada, girando rápidamente desde tu mano y aferrándose al objetivo. Haz una tirada de ataque de conjuros contra el objetivo.

Éxito crítico El objetivo sufre el estado inmovilizado, y un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus velocidades durante 1 asalto. Puede probar a Huir contra tu CD de conjuros para eliminar el penalizador y el estado de inmovilizado.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus velocidades durante 1 asalto. Puede probar a Huir contra tu CD de conjuros para eliminar el penalizador.

Fallo El objetivo no resulta afectado.

Potenciado (2.º) Los efectos duran 2 asaltos.

Potenciado (4.º) Los efectos duran 1 minuto.

ZARCILLOS MACABROS

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR VACÍO

Tradiciones arcana, ocultista

Área línea de 30 pies (9 m)

Defensa Fortaleza

Zarcillos de oscuridad surgen enroscándose de la punta de tus dedos y surcan el aire. Infliges 2d4 daño por vacío y 1 daño persistente por sangrado a las criaturas vivas en la línea. Cada criatura viva en la línea tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño por vacío y ningún daño persistente por sangrado.

Fallo La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño por vacío y doble daño persistente por sangrado.

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

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 DE FOCO

Algunas clases obtienen conjuros especiales que lanzan utilizando Puntos de Foco en lugar de gastando espacios de conjuro. Las reglas completas para lanzar conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

CONJUROS DE COMPOSICIÓN DE BARDO

ALLEGRO

TRUCO 7

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL TRUCO

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

Duración 1 asalto

Interpreta rápidamente, acelerando a tu aliado. El aliado queda acelerado y puede utilizar la acción adicional para dar un Golpe, una Zancada o un Paso.

ARIA FATAL

FOCO 10

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO
MENTAL MUERTE

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

Interpreta una música tan perfecta que el objetivo puede morir, o de alegría, o de pena. Una vez designada como objetivo, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. El efecto del conjuro depende del nivel del objetivo y de sus Puntos de Golpe en ese momento.

16.º o menor El objetivo muere instantáneamente.

17.º Si el objetivo tiene 50 Puntos de Golpe o menos, muere instantáneamente; de lo contrario cae a 0 Puntos de Golpe y queda moribundo 1.

18.º o mayor El objetivo sufre 50 daño. Si esto le deja a 0 Puntos de Golpe, muere instantáneamente.

BALADA TRANQUILIZADORA

FOCO 7

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO
CURACIÓN MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú y hasta 9 aliados

Recurres a tu musa para tranquilizar a tus aliados. Elige uno de los siguientes 3 efectos:

- El conjuro trata de contrarrestar los efectos de miedo sobre los objetivos.
- El conjuro trata de contrarrestar los efectos que imponen parálisis a los objetivos.
- El conjuro restablece 7d8 Puntos de Golpe a los objetivos.

Potenciado (+1) Cuando se usa para curar, *balada tranquilizadora* restablece 1d8 Puntos de Golpe adicionales.

CANCIÓN DE FUERZA

TRUCO 1

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL TRUCO

Musa combatiente

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Refuerzas la potencia física de tus aliados mediante una abundante exhortación. Tus aliados y tú obtenéis un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Atletismo y a vuestras CD contra las acciones de habilidad de Atletismo como por ejemplo Desarmar, Reposicionar, Empujar y Derribar.

CANCIÓN DE MARCHA

TRUCO 3

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR MENTAL TRUCO

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración mantenido hasta 1 hora

Mantienes una briosa interpretación que hace que tus aliados se muevan. Tus aliados en el área y tú podéis Aligerar mientras dura el conjuro, además de vuestras otras actividades de exploración (tu actividad de exploración es lo que Mantiene el conjuro). Luego quedáis temporalmente inmunes durante 1 día.

Si entras en un encuentro mientras interpretas esta canción, puedes utilizar tu modificador por Interpretación a la tirada de iniciativa. Tus aliados afectados y tú obtenéis también un bonificador +1 por estatus a dicha tirada de iniciativa.

Potenciado (6.º) Puedes Mantener el conjuro hasta 2 horas.

Potenciado (9.º) Puedes Mantener el conjuro hasta 4 horas.

COMPOSICIÓN FORTÍSSIMA

FOCO 4

POCO COMÚN BARDO CONCENTRAR FOCO MOLDEO DE CONJUROS

Musa maestro

Llamas a tu musa para que incremente grandemente los beneficios que proporcionas con tu composición *himno valerosa*, *himno reagrupador* o *canción de fuerza*. Si tu siguiente acción es lanzar una de estas composiciones, haz una prueba de Interpretar. La CD suele ser la CD de Voluntad mayor de los objetivos de la composición, pero el DJ puede asignar una diferente basándose en las circunstancias. El efecto de tu composición depende del resultado de tu prueba.

Éxito crítico El bonificador por estatus de tu composición se incrementa a +3.

Éxito El bonificador por estatus de tu composición se incrementa a +2.

Fallo Tu composición proporciona tan solo su bonificador normal +1, pero no gastas el Punto de Foco para lanzar el conjuro.

COMPOSICIÓN PERSISTENTE

FOCO 1

POCO COMÚN BARDO CONCENTRAR FOCO MOLDEO DE CONJUROS

Musa maestro

Añades una floritura a tu composición para prolongar sus beneficios. Si tu siguiente acción es lanzar una composición de truco con una duración de 1 asalto, haz una prueba de Interpretación. La CD suele ser de dificultad normal y de un nivel igual al objetivo de mayor nivel de tu composición, pero el DJ puede asignar una diferente basada en las circunstancias. El efecto depende del resultado de la prueba.

Éxito crítico La composición dura 4 asaltos.

Éxito La composición dura 3 asaltos.

Fallo La composición dura 1 asalto, pero no gastas el Punto de Foco al lanzar este conjuro.

CONTRARRESTAR INTERPRETACIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR FOCO FORTUNA MENTAL

Desencadenante Tú o un aliado tuyo a 60 pies (18 m) o menos hacéis una tirada de salvación contra un efecto auditivo o visual.

Área emanación de 60 pies (18 m)

Tu interpretación te protege a ti y a tus aliados. Haz una prueba de Interpretar de un tipo que conoces; tiene que ser una interpretación auditiva si el desencadenante es auditivo o visual para un desencade-

nante visual y dicha acción obtiene los rasgos correspondientes al tipo de Interpretación (pág. 239). Tus aliados en el área y tú podéis utilizar el mejor resultado de entre tu prueba de Interpretación y la tirada de salvación.

ENDECHA DE PERDICIÓN

TRUCO 3

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL
MIEDO	TRUCO				

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración 1 asalto

Los enemigos en el interior del área quedan asustados 1. No pueden reducir su valor de asustado por debajo de 1 mientras permanecen en el área.

ESTUDIO DEL MAESTRO DEL SABER

FOCO 1

POCO COMÚN	BARDO	FOCO	FORTUNA	MANIPULAR
------------	-------	------	---------	-----------

Musa enigma

Desencadenante Tú o un aliado tuyo dentro del alcance hacéis una prueba de habilidad para Recordar conocimiento

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú o el aliado desencadenante
Puedes apelar a los misterios profundos de tu musa, concediendo al objetivo una mayor capacidad para pensar y recordar información. Haz dos veces la prueba de habilidad desencadenante de Recordar conocimiento y utiliza el resultado mejor.

FLAUTISTA DE HAMELIN

FOCO 10

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	FOCO	INCAPACITACIÓN
MENTAL	SÓNICO				

Área emanación de 5 pies (1,5 m)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Tu interpretación cautiva a los oyentes, obligándoles a seguirte. Cada criatura dentro de la emanación tiene que hacer una salvación de Voluntad cuando Lanzas el conjuro o la primera vez que entra en el área, tras lo cual queda temporalmente inmune durante 1 día. Una vez por turno, puedes Mantener la composición o incrementar el radio de la emanación en 5 pies (1,5 m). Puedes Disipar el conjuro.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura está fascinada por ti.

Fallo La criatura está fascinada por ti y utiliza todas sus acciones para acercarse a ti y felicitarte por tu interpretación. Este efecto acaba si se utiliza una acción hostil contra la criatura afectada.

Fallo crítico El objetivo obtiene el rasgo esbirro y queda controlado por ti. Este efecto acaba si se utiliza una acción hostil contra la criatura afectada o si ordenas a la criatura que utilice cualquier acción que le resulte dañina.

HIMNO DE CURACIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	FOCO	CURACIÓN	VITALIDAD
------------	-------	-------------	------------	------	----------	-----------

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

Duración mantenido hasta 4 asaltos

Tu glorioso cántico remienda las heridas y proporciona un respiro temporal contra el dolor. El objetivo obtiene curación rápida 2. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez cada asalto en que lo Mantienes, el objetivo obtiene 2 Puntos de Golpe temporales que duran 1 asalto.

Potenciado (+1) Tanto la curación rápida como los Puntos de Golpe temporales se incrementan en 2.

HIMNO DE REAGRUPAMIENTO

TRUCO 2

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL	TRUCO
------------	-------	-------------	------------	---------	--------	-------

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Tu canción anima a tus aliados a protegerse de forma más efectiva. Tú y todos tus aliados en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación, así como una resistencia al daño físico igual a la mitad del rango del conjuro.

HIMNO VALEROSO

TRUCO 1

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL	TRUCO
------------	-------	-------------	------------	---------	--------	-------

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Te inspiras a ti mismo y a tus aliados con palabras o canciones de ánimo. Tú y todos tus aliados en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y salvaciones contra los efectos de miedo.

LA CASA DE LOS MUROS IMAGINARIOS

TRUCO 5

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	ILUSIÓN	MANIPULAR	TRUCO	VISUAL
------------	-------	-------------	---------	-----------	-------	--------

Rango de distancia toque

Duración 1 asalto

Expresas con mímica la creación de un muro de 10 × 10 pies (3 × 3 m) invisible, adyacente a ti y a tu alcance. El muro es sólido para las criaturas que no lo descreen, incluso las criaturas incorpóreas. Tus aliados y tu podéis creer voluntariamente que el muro existe para continuar tratándolo como sólido, por ejemplo para subiros al mismo. Una criatura que descrea la ilusión es temporalmente inmune a tu *casa de los muros imaginarios* durante 1 minuto. El muro no bloquea a las criaturas que no ven tu interpretación visual, ni bloquea a los objetos. El muro tiene CA 10, una Dureza igual al doble del rango de conjuro y tantos PG como 4 veces el rango del conjuro.

OBERTURA ESTIMULANTE

TRUCO 1

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL	TRUCO
------------	-------	-------------	------------	---------	--------	-------

Musa maestro

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

Duración 1 asalto

Tu interpretación hace que tus aliados crean que pueden tener éxito en cualquier cosa. Esto cuenta como haberte preparado para Prestar ayuda a tus aliados en una prueba de habilidad a tu elección. Cuando más tarde utilizas la acción Prestar ayuda, puedes tirar Interpretación en lugar de hacer la prueba de habilidad habitual y, si sufres un fallo, en lugar de lo indicado obtienes un éxito. Si tu nivel en Interpretación es legendario, obtienes automáticamente un éxito crítico.

El DJ podría establecer que no puedes utilizar esta aptitud si la acción de animar a tu aliado interfiere con la prueba de habilidad (por ejemplo, una prueba de Movimiento furtivo en silencio o mantener un disfraz).

ODA A OUROBOROS

FOCO 5

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	FOCO
------------	-------	-------------	------------	------

Desencadenante El estado moribundo de una criatura alcanzaría el valor en el que muere.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** la criatura desencadenante
Tu oda mantiene a raya a la muerte. El estado moribundo del objetivo permanece 1 por debajo del valor en el que muere. Esto no ayuda a evitar la muerte debido a efectos que matan al objetivo sin incrementar su estado moribundo, como por ejemplo *desintegrar* y efectos de muerte.

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

SINFONÍA DEL CORAZÓN LIBRE

FOCO 5

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR FOCO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú o 1 aliado

Tu sinfonía eleva a quienes la escuchan de sus preocupaciones mundanas. Haz una prueba de Interpretación para contrarrestar un efecto que aplica al objetivo uno de los siguientes estados: agarrado, aturdido, inmovilizado, lentificado, neutralizado o paralizado. Si fallas, no puedes contrarrestar el mismo efecto sobre el objetivo durante 1 día. Utiliza el origen del estado para determinar la CD de contrarrestar (por ejemplo, la CD de Huir para agarrado).

Potenciado (9.) Puedes designar como objetivo hasta 4 criaturas.

TRIPLICAR LA MARCHA

TRUCO 2

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL TRUCO

Área emanación de 60 pies (18 m)**Duración** 1 asalto

Tu música fija un ritmo rápido. Tus aliados en el área y tú obtenéis un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a todas las Velocidades durante 1 asalto.

CONJUROS DE DOMINIO DE CLÉRIGO

Agua

SUBIDA DE LA MAREA

FOCO 1

POCO COMÚN AGUA CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

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

Llamas a una tremenda ola para que mueva al objetivo, o bien en una masa de agua, o bien en tierra firme. Desplazas el objetivo hasta 10 pies (3 m) en cualquier dirección por el suelo o 20 pies (6 m) a través de una masa de agua. Un objetivo involuntario puede hacer una salvación de Fortaleza y, si tiene éxito, evita ser movido.

AGUACERO

FOCO 4

POCO COMÚN AGUA CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 30 pies (9 m)**Duración** 1 minuto

Llamas a una precipitación torrencial, que extingue las llamas no mágicas. Las criaturas en el área están ocultas y obtienen resistencia al fuego 10. Las criaturas en el exterior del área están ocultas de las del interior. Si una criatura con debilidad al agua acaba su turno en el área, el aguacero desencadena su debilidad.

Potenciado (+1) La resistencia al fuego se incrementa en 2

Aire

RÁFAGA IMPELENTE

FOCO 1

POCO COMÚN AIRE CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** 1 criatura**Defensa** Fortaleza

Dando un empujón al aire, golpeas al objetivo con una potente racha de viento; tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado**Éxito** El objetivo es apartado de ti 5 pies (1,5 m) de un empujón.**Fallo** El objetivo es apartado de ti 10 pies (3 m) de un empujón.**Fallo crítico** La criatura es apartada de ti 10 pies (3 m) de un empujón y queda tumbada.

DISPERSAR EN EL AIRE

FOCO 4

POCO COMÚN AIRE CLÉRIGO FOCO MANIPULAR POLIMORFÍA

Desencadenante Suffres daño por partes de un enemigo o de un peligro.

Una vez sufrido el daño desencadenante, te transformas en aire. Hasta el final del turno actual, no puedes ser atacado o designado como objetivo, no ocupas espacio, no puedes actuar y cualquier aura o emanación que tienes queda suprimida. Al final del turno, vuelves a cobrar forma en cualquier espacio que puedes ocupar a 15 pies (4,5 m) o menos de donde estabas cuando te dispersaste. Toda aura o emanación que tenías se recupera si su duración no ha acabado mientras estás disperso.

Ambición

ENCENDER AMBICIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR DISIMULADO EMOCIÓN FOCO MENTAL

Desencadenante Un aliado tuyo dentro del alcance o tú tratáis usar un efecto mental para convencer una criatura de hacer algo (como por ejemplo Obligar, Pedir o un conjuro de *sugerencia*).**Rango de distancia** 60 pies (18 m); **Objetivos** una criatura a influenciar**Defensa** Voluntad

Refuerzas la ambición del objetivo, incrementas su resentimiento hacia sus aliados y haces que sus alianzas sean más susceptibles al cambio. Tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que ha tratado de influenciar su reacción mediante la magia.**Éxito** El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a sus defensas contra el efecto desencadenante. Este penalizador es -2 si el objetivo está siendo animado a perseguir sus propias ambiciones. El objetivo no se da cuenta de que has Lanzado el conjuro sobre él.**Fallo** Igual que éxito, pero el penalizador por estatus es -4 si el objetivo está siendo animado a perseguir sus propias ambiciones.**Fallo crítico** Igual que éxito, pero la criatura sigue automáticamente una sugerencia que persigue sus propias ambiciones.

VENTAJA COMPETITIVA

FOCUS 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MENTAL

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu competitividad te impulsa a probarte contra la oposición. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad. Si un enemigo a 20 pies (6 m) o menos obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque o prueba de habilidad, tu bonificador por este acto se incrementa a +3 para las tiradas de ataque o para esa prueba de habilidad en particular (en la que el enemigo ha obtenido un éxito crítico) durante 1 asalto.

Potenciado (7.) Incrementa a +2 el bonificador base y a +4 el bonificador incrementado tras obtener el enemigo un éxito crítico.

Celo

OLEADA DE ARMA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR SANTIFICADO

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 arma que estás empuñando.**Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno

Alzando tu alma, la llenas de energía divina. En tu siguiente Golpe con la misma antes del inicio de tu siguiente turno, obtienes un bonificador +1 por estatus a la tirada de ataque, el arma inflige 1d6 daño adicional espiritual y el Golpe obtiene el rasgo santificado. *Oleada*

de arma acaba una vez completas este Golpe o el arma deja de estar en tu poder.

Potenciado (5.º) El ataque inflige 2d6 daño adicional espiritual.

Potenciado (9.º) El ataque inflige 3d6 daño adicional espiritual.

CELO DE BATALLA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO FORTUNA MENTAL

Desencadenante Tú y por lo menos 1 aliado estáis a punto de tirar iniciativa.

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** Tú y el aliado desencadenante. Avivas una ira justa en ti y en un aliado. El objetivo y tú tiráis cada uno 1d20 y utilizáis el mayor de los resultados para ambas tiradas de iniciativa. Cada uno de vosotros utiliza su propio modificador a la percepción u otra estadística para determinar su resultado.

Ciudades

ROSTRO EN LA MULTITUD

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR VISUAL

Duración 1 minuto

Mientras estás en una multitud de criaturas aproximadamente similares, tu apariencia se vuelve anodina e impersonal. Obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Engaño y de Sigilo para permanecer de incógnito entre la multitud, e ignoras el terreno difícil causado por la misma. Esto cuenta como preparar un disfraz para el uso Imitar de Engaño y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado.

Potenciado (3.º) El conjuro obtiene un alcance de 10 pies (3 m) y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

PULSO DE LA CIVILIZACIÓN

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR ESCUDRIÑAMIENTO FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 25 millas (40 km)

Duración 8 horas

Conectas con el espíritu del tiempo de cualquier asentamiento dentro del alcance. Averiguas los nombres de los asentamientos. En todas las pruebas de Saber para Recordar conocimiento acerca de dichos asentamientos o para Reunir información en dichos asentamientos o sobre ellos, obtienes un bonificador +2 por estatus y utilizas tu nivel como rango de competencia incluso si no estás entrenado. Cuando Lanzas el conjuro puedes Recordar conocimiento de inmediato acerca de uno de los asentamientos utilizando la habilidad de Saber correspondiente, como por ejemplo Saber (Absalom), beneficiándote del bonificador. Si lanzas de nuevo *pulso de la civilización*, todo lanzamiento anterior se acaba.

Potenciado (5.º) El alcance son 100 millas (160 km).

Potenciado (7.º) El alcance son 500 millas (800 km) y el bonificador es +3.

Confianza

VELO DE CONFIANZA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MENTAL

Duración 1 minuto

Te rodeas a ti mismo de confianza. Reduces en 1 tu estado actual de asustado, y cada vez que quedarías asustado a lo largo de la duración del conjuro reduces en 1 la cantidad. Si sufres un fallo crítico contra un efecto de miedo, *velo de confianza* reduce tu valor de asustado debido a dicho efecto, y a continuación se acaba.

ORGULLO DELIRANTE

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR MENTAL

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Haces que el objetivo sufra de un exceso de confianza, lo que le mueve a justificar sus fallos con factores externos. El objetivo hace una salvación de Voluntad para determinar la duración del conjuro y queda temporalmente inmune durante 24 horas, sea cual sea el resultado de la salvación.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La duración es 1 asalto. Si el objetivo falla una tirada de ataque o prueba de habilidad, sufre un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad hasta el final de su turno (o hasta el final de su siguiente turno, si hace la tirada fuera del mismo). Si la criatura falla una segunda vez mientras está sujeto a este penalizador, éste se incrementa a -2.

Fallo Como éxito, pero la duración son 10 minutos.

Fallo crítico Como éxito, pero la duración son 24 horas.

Conocimiento

RECUERDO ERUDITO

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA

Desencadenante Haces una prueba de Percepción para Buscar, o haces una prueba de habilidad para Recordar conocimiento con una habilidad en la que estás entrenado.

Tras recitar una corta plegaria conforme compones tus pensamientos, se te bendice orientándote en la dirección correcta. El DJ hace dos veces la tirada desencadenante y utiliza el resultado mejor.

CONOCER AL ENEMIGO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO FORTUNA MANIPULAR

Desencadenante Tiras iniciativa y puedes ver a una criatura, tienes éxito en una tirada de ataque contra una criatura o una criatura falla una tirada de salvación contra uno de tus conjuros.

Te acuerdas rápidamente de una información útil. Utiliza una acción de Recordar conocimiento, haciendo la prueba de habilidad apropiada para identificar las aptitudes de la criatura desencadenante. Puedes hacer dos veces la prueba y utilizar el mejor de los resultados.

Creación

SALPICADURA CREATIVA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Un diluvio de pintura de coloridas ilusiones desciende sobre el área, reflejando tu especialidad creativa personal. Tira 1d4 para determinar el color de la ilusión. Cada criatura en el área ha de tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrir el efecto indicado en la tabla para el color.

1d4	Color	Fallo	alfo crítico
1	Blanco	Deslumbrado 1 asalto	Deslumbrado 1 minuto
2	Rojo	Debilitado 1 durante 1 asalto	Debilitado 2 durante 1 asalto
3	Amarillo	Asustado 1	Asustado 2
4	Azul	Torpe 1 durante 1 asalto	Torpe 2 durante 1 asalto

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

FLORITURA ARTÍSTICA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 15 pies (4,5 m); **Objetivos** 1 objeto u obra de arte que queda por completo dentro del alcance

Duración 10 minutos

Transformas el objetivo en una forma que encaja más de cerca con tu visión creativa. Se trata claramente del mismo objeto, pero con detalles estéticos de tu elección. El objeto es una pieza bella e impresionante debido a su nueva cualidad, pero el efecto es obviamente mágico y temporal, por lo que su valor monetario no cambia. Si tienes el rango experto en Artesanía, el objeto concede un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque si es un arma o a las pruebas de habilidad si es una herramienta de oficio.

Cuando Lanzas este conjuro, cualquier lanzamiento previo se acaba.

Potenciado (7.) Si tienes el rango maestro en Artesanía, el objeto concede un bonificador +2 por objeto.

Potenciado (10.) Si tienes el rango legendario en Artesanía, el objeto concede un bonificador +3 por objeto.

Curación

BENDICIÓN DEL SANADOR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

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

Duración 1 minuto

Tus palabras bendicen a una criatura con una conexión potenciada con la energía vital. Cuando el objetivo recupera Puntos de Golpe gracias a un conjuro curativo de vitalidad, recupera 2 Puntos de Golpe adicionales.

El objetivo recupera Puntos de Golpe adicionales gracias a *bendición del sanador* sólo la primera vez que recupera PG gracias a un conjuro curativo determinado, por lo que uno que cura a la criatura repetidamente a lo largo de un tiempo sólo restablece Puntos de Golpe adicionales una vez, la primera que se utiliza.

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

RECHAZAR A LA MUERTE A

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CURACIÓN FOCO MANIPULAR VITALIDAD

Área emanación de 20 pies (6 m); **Objetivos** 1 criatura viva por acción invertida en Lanzar este conjuro

Arrancas a las criaturas de las fauces de la muerte, restableciéndolas sin la tensión de una huida por los pelos típica. Puedes invertir entre 1 y 3 acciones Lanzando este conjuro, y puedes designar como objetivo a tantas criaturas como acciones invertidas. Cada objetivo recupera 3d6 Puntos de Golpe. Si tenía el estado moribundo, recuperarse del mismo debido a esta curación no incrementa su estado herido.

Potenciado (+1) Incrementa la curación en 1d6.

Destino

LEER EL DESTINO

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR PREDICCIÓN

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

Tratas de averiguar más acerca del destino a corto plazo del objetivo, por lo general en un día para las criaturas más prosaicas, o la siguiente hora o menos para alguien que es probable que tenga múltiples experiencias rápidas, como por ejemplo alguien que se aventura de forma activa.

Averiguas una sola palabra enigmática conectada con el destino de la criatura en ese espacio de tiempo. El destino es notoriamente inescrutable y no necesariamente hay que tomarse la palabra al pie de la letra, por lo que su significado a menudo sólo queda claro en retrospectiva. El DJ hace una prueba plana CD 6 en secreto. Si el destino de las criaturas es demasiado incierto o si se falla la prueba plana, el conjuro arroja la palabra «no concluyente». De una u otra forma, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 24 horas.

TENTAR AL DESTINO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO FORTUNA MANIPULAR

Desencadenante Tú o un aliado dentro del alcance hacéis una tirada de salvación.

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

Retuerces las fuerzas del destino para hacer que momento sea, o bien terrible, o bien intrascendente, sin término medio. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la tirada de salvación desencadenante. Si el resultado de la tirada es un éxito, se convierte en un éxito crítico. Si es un fallo, se convierte en un fallo crítico, que no puede ser reducido por las aptitudes que por lo general reducen los fallos críticos.

Si la aptitud desencadenante no tiene tanto un resultado de éxito crítico como uno de fallo crítico, el conjuro falla pero no gastas el Punto de Foco por Lanzarlo.

Potenciado (8.) El bonificador a la tirada de salvación es +2.

Destrucción

GRITO DE DESTRUCCIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR SÓNICO

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Fortaleza básica

Tu voz resuena, destrozando lo que hay ante ti. Cada criatura y objeto desatendido en el área sufre 1d8 daño sónico. Si ya has infligido daño a un enemigo este turno con un Golpe o conjuro incrementa a d12 los dados de daño de este conjuro.

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

AURA DESTRUCTIVA

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

Unas arenas giratorias de devastación divina te rodean, debilitando las defensas de todos a quienes tocan. Reduce en 2 tu resistencia y la de todas las criaturas en el área.

Potenciado (+2) Reduce en 2 más las resistencias.

Dolor

SABOREAR EL AGUIJÓN

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MENTAL NO LETAL

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

Defensa Voluntad

Infliges dolor al objetivo y te regocijas en su angustia. Infliges 1d4 daño mental y 1d4 daño persistente mental; el objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad. Mientras el objetivo sufre daño persistente debido a este conjuro, obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad contra el mismo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y ningún daño persistente.

Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el persistente completos.

Fallo crítico El objetivo sufre el doble del daño inicial y del persistente.

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

DOLOR RETRIBUTIVO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MENTAL NO LETAL

Desencadenante Una criatura dentro del alcance te daña.

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

Defensa Fortaleza básica

Reflejas de forma vengativa tu dolor sobre quien te atormenta. El objetivo sufre tanto daño mental como la mitad del daño desencadenante.

Familia

PALABRAS TRANQUILIZADORAS

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR

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

Duración 1 minuto

Tratas de calmar al objetivo pronunciando palabras en un tono tranquilo y sosegado. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad. Este bonificador se incrementa a +2 contra los efectos de emoción.

Además, cuando Lanzas este conjuro, puedes contrarrestar un efecto de emoción sobre el objetivo.

Potenciado (5.º) El bonificador a las salvaciones se incrementa a +2 o a +3 contra los efectos de emoción.

UNIDAD

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA

Desencadenante Tú y 1 o más aliados dentro del alcance sois designados como objetivo por un conjuro o aptitud que permite una tirada de salvación.

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** cada aliado designado como objetivo del conjuro desencadenante

Organizas una defensa unida. Cada aliado puede utilizar tu modificador a las tiradas de salvación contra el conjuro desencadenante en lugar del suyo. Cada aliado decide individualmente qué modificador utilizar.

Fuego

RAYO DE FUEGO

FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FUEGO MANIPULAR

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

Defensa CA

Duración hasta el final del siguiente turno del objetivo

Una banda brillante de fuego se arquea por el aire, prendiendo fuego a tu oponente y al terreno que pisa. Haz una tirada de ataque específica contra la CA del objetivo. El rayo inflige 2d6 daño por fuego con un impacto (o doble daño con un impacto crítico). En cualquier otro resultado que no sea un fallo crítico, el terreno en el espacio del objetivo se pondrá a arder, infligiendo 1d6 daño por fuego a cada criatura que acabe su turno en una de las sillitas.

Potenciado (+1) El daño inicial del rayo se incrementa en 2d6 y el daño por fuego infligido por el espacio ardiente se incrementa en 1d6.

BARRERA DE LLAMA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Desencadenante Un efecto infligiría daño por fuego a ti o a un aliado dentro del alcance.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** una criatura que sufriría daño por fuego debido al efecto desencadenante.

Desvías rápidamente las llamas que se acercan. El objetivo obtiene resistencia 15 al fuego contra el efecto desencadenante.

Potenciado (+2) La resistencia se incrementa en 5.

Indulgencia

ATIBORRAR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

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

Defensa Fortaleza

Enormes cantidades de comida y de bebida llenan al objetivo, que obtiene el valor de nutrición equivalente a una comida completa y tiene que hacer una salvación de Fortaleza. Un objetivo indispuerto por este conjuro sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad hasta que deja de estarlo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda indispuerto 1, pero si invierte una acción para acabar con el estado, tiene éxito de forma automática.

Fallo El objetivo queda indispuerto 1.

Fallo crítico El objetivo queda indispuerto 2.

SEGUIR SU CURSO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

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

Defensa Voluntad

Cuando alguien se ha excedido puedes acelerarle para que supere lo peor de su aflicción o intensificar su sufrimiento. Este conjuro hace avanzar la aflicción debida a una enfermedad, un veneno o al daño persistente por veneno que afecta al objetivo. Si el objetivo está afectado por más de una, elige entre aquellas de las que eres consciente; de lo contrario, el DJ elige al azar. Un objetivo involuntario puede hacer una salvación de Voluntad para negar *seguir su curso*.

El efecto de este conjuro depende de si tratas de acabar con una aflicción o un daño persistente por veneno y de si quieres ayudar o estorbar la recuperación del objetivo.

- **Aflicción** El objetivo hace de inmediato su siguiente tirada de salvación contra la aflicción. Puedes, o bien conceder a la criatura un bonificador +2 por estatus, o bien imponer un penalizador -2 por estatus a su tirada de salvación contra la aflicción.
- **Veneno persistente** Puedes hacer que el objetivo sufra el daño persistente por veneno inmediatamente cuando Lanzas este conjuro (además de sufrirlo al final de su siguiente turno). Tanto si lo haces como si no, el objetivo hace una prueba plana adicional contra el daño persistente por veneno. Puedes fijar la CD de dicha prueba plana en 5 o en 20 en lugar de la CD normal.

Potenciado (7.º) Puedes tratar de hacer progresar cualquiera de las aflicciones y daño persistente por veneno del objetivo.

Libertad

ZANCADA SIN TRABAS

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO 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

La gracia divina se asegura de que nada pueda mantenerte prisionero ni retenerte. Huyes de inmediato de cualquier efecto mágico que te inmoviliza o te agarra si el efecto no es de un rango superior a tu conjuro de *zancada sin trabas*. A continuación das una Zancada. Durante este movimiento, ignoras el terreno difícil y cualquier penalizador por circunstancia o por estatus a tu velocidad.

PALABRA DE LIBERTAD

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MENTAL

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

Duración 1 asalto

Pronuncias una palabra de poder liberador, que beneficia a una criatura. Suprimes uno de los siguientes estados a tu elección: agarrado, asustado, confundido, neutralizado o paralizado. El objetivo no resulta afectado por el estado elegido, y si suprimes el estado agarrado o neutralizado, se libera automáticamente del agarrón o de las correas o grilletes cuando Lanzas el conjuro.

Si no eliminas el efecto que causó el estado, retorna después de la finalización del conjuro. Por ejemplo, si un conjuro hacía que el objetivo estuviera confundido durante 1 minuto, *palabra de libertad* le permitiría actuar normalmente durante 1 asalto, pero el estado confundido volvería después.

Luna

RAYO DE LUNA

FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FUEGO LUZ MANIPULAR

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

Defensa CA

Haces brillar un rayo de luz de luna. Haz una tirada de ataque de conjuros. El rayo de luz inflige 2d6 daño por fuego. Se trata de daño por plata a efectos de debilidades, resistencias y cosas parecidas.

Éxito crítico El rayo inflige doble daño y el objetivo queda deslumbrado durante 1 minuto.

Éxito El rayo inflige el daño completo y el objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto.

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

TOQUE DE LA LUNA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO LUZ MANIPULAR

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

Duración 1 minuto

Cuando tocas al objetivo, un símbolo de la luna aparece en su frente, brillando con suave luz lunar. El objetivo brilla con luz tenue en un radio de 20 pies (6 m). También obtiene un beneficio basado en la fase de la luna, empezando con la luna nueva y cambiando a la siguiente fase al final de cada uno de sus turnos.

- **Luna nueva** El objetivo no obtiene beneficio alguno.
- **Cuarto creciente** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño.
- **Luna llena** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, a su CA y a sus salvaciones y un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño.
- **Cuarto menguante** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. Después de esta fase, vuelve a la luna nueva.

Magia

RECEPTÁCULO DE LA MAGIA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

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

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una criatura se convierte en un receptáculo divino para contener energía mágica pura. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación. Cada vez que Lanzas un conjuro desde tus espacios de conjuro, lo Mantienes automáticamente y concede a su objetivo tanta resistencia al daño por conjuros como el rango del conjuro, hasta el inicio de tu siguiente turno.

BALIZA MÍSTICA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

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

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

El siguiente conjuro dañino o curativo que el objetivo lanza antes del inicio de tu siguiente turno inflige daño o restablece Puntos de Golpe como si estuviera potenciado 1 rango más que el suyo actual. Esto sólo se aplica al daño o a la curación iniciales cuando se lanza el conjuro, no a los efectos continuados. Por lo demás, funciona como en su rango actual. Una vez el objetivo lanza el conjuro, *baliza mística* se acaba.

Muerte

LLAMADA DE LA MUERTE

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Desencadenante Una criatura viva a 20 pies (6 m) o menos de ti muere, o una criatura muerta viviente a 20 pies (6 m) o menos de ti queda destruida.

Duración 1 minuto

Ver cómo otro abandona este mundo te vigoriza. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel de la criatura desencadenante, más tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros. Si la criatura desencadenante era un muerto viviente, dobla la cantidad de Puntos de Golpe temporales que obtienes. Estos puntos duran todo lo que dura el conjuro, y éste se acaba si todos los Puntos de Golpe temporales se gastan antes.

ERRADICAR LA MUERTE EN VIDA

FOCO 4

UNCOMMON CLERIC CONCENTRATE FOCUS MANIPULATE VITALITY

Área cono de 30 pies (9 m)

Defensa Fortaleza básica

Un enorme diluvio de energía vital hace que los muertos vivientes se desmoronen. Cada criatura muerta viviente en el área sufre 4d12 daño por vitalidad.

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

Muerte en vida

TOQUE DE MUERTE EN VIDA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR VACÍO

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

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Atacas la fuerza vital del objetivo con la muerte en vida, infligiendo 1d6 daño por vacío. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y los efectos de vitalidad sólo le curan la mitad de lo normal durante 1 asalto.

Fallo El objetivo sufre doble daño y los efectos de vitalidad sólo le curan la mitad de lo normal durante 1 minuto.

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

SUSTENTO MALIGNO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR VACÍO

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

Duración 1 minuto

Implantas en una criatura muerta viviente una semilla de energía del vacío, que restablece su vigor antinatural a lo largo del tiempo. El objetivo obtiene curación rápida 7.

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

Naturaleza

ESPINOS VIBRANTES

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MADERA MORFISMO PLANTA

Duración 1 minuto

De tu cuerpo brotan zarzas espinosas que se alimentan de la magia vital. Las criaturas adyacentes que te aciertan con un ataque cuerpo a cuerpo, así como las que te aciertan con ataques sin armas, sufren 1 daño perforante cada vez que lo hacen. Cada vez que lanzas un conjuro de vitalidad, el daño infringido por los espinos se incrementa a 1d6 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1 o en 1d6 después de que lanzas un conjuro de vitalidad.

BOTÍN DE LA NATURALEZA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR PLANTA VITALIDAD

Requisitos Tener una mano libre.

Una fruta o verdura cruda a tu elección, del tamaño de la palma de una mano, aparece en tu mano abierta. Una criatura puede consumir la comida mediante una acción de Interactuar para recuperar 3d10+12 puntos de golpe y quedar nutrida como si hubiera consumido una comida. Si no se consume, la comida se convierte en polvo al cabo de 1 minuto.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe restablecidos se incrementan en 6.

Oscuridad

CAPA DE SOMBRA

FOCO 1

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO FOCO MANIPULAR OSCURIDAD SOMBRA

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

Duración 1 minuto

Envuelves el objetivo en una capa de sombras giratorias, que hace más difícil verle. La capa reduce la luz brillante en un emanación de 20 pies (6 m) a luz tenue. Ésta es una forma de oscuridad mágica y por lo tanto puede superar a la luz no mágica o contrarrestar a la luz mágica tal y como se describe en la pág. 431.

El objetivo puede utilizar su estado oculto debido a las sombras para Escondarse, aunque las criaturas observadoras pueden seguir siguiendo su aura de sombra que se mueve, haciendo difícil para el objetivo permanecer completamente indetectado. El objetivo puede utilizar una acción de Interactuar para quitarse la capa y dejarla tras

de sí como un señuelo, puesto que permanece en su lugar, reduciendo la luz durante el resto de la duración del conjuro. Si alguien recoge la capa una vez se la ha quitado el objetivo original, ésta se evapora y el conjuro se acaba.

VISIÓN OSCURECIDA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR OSCURIDAD

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

Duración 1 minuto

Infundes de oscuridad la visión de una criatura. Obtiene visión en la oscuridad mayor, lo que le permite ver incluso en la oscuridad mágica.

Pasión

TOQUE ENCANTADOR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO EMOCIÓN FOCO INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura que podría encontrarte atractivo.

Defensa Voluntad; **Duración** 10 minutos

Infundes a tu objetivo con atracción, haciendo que actúe hacia ti de forma más amistosa. El objetivo hace una tirada de salvación de Voluntad. Obtiene un bonificador +4 por circunstancia a esta salvación si tú o tus aliados le habéis amenazado recientemente o habéis sido hostiles para con él.

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 inofensivo en lugar de *toque encantador*, si no lo identifica (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. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba. Puedes Disipar el conjuro. Una vez se acabe el conjuro, el objetivo no se dará cuenta necesariamente de que estaba hechizado a menos que su amistad contigo o las acciones que le has convencido de adoptar choquen con sus expectativas. Si no se da cuenta de que le has hechizado, podrías potencialmente convencerle de que continúe siendo amigo tuyo por medios mundanos.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo se vuelve solícito.

ADORACIÓN CAUTIVADORA

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR MENTAL VISUAL

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Te envuelves intensamente cautivador, y las criaturas se distraen contigo si permanecen en el área. Puedes excluir de los efectos a cualquier criatura. Una criatura tiene que hacer una tirada de salvación de Voluntad si está en el aura cuando Lanzas el conjuro o cuando entra en el aura por vez primera. Si una criatura sale y vuelve a entrar, utiliza el resultado de su salvación original.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito La criatura queda fascinada por ti para su siguiente acción, y después queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Fallo La criatura queda fascinada por ti.

Fallo crítico La criatura queda fascinada por ti y su actitud hacia ti mejora en un paso.

Potenciado (+1) Incrementa en 15 pies (4,5 m) el tamaño de la emanación.

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

Perfección

MENTE PERFECCIONADA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Meditas sobre la perfección para eliminar de tu mente todas las distracciones. Haz una nueva salvación de Voluntad contra un efecto mental que te afecta actualmente y que requirió una salvación de Voluntad. Utiliza el resultado de esta nueva salvación para determinar el desenlace del efecto mental, a menos que fuera peor que el original, en cuyo caso no sucede nada. Sólo puedes utilizar *mente perfeccionada* contra un efecto determinado una vez.

CUERPO PERFECCIONADO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Desencadenante Fallas o fallas críticamente una tirada de salvación contra un efecto con el rasgo morfismo, polimorfía o veneno, o que te dejaría condenado, debilitado, indispuerto, petrificado o torpe. La perfección de tu cuerpo te mantiene un poco más sano que la mayoría. Si la tirada ha sido un fallo crítico sufres tan sólo un fallo y si la tirada ha sido un fallo, obtienes un éxito.

Pesadillas

PESADILLA DESPIERTA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR MENTAL
MIEDO

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

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Llenas la mente de una criatura con una visión terrorífica. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Una criatura asustada por este conjuro sufre 1 daño mental adicional cada vez que sufre el impacto de un Golpe.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda asustado 1.

Fallo El objetivo queda asustado 2. Si está dormido, se despierta y queda paralizado durante 1 asalto.

Fallo crítico Igual que fallo, pero asustado 3.

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

PESADILLA COMPARTIDA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO INCAPACITACIÓN
MANIPULAR MENTAL

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

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Fusionando tu mente con la del objetivo, intercambiais visiones inquietantes. Uno de los dos quedará confundido, basándose en la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico Quedas confundido durante 1 asalto.

Éxito Al inicio de tu siguiente turno, pasas tu primera acción en el estado confundido, y después actúas normalmente.

Fallo El objetivo pasa la primera acción de cada uno de sus turnos confundido. La duración es 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda confundido. La duración es 1 minuto.

Potencia

CARRERA ATLÉTICA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Duración 1 asalto

Tu cuerpo se llena de potencia física y de habilidad. Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad y un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Atletismo. Como parte de Lanzar este conjuro, puedes utilizar una acción de Zancada, Salto, Trepas o Nadar. Los bonificadores del conjuro se aplican durante dicha acción.

POTENCIA DURADERA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Desencadenante Un ataque o efecto te infligiría daño.

Tu propia potencia se mezcla con el poder divino para protegerte del daño. Obtienes una resistencia igual a 8 más tu modificador por Fuerza contra todo daño debido al ataque o efecto desencadenante.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 2.

Protección

SACRIFICIO DEL PROTECTOR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Desencadenante Un aliado a 30 pies (9 m) o menos sufre daño.

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Proteges a tu aliado sufriendo por él. Reduce en 3 el daño que sufriría tu aliado. Rediriges hacia ti dicho daño, pero no se aplican tus inmunidades, debilidades, resistencias y cosas por el estilo.

No estás sujeto a ningún estado u otro efecto de lo que dañará a tu aliado (como por ejemplo el veneno de un mordisco venenoso). Tu aliado sigue estando sujeto a dichos efectos, incluso si rediriges hacia ti mismo todo el daño desencadenante.

Potenciado (+1) El daño que rediriges se incrementa en 3.

ESFERA DEL PROTECTOR

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Emana de ti un aura protectora, salvaguardándote a ti y a tus aliados. Obtienes resistencia 3 a todo tipo de daño. Tus aliados también obtienen dicha resistencia mientras permanecen en el aura.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 1.

Riqueza

APARIENCIA DE RIQUEZA

FOCO 1

UNCOMMON CLERIC CONCENTRATE FOCUS ILLUSION MANIPULATE

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

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

Creas una previsión de una riqueza inmensa que llena el área del conjuro. Todas las criaturas a 20 pies (6 m) o menos del área que pueden verse tentadas por la riqueza material tienen que hacer una salvación de Voluntad. Una criatura que entra en el área descrece automáticamente la ilusión, lo que acaba cualquier estado fascinado impuesto por el conjuro. Mientras Mantienes el conjuro, otras criaturas reaccionan al tesoro como lo harían a cualquier otra ilusión, pero no corren el riesgo de quedar fascinadas.

Éxito crítico La criatura descrece la ilusión y no resulta afectada por ella.

Éxito La criatura queda fascinada por la riqueza hasta que ha completado su primera acción de su siguiente turno.

Fallo La criatura queda fascinada por la ilusión.

METALES PRECIOSOS ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR METAL

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 escudo o arma de metal, 1 armadura metálica o hasta impedimenta 1 de materiales metálicos (como por ejemplo monedas o munición con punta de metal)

Duración 1 minuto

Tu dios bendice a los metales de base para transformarlos en metales preciosos. El metal del objetivo se transforma desde su naturaleza normal hasta acero, cobre, hierro, hierro frío, oro o plata. Si el rango de conjuro es 8.º o mayor, añade adamantita y plata del amanecer a las opciones. Si transformas un objeto en cobre, oro o plata, su Dureza se reduce a 1. En caso contrario, su Dureza se incrementa a 10 si es inferior. Un objeto transmutado de esta forma inflige daño según su nuevo material. Por ejemplo, una espada de acero transmutada en hierro frío inflige daño adicional a una criatura con debilidad al hierro frío. Puede tener otros efectos del nuevo material a discreción del DJ.

Este cambio es claramente mágico y temporal, por lo que el valor monetario del objeto no varía; no puedes transmutar monedas de cobre a oro y utilizarlas para comprar alguna cosa.

Potenciado (+1) Si incrementas la Dureza del objeto, la nueva Dureza es 2 mayor.

Secreto

TRANQUILIDAD SUSURRANTE ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR SÓNICO

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Área** explosión de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

Suprimes el sonido en un área, evitando que se revelen secretos valiosos. Esto no evita que las personas del interior del área hablen o lancen un conjuro, pero ninguna criatura a más de 5 pies (1,5 m) de distancia puede oír su voz sin tener éxito en una prueba de Percepción contra tu CD de conjuros, que podría interferir con los efectos auditivos o lingüísticos así como con la comunicación. Otros sonidos creados en el área quedan apagados hasta un volumen similar a menos que dicho sonido haya sido creado por un efecto con el rasgo sónico.

SALVAGUARDAR SECRETO ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú y cualquier número de aliados voluntarios

Duración 1 hora

Te aseguras de que un secreto está a buen recaudo de espías inquisitivos. Elige un fragmento de información que por lo menos uno de los objetivos conoce, como por ejemplo «la ubicación del tesoro robado» o «la contraseña para entrar en la casa gremial». El conjuro concede a quienes conocen la información que has elegido un bonificador +4 por estatus a las pruebas de habilidad (típicamente pruebas de Engaño) para ocultar este conocimiento, a las tiradas de salvación contra conjuros que intentan específicamente apoderarse del mismo y a los efectos que les obligarían a revelarlo.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier *salvaguardar secreto* que hayas lanzado anteriormente se acaba.

Sol

FOGONAZO DESLUMBRANTE ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO LUZ MANIPULAR VISUAL

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Fortaleza

Alzas tu símbolo religioso y creas un fognazo de luz brillante. Cada criatura del área tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto. La criatura puede invertir una acción de Interactuar frotándose los ojos para acabar con el estado cegada.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 hora.

Potenciado (3.º) El área se incrementa a un cono de 30 pies (9 m).

LUMINANCIA VITAL ◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO FOCO LUZ MANIPULAR VITALIDAD

Duración 1 minuto

Atrayendo hacia ti fuerza vital, te conviertes en un faro de vitalidad. Emites luz brillante en una emanación de 30 pies (9 m) y luz tenue hasta los siguientes 30 pies (9 m), y obtienes una reserva interna de luz llamada depósito de luminancia que empieza con un valor de 4. Al inicio de cada uno de tus turnos, incrementa a 4 tu depósito.

Si una criatura muerta viviente te daña con un ataque o conjuro mientras se encuentra dentro de la luz brillante de tu aura, sufre daño por vitalidad igual a la mitad del valor de luminancia de tu depósito. Tan sólo sufre dicho daño la primera vez que te daña en un asalto.

Puedes Disipar este conjuro. Cuando lo haces, puedes designar como objetivo a una criatura en el interior de tu luz y dirigir hacia ella la energía de vitalidad. El objetivo debe ser una criatura viva voluntaria o una criatura muerta viviente. Esto cura a un objetivo vivo o inflige daño por vitalidad a un objetivo muerto viviente en una cantidad igual al valor de luminancia de tu depósito.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier lanzamiento previo se acaba.

Potenciado (+1) Tanto el valor inicial de tu depósito de luminancia como la cantidad en que se incrementa cada turno se incrementan en 1.

Sueños

DULCE SUEÑO ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN AUDITIVO CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL SUEÑO

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

Duración 1 hora

Con palabras tranquilizadoras, arrullas al objetivo en un sueño encantado. Cuando Lanzas el conjuro, el objetivo queda inconsciente si no lo estaba ya. Mientras está inconsciente, experimenta un sueño a tu elección, aunque lo suficientemente lúcido como para poder despertar cuando quiera. Si despierta antes de que haya pasado 1 minuto de sueño, el conjuro se acaba.

- **Sueño de encanto** bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma.
- **Sueño de perspicacia** bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia.
- **Sueño de viaje** bonificador de +5 pies (1,5 m) por estatus a la Velocidad.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier *dulce sueño* lanzado previamente se acaba.

Potenciado (4.º) El bonificador para un sueño de perspicacia o de encanto es +2.

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 (7°) El bonificador para un sueño de perspicacia o de encanto es +3.

LLAMADA DEL SOÑADOR

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN INCAPACITACIÓN
MANIPULAR MENTAL

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

Defensa Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo
Creas una ensoñación vivida e ilusoria extraída de las imágenes de los sueños del objetivo. La ensoñación aparece en un espacio no ocupado dentro del alcance, y tú tratas de atraer hacia ella al objetivo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La atención del objetivo flaquea. Queda fascinado por la ensoñación.

Fallo El objetivo queda fascinado por la ensoñación y sigue un curso de acción elegido por ti como su primera acción después de Lanzar tú el conjuro: acercarse a la ensoñación, salir corriendo de ella (como en el estado huyendo), Soltar lo que tiene las manos como ofrenda o Tumbarse como homenaje.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo sigue el curso de acción durante tantas acciones como le es posible mientras dura el conjuro, y no hace nada más.

Suerte

UN POCO DE SUERTE

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA MANIPULAR

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

Duración 1 minuto

Inclinas ligeramente la balanza de la fortuna para proteger del desastre a una criatura. Cuando el objetivo tiene que hacer una tirada de salvación, puede tirar dos veces y utilizar el mejor de los resultados. Una vez lo hace, el conjuro se acaba.

Si lanzas *un poco de suerte* de nuevo, cualquier lanzamiento anterior del conjuro aún en efecto se acaba. Una vez que una criatura ha sido designada como objetivo de *un poco de suerte*, queda temporalmente inmune durante 24 horas.

BUENA RACHA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA

Desencadenante Fallas, pero no críticamente, una tirada de salvación. Repite la tirada de salvación y utiliza el mejor de ambos resultados. A continuación quedas temporalmente inmune durante 10 minutos.

Tierra

ARROJAR PIEDRA

FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE CLÉRIGO FOCO MANIPULAR TIERRA

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

Defensa CA

Evocas una piedra mágica y la arrojas, utilizando una guía divina para apuntar mejor. La piedra inflige 2d6 daño contundente dependiendo de tu tirada de ataque de conjuro contra la CA del objetivo.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño y puedes empujarlo hasta 10 pies (3 m).

Éxito El objetivo sufre daño completo y puedes empujarlo hasta 10 pies (3 m).

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

TEMBLOR LOCALIZADO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR TIERRA

Área emanación de 15 pies (4,5 m) o cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Reflejos básica

Haces temblar la tierra, derribando a las criaturas cercanas. Elige el área del conjuro entre una emanación de 15 pies (4,5 m) y un cono de 15 pies (4,5 m) al lanzarlo. Cada criatura en el área que permanece de pie en terreno sólido sufre 4d6 daño contundente con una salvación básica de Reflejos. Una criatura que falla su salvación también queda tumbada.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 2d6.

Tiranía

TOQUE DE OBEDIENCIA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MENTAL

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

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Tu imperioso toque erosiona la fuerza de voluntad del objetivo, haciendo que sea más fácil de controlar. El objetivo hace una tirada de salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado, a continuación queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

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

Fallo El objetivo queda anonadado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo queda anonadado 2 durante 1 minuto y cae de rodillas, quedando tumbado.

ORDEN CON AZOTE

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL

Requisitos Tu acción más reciente ha infligido daño a un objetivo.

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Objetivos** una criatura a la que has infligido daño en tu acción más reciente.

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

Con la amenaza de más dolor, coaccionas a una criatura a la que has dañado recientemente. Impartes una orden al objetivo, con los efectos del conjuro *orden*. Si el objetivo está anonadado, asustado o sufriendo daño persistente, sufre un penalizador -2 por circunstancia a la salvación. Sea cual sea el resultado, el objetivo quedará después temporalmente inmune durante 1 hora.

Trampas

CAMBIO REPENTINO

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Desencadenante Un enemigo te falla con un ataque cuerpo a cuerpo.

Duración hasta el final de tu siguiente turno

Te apartas rápidamente de un lugar peligroso y te cubres. Das un Paso y quedas oculto.

GEMELO DEL BROMISTA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Raramente te conformas con estar en un solo lugar. Elige una ubicación a 100 pies (30 m) o menos del objetivo, y que éste puede ver. Creas una ilusión de ti mismo que sólo el objetivo puede ver y que imita todas tus acciones. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo cree que estás en la ubicación designada y no puede verte en tu ubicación real. Automáticamente descrea la ilusión cuando utilizas una acción que no tiene sentido donde está la ilusión, o si el objetivo ataca, toca, Busca o interacciona de alguna otra forma con la misma. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba.

Fallo Igual que en éxito, pero el objetivo ha de tener éxito en una salvación de Voluntad para descreer la ilusión cuando tiene lugar uno de los acontecimientos indicados.

Fallo crítico Igual que en éxito, pero el objetivo ha de obtener un éxito crítico en una salvación de Voluntad para descreer la ilusión cuando tiene lugar uno de los acontecimientos indicados.

Verdad

PALABRA DE VERDAD ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Duración mantenido hasta 1 minuto

Haces una declaración que tú crees que es verdad y que está libre de todo intento de engañar retorciendo las palabras, por omisión, etc. La declaración tiene que constar de 25 palabras o menos. Un símbolo de tu dios brilla sobre tu cabeza y dura lo mismo que el conjuro, y cualquiera que la ve y la oye sabe intuitivamente que crees que lo que dices es cierto. Este seguro de honestidad te concede un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Diplomacia mientras persiste el símbolo. Puedes Disipar el conjuro y, si dices algo que no crees que es completamente cierto, el conjuro se acaba antes de que completes tu declaración.

ATISBAR LA VERDAD ◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO FOCO MANIPULAR REVELACIÓN

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración 1 asalto

Una inspiración divina te permite ver las cosas como son, sin el velo de intento alguno de encubrir mágicamente la verdad. El DJ hace una prueba secreta de contrarrestar contra cada ilusión que está por lo menos parcialmente dentro del área. En lugar de contrarrestar la ilusión, ves a través de la misma (por ejemplo, si la prueba tiene éxito contra un conjuro de *disfraz ilusorio*, ves la auténtica forma de la criatura pero *disfraz ilusorio* no se acaba). Cada vez que una nueva ilusión entra en el área mientras dura el conjuro, el DJ hace una prueba secreta de contrarrestar para dicha ilusión.

Potenciado (7º) Podrás permitir a cualquiera que esté dentro del alcance de la emanación vea a través de cualquier ilusión contra la que tengas éxito, y no solamente tú.

Viaje

PIES ÁGILES ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Duración hasta el final del turno actual

Las bendiciones de tu dios hacen que tus pies sean más rápidos y, tus movimientos, más fluidos. Obtienes un bonificador +5 pies (1,5 m) por estatus a tu Velocidad e ignoras el terreno difícil. Como parte de lanzar *pies ágiles*, puedes Pasar haciendo acrobacias, dar un Paso o una Zancada; si dispones de la Velocidad apropiada, en su lugar puedes Excavar, Nadar, Trepas o Volar.

TRÁNSITO DEL VIAJERO ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Duración 5 minutos

Añades potencia a tus músculos, lo que te permite nadar o trepar muros con facilidad. Cuando Lanzas este conjuro obtienes, o bien una Velocidad de trepar, o bien una Velocidad de nadar, igual a tu Velocidad terrestre.

Potenciado (5º) Puedes elegir también una Velocidad de vuelo.

CONJUROS DE ORDEN DE DRUIDA

CONVOCATORIA PRIMIGENIA ◆

FOCO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR DRUIDA FOCO

Potencias a una criatura convocada con el poder de los elementos. Si tu siguiente acción es lanzar *convocar animal* o *convocar planta* u *hongo*, elige entre agua, aire, fuego, madera, metal o tierra; la criatura que convocas obtiene las aptitudes correspondientes.

- **Agua** La criatura obtiene una Velocidad de nado de 60 pies (18 m), puede invertir 1 acción tras un ataque cuerpo a cuerpo para tratar de Empujar (ignorando el penalizador por ataque múltiple) y obtiene resistencia 5 al fuego.
- **Aire** La criatura obtiene una Velocidad de vuelo de 60 pies (18 m).
- **Fuego** Los Golpes de la criatura infligen 1d6 daño adicional por fuego y obtiene resistencia 10 al fuego y debilidad 5 al frío y al agua.
- **Madera** La criatura obtiene una Velocidad de trepar de 30 pies (9 m) y resistencia 2 al daño contundente y perforante.
- **Metal** Los Golpes de la criatura infligen 1d6 daño adicional por electricidad y obtiene la existencia 5 a la electricidad.
- **Tierra** La criatura obtiene una Velocidad de excavar de 20 pies (6 m), reduce en 10 pies (3 m) su Velocidad terrestre (mínimo 5 pies [1,5 m]) y obtiene resistencia 5 al daño físico.

Orden animal

CURAR ANIMAL ◆ A ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN DRUIDA FOCO CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Rango de distancia toque o 30 pies (9 m), ver texto; **Objetivos** 1 animal vivo voluntario

Curas las heridas de un animal, restableciendo al objetivo 1d8 Puntos de Golpe. El número de acciones invertidas Lanzando este conjuro determina su efecto.

◆ El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ (**concentrar**) El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m) y restablece 8 Puntos de Golpe adicionales al objetivo.

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

Orden de la hoja

BREZAL EMPALADOR ◆◆◆

FOCO 8

POCO COMÚN CONCENTRAR DRUIDA FOCO MADERA MANIPULAR PLANTA

Área el terreno en el interior de una emanación de 100 pies (30 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

El terreno en el interior del área se transforma en una masa de peligrosas zarzas que atacan y obstaculizan a tus enemigos. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez que lo Mantienes cada turno en turnos subsi-

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

guientes, selecciona uno de los siguientes efectos para que tenga lugar en el área.

- **Enmarañar** Los brezos se arraciman alrededor de tus enemigos, intentando retenerlos. Un enemigo dentro del área (o volando como máximo a 20 pies [6 m] por encima de la misma) tiene que hacer una salvación de Reflejos. Con un fallo, sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a todas sus Velocidades durante 1 asalto, y con un fallo crítico queda inmovilizado durante 1 asalto a menos que Huya.
- **Muro** Un muro de espinos aparece en el área, con una duración de 1 asalto. El muro es terreno difícil mayor en lugar de terreno difícil.
- **Obstaculizar** Los brezos giran y se entremezclan, convirtiendo toda el área en terreno difícil.

Además, una vez por asalto puedes ordenar a los brezos que empalen a cualquier objetivo en el área (o volando como máximo a 20 pies [6 m] por encima de la misma) a quien puedes ver utilizando una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular. Haz una tirada de ataque de conjuros. Con un éxito, el objetivo sufre 10d6 daño perforante y un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a todas sus Velocidades durante 1 asalto; con un fallo crítico queda inmovilizado durante 1 asalto a menos que Huya.

CORNUCOPIA

FOCO 1

POCO COMÚN	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	CURACIÓN	MANIPULAR	PLANTA
VITALIDAD						

Duración 10 minutos

Unos zarcillos se enredan en forma de cuerno de mimbres en tus manos, y de allí surge un solo fruto, nuez o pequeño producto similar. Una criatura que consume el producto mediante una acción de Interactuar recupera 1d6+4 PG. La cornucopia, así como cualquier pieza no consumida de fruta, se marchita al final de la duración del conjuro.

Potenciado (+1) La cornucopia produce una pieza adicional de comida.

Una criatura puede consumir cualquier cantidad de comida del mismo lanzamiento con una sola acción de Interactuar. Comerse 6 piezas de producto de la cornucopia proporciona el mismo alimento que una comida completa para un humano típico.

Orden de la tormenta

SEÑOR DE LA TORMENTA

FOCO 9

POCO COMÚN	AIRE	CONCENTRAR	DRUIDA	ELECTRICIDAD	FOCO	MANIPULAR
------------	------	------------	--------	--------------	------	-----------

Requisitos Estas en el exterior y en la superficie.

Área emanación de 100 pies (30 m), que te incluye a ti

Duración mantenido hasta 1 minuto

El cielo por encima de ti se oscurece en instantes, girando con nubes ominosas salpicadas por los fogonazos de los relámpagos. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez que lo Mantienes cada turno en turnos subsiguientes, selecciona uno de los siguientes efectos para que tenga lugar en el área.

- **Calma** No hay efecto adicional alguno.
- **Lluvia** Lluvias torrenciales caen del cielo, extinguendo las llamas ordinarias. Las criaturas en el área sufren un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias y de Percepción.
- **Niebla** Se alza una densa bruma, con los efectos de niebla.
- **Viento** Potentes vientos azotan el área en todas direcciones. Los ataques a distancia sufren un penalizador -4 por circunstancia y el área se convierte en terreno difícil para las criaturas voladoras.

Además, una vez por asalto puedes utilizar una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular, para llamar a un relámpago, que impacta en cualquier objetivo dentro del alcance al que puedes ver. Inflige 10d6 daño por electricidad al objetivo, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, también queda ensordecido durante 1 asalto.

VUELO DEL VIENTO DE LA TORMENTA

FOCO 4

POCO COMÚN	AIRE	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	MANIPULAR
------------	------	------------	--------	------	-----------

Duración 1 minuto

Potentes vientos te llevan por los aires, otorgándote una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad. Cuando termina la duración de este conjuro, si aún estas volando, flotas hasta el suelo como en *aterrizaje suave*.

Potenciado (6.) Cuando vuelas utilizando *vuelo del viento de la tormenta*, ignoras el terreno difícil

OLEADA DE TEMPESTAD

FOCO 1

POCO COMÚN	AIRE	CONCENTRAR	DRUIDA	ELECTRICIDAD	FOCO	MANIPULAR
------------	------	------------	--------	--------------	------	-----------

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

Defensa Reflejos básica

Rodeas a un enemigo con una tormenta giratoria de vientos violentos, nubes agitadas y rayos restallantes. La tormenta inflige 1d12 daño por electricidad al objetivo, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, el objetivo también queda torpe 2 durante 1 asalto.

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

Orden indómita

FORMA INDÓMITA

FOCO 1

POCO COMÚN	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	MANIPULAR	POLIMORFÍA
------------	------------	--------	------	-----------	------------

Duración variable

Buscas en tu interior una parte diferente de ti mismo y la dejas en libertad, transformando tu cuerpo en otra forma. Te polimorfas en cualquier forma indicada en *forma de peste*, que dura 10 minutos. Todas las demás formas de *forma indómita* duran 1 minuto. Puedes añadir más formas a tu lista de *forma indómita* mediante dotes de druida; la dote te podría conceder alguna o todas las formas de un conjuro de polimorfía determinado. Cuando te transformas en una forma concedida por un conjuro, obtienes todos los efectos de la forma elegida de una versión del conjuro potenciada al rango de *forma indómita*. *Forma indómita* te permite utilizar tu propio entrenamiento como cambiaformas más fácilmente que la mayor parte de conjuros de polimorfía. Cuando eliges utilizar tu propio modificador al ataque mientras estás polimorfo en lugar del modificador al ataque por defecto de la forma, obtienes un bonificador +2 por estatus a tus tiradas de ataque.

Potenciado (2.) Te puedes transformar en las formas indicadas en *forma animal*.

CAMBIO INDÓMITO

FOCO 1

POCO COMÚN	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	MANIPULAR	POLIMORFÍA
------------	------------	--------	------	-----------	------------

Duración 1 minuto

Sólo transformas una parte de tu cuerpo. Elige cualquier efecto que encaje con una dote de la orden indómita de que dispongas.

- **Forma de elemental** Haces cambiar tu cuerpo para que se componga parcialmente de materia elemental, lo que le concede resistencia 5 a los impactos críticos y al daño de precisión.

- **Forma de insecto** Tu boca se convierte en unas fauces letales. Fauces indómitas es un ataque sin arma que inflige 1d8 daño perforante.
- **Forma de planta** Tus brazos se convierten en largas enredaderas, incrementando tu alcance a 10 pies (3 m), o 15 pies (4,5 m) con una arma de alcance.
- **Forma indómita** Tus manos se transforman en unas garras increíblemente afiladas. Garras indómitas es un ataque sin arma, tiene los rasgos ágil y sutil e inflige 1d6 daño cortante. Sigues pudiendo sostener y utilizar objetos con las manos mientras están transformadas por este conjuro, pero has de tener una mano libre para atacar con ella.
- **Forma voladora** Para obtener este beneficio tienes que lanzar *forma indómita* utilizando 2 acciones. Haces que crezcan alas de tu espalda, obteniendo una velocidad de vuelo de 30 pies (9 m).

Potenciado (6.º) Puedes elegir hasta 2 efectos de la lista. Garras indómitas dejan heridas terribles e irregulares, que infligen también 2d6 daño persistente por sangrado con un impacto y fauces indómitas están envenenadas, infligiendo también 2d6 daño persistente por veneno con un impacto.

Potenciado (10.º) Puedes elegir hasta 3 efectos de la lista. Garras indómitas infligen 4d6 daño persistente por sangrado con un impacto y fauces indómitas infligen 4d6 daño persistente por veneno con un impacto.

CONJUROS DE GUARDIÁN DE EXPLORADOR

Conjuros de guardián iniciado

ARMA DE GRAVEDAD ◆

FOCO 1

POCO COMÚN FOCO EXPLORADOR

Duración 1 minuto

Acumulas fuerza gravitacional y la canalizas a tus golpes, lo que lleva a ataques más poderosos tanto con la espada como con el arco. En tu primer Golpe con arma cada asalto, obtienes un bonificador por estatus al daño igual al doble del número de dados de daño por arma.

CURAR COMPAÑERO ◆ 0 ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CURACIÓN EXPLORADOR FOCO VITALIDAD

Rango de distancia toque o 30 pies (9 m); **Objetivos** tu compañero animal. Curas las heridas de tu compañero animal. Restableces 1d10 Puntos de Golpe a tu compañero animal. El número de acciones que inviertes lanzando este conjuro determina el alcance y otros parámetros.

◆ (manipular) El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ (concentrar, manipular) El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m) y restablece 8 Puntos de Golpe adicionales al objetivo.

Potenciado (+1) La cantidad de curación se incrementa en 1d10 y la curación adicional por la versión de dos acciones se incrementa en 8.

PELAJE MÁGICO ◆

FOCO 1

POCO COMÚN FOCO EXPLORADOR MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tu compañero animal

Duración 1 minuto

A tu compañero animal le crece una piel gruesa, un pelaje tupido o una concha más dura, lo que le concede un bonificador +1 por estatus a la CA.

Conjuros de guardián avanzado

AGRANDAR COMPAÑERO ◆◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR POLIMORFÍA

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tu compañero animal

Duración 1 minuto

Tu compañero animal se hace mucho más grande, quedando por encima de sus enemigos en la batalla. Tu compañero animal pasa al tamaño Grande, obteniendo los efectos de un conjuro de *agrandar* de 2.º rango.

Potenciado (4.º) Tu compañero animal pasa al tamaño Enorme, obteniendo los efectos de un conjuro de *agrandar* de 4.º rango.

NIEBLA TRANQUILIZADORA ◆◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR CURACIÓN EXPLORADOR FOCO MANIPULAR

VITALIDAD

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria o 1 criatura muerta viviente.

Invocas una bruma mágica que envuelve a una criatura. La bruma restablece 2d8 Puntos de Golpe a una criatura objetivo viva y acaba con una fuente de daño persistente por ácido, frío, sangrado, vacío o veneno que la afecta. Si la criatura sufre daño persistente debido a múltiples orígenes, tú seleccionas cuál eliminar. Contra un objetivo muerto viviente, infliges 2d8 daño por vitalidad (salvación básica de Fortaleza); si falla la salvación, también sufre 2 daño persistente por vitalidad.

Potenciado (+1) La cantidad de curación (o daño a un objetivo muerto viviente) se incrementa en 1d8 y el daño persistente por vitalidad a una criatura muerta viviente se incrementa en 1.

RASGO ANIMAL ◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR MORFISMO

Duración 1 minuto

Sin transformar por completo tu cuerpo, obtienes un rasgo animal que puedes seleccionar de la lista a continuación cada vez que Lanzas el conjuro.

- **Garras** Obtienes un ataque de garra que inflige 1d6 daño cortante y tiene los rasgos ágil, sutil y sin armas.
- **Mandíbulas** Obtienes un ataque de mandíbulas que inflige 1d8 daño perforante y tiene el rasgo sin armas.
- **Ojos de gato** Obtienes visión en la penumbra.

Potenciado (4.º) Añade a la lista las siguientes opciones.

- **Alas** Obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre.
- **Cola de pez** Obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre.
- **Ojos de lechuza** Obtienes visión en la oscuridad.

SUERTE DEL CAZADOR ◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO FORTUNA

Desencadenante Haces una prueba de Recordar conocimiento sobre una criatura, pero aún no has tirado los dados.

Tienes una aptitud sobrenatural para recordar detalles acerca de tus enemigos. Haz dos veces la tirada desencadenante y utiliza el mejor de ambos resultados.

Conjuros de guardián maestro

RASTREO EFÍMERO ◆◆

FOCO 3

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR

Duración 1 hora

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 contemplar las corrientes en el aire y en el agua y ver rastros que puedes seguir como harías en tierra. Puedes utilizar Supervivencia o Rastrear por el aire y por el agua, detectando «rastros» aéreos o acuáticos de todas las criaturas que han pasado cerca en la última hora. Es más difícil Rastrear de esta forma: la CD para Rastrear por el aire o por el agua siempre es por lo menos 30, o mayor después de que haya habido precipitaciones o viento (en el aire) o fuertes mareas o corrientes (en el agua). Es posible Cubrir rastros contra este conjuro, pero las criaturas podrían no darse cuenta de que necesitan hacerlo.

ZARZAS DEL EXPLORADOR

FOCO 3

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR PLANTA

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Área** todas las casillas que contienen plantas en una explosión de 5 pies (1,5 m)

Duración 1 minuto

Haces que las plantas en el área enmarañen a tus enemigos, con los efectos de *flora enmarañante*. Una criatura que falla críticamente la salvación sufre 2d4 daño persistente por sangrado además de quedar inmovilizada. Huir de las zarzas no acaba con el daño por sangrado.

Potenciado (+1) El daño por sangrado con un fallo crítico se incrementa en 1d4.

Conjuros de guardián sin igual

TRANSPOSICIÓN DE TERRENO

FOCO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR TELETRANSPORTE

Rango de distancia 90 pies (27 m)

Transpones místicamente tu ubicación actual con otra. Cuando estás en un entorno de tierras vírgenes, te transportas a ti mismo y a los objetos que llevas encima hasta un espacio despejado que puedes ver dentro del alcance. Si tienes Terreno predilecto y tanto tu posición inicial como tu posición final están en dicho terreno, el alcance se incrementa a 180 pies (54 m). Si tienes un compañero animal y está adyacente a ti, puedes transportarlo contigo a un espacio abierto adyacente, pero si dicho conjuro puede llevar contigo a cualquier otra criatura, incluso en un recipiente extradimensional, el conjuro se pierde.

VISIÓN DEL CAZADOR

FOCO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO

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

Duración 10 minutos

Tu objetivo brilla como un aura mágica visible sólo para ti y para quienes siguen tu dirección. Su objeto es visible para ti y para otros que comparten los beneficios de tu Perseguir presa incluso si no sería posible normalmente debido a la iluminación o a los estados oculto o invisible, aunque la cobertura por parte de objetos opacos sigue bloqueando tu visión. Ignoras la prueba plana contra el objetivo debido al estado oculto y éste no está automáticamente escondido de ti debido a la oscuridad o a ser invisible.

MALEFICIOS DE BRUJO

AGUJA DE VENGANZA

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR MENTAL

Lección venganza

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

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

Una aguja larga y dentada se clava en la psique del objetivo enemigo siempre que intenta atacar a una criatura por la que tu patrón tiene una consideración especial. Designate a ti mismo o a uno de tus aliados. El objetivo sufre 2 daño mental cada vez que utiliza una acción hostil contra la criatura designada, con una salvación básica de Voluntad.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 el daño.

CAPA DEL EMBAUCADOR

FOCO 3

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN MALEFICIO MANIPULAR

Lección travesura

Duración mantenido hasta 1 hora

Tu patrón envuelve a tu alrededor una capa de ilusión, haciendo que parezcas otra criatura de la misma forma corporal y de aproximadamente altura y peso similares a ti mismo. Esto tiene los efectos de un *disfraz ilusorio* de 3.º rango.

Potenciado (6.º) Puedes parecer cualquier criatura del mismo tamaño, incluso con una forma corporal completamente diferente.

CUSTODIA DE SANGRE

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR

Lección protección

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

Duración mantenido hasta 1 minuto

La égida de tu patrón desciende para escudar del daño a un objetivo. Designa uno de los siguientes rasgos de criatura: aberración, animal, bestia, celestial, cieno, constructo, dragón, elemental, hada, hongo, infernal, monitor, muerto viviente o planta. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a sus tiradas de salvación y a su CA contra las criaturas con dicho rasgo.

Potenciado (5.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.

FAMILIAR EN FASE

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR

Desencadenante Tu familiar sufriría daño.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** tu familiar

Tu patrón llama momentáneamente al éter a tu familiar, moviéndolo de su forma sólida y física a una versión fantasmal de sí mismo. Contra el daño desencadenante, tu familiar obtiene resistencia 5 a todo tipo de daño y es inmune al de precisión.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 la resistencia.

MALDICIÓN DE MUERTE

FOCO 5

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALDICIÓN MALEFICIO MANIPULAR

MUERTE VACÍO

Lección muerte

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

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

Tu patrón envuelve con la mano el corazón de tu objetivo, que tiene que hacer una salvación de Fortaleza. Sea cual sea el resultado, el objetivo queda temporalmente inmune a todas las *maldeciones de muerte* durante 1 día.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda afligido con la maldición de muerte en la etapa 1 y la etapa de la maldición no se puede incrementar más allá de la etapa 1.

Fallo El objetivo queda afligido con la maldición de muerte en la etapa 1

Fallo crítico El objetivo queda afligido con la maldición de muerte en la etapa 2.

- 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

Maldición de muerte (maldición, muerte, vacío) Esta maldición se acaba cuando se acaba el conjuro; **Etapas** 1 4d6 daño por vacío y fatigado (1 asalto); **Etapas** 2 8d6 daño por vacío y fatigado (1 asalto); **Etapas** 3 12d6 daño por vacío y fatigado (1 asalto); **Etapas** 4 muerte

Potenciado (+1) Incrementa en 1d6 el daño por vacío sufrido con un éxito y durante las primeras tres etapas de la maldición.

MARIONETA DEL PATRÓN

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO

Desencadenante Empieza tu turno.

Con una petición tuya sin palabras, tu patrón asume temporalmente el control de tu familiar. Comandas a tu familiar, permitiéndole llevar a cabo sus acciones normales este turno. Tu orden no tiene los rasgos auditivo o concentrar; simplemente tu patrón mueve directamente a su agente.

MOMENTO RESTABLECEDOR

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO MANIPULAR

Lección renovación

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

Tu patrón entreteje las hebras del tiempo alrededor del objetivo, concediéndole algunos de los beneficios del paso de un día. El objetivo reduce en 1 el valor de cualquier estado condenado y drenado que tiene y puede hacer de inmediato una tirada de salvación contra cada aflicción que tiene con una longitud de etapa de 1 día o más. El objetivo queda después temporalmente inmune durante 1 día.

REFUERZO VITAL

POCO COMÚN BRUJO FOCO CURACIÓN MALEFICIO MANIPULAR VITALIDAD

Lección vida

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

Duración 4 asaltos

La fuerza vital de tu patrón fluye al objetivo, asegurándose de que puede continuar haciendo la voluntad de tu patrón un poquito más de tiempo. El objetivo obtiene curación rápida 2.

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

RISOTADA

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO

Con una rápida risotada, prolongas un efecto mágico creado por ti. Mantienes un conjuro.

SOMBRA MALICIOSA

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO MANIPULAR SOMBRA

Lección sombra

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

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

Tu patrón distorsiona la sombra del objetivo hasta adoptar una letal, como unas manos estranguladoras, un arma peligrosa, runas hostigadoras o algo parecido. La sombra se mueve junto al objetivo, permaneciendo siempre dentro del alcance. Cuando Lanzas el conjuro y cada vez que lo Mantienes, la sombra Golpea al objetivo. Los Golpes de la sombra son ataques de conjuro cuerpo a cuerpo que

infligen tanto daño como 1d10 más tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros. Tú eliges el tipo de daño (contundente, perforante o cortante) cuando Lanzas el conjuro. La sombra utiliza tu penalizador por ataque múltiple y contribuye al mismo. No ocupa espacio, concede flanco ni tiene ningún otro atributo que pueda tener una criatura. La sombra no puede llevar a cabo ningún ataque diferente a su Golpe.

La sombra se desvanece si el objetivo deja de proyectar sombra (por lo general, si se mueve a un área de oscuridad o de luz completas). Si otro efecto está controlando la sombra del objetivo cuando lanzas *sombra maliciosa*, puedes contrarrestar dicho efecto para tomar temporalmente el control de la sombra mientras dura *sombra maliciosa*.

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

TRAICIÓN ELEMENTAL

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO

Lección elementos

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

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón utiliza su dominio superior de los elementos, potenciándolos para que socaven a tu enemigo. Cuando Lanzas este conjuro, elige entre agua, aire, fuego, madera, metal o tierra. El objetivo sufre debilidad 2 a dicho rasgo.

Potenciado (+2) Incrementa en 1 la debilidad.

VELO DE SUEÑOS

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR MENTAL

Lección sueños

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

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

Tu patrón induce en el objetivo un estado somnoliento, que le provoca ensueños y lentitud. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a la Percepción, las tiradas de ataque y las salvaciones de Voluntad. Este penalizador se incrementa a -2 para las salvaciones de Voluntad contra los efectos de sueño.

Fallo Igual que éxito, y cada vez que el objetivo utiliza la acción concentrar, tiene que tener éxito en una prueba plana CD5 o la acción queda perturbada.

VENTISCA PERSONAL

FOCO 3

UNCOMMON COLD FOCUS HEX WITCH

Lección nieve

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

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

El aliento de tu patrón se convierte una ventisca de hielo oscurecedor y azotador que persigue a tu objetivo. El objetivo hace una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre 1d6 daño por frío y el conjuro se acaba.

Fallo El objetivo sufre 1d6 daño por frío y 1d6 daño persistente por frío. El daño persistente se acaba automáticamente cuando se acaba el conjuro. El objetivo está oculto de otras criaturas y las demás criaturas están ocultas de él.

Fallo crítico Igual que fallo, pero tanto el daño por frío como el daño persistente por frío son 2d6.

Potenciado (+1) El daño por frío y el daño persistente por frío se incrementan en 1 (2 con un fallo crítico).

Trucos de maleficio de patrón

AVIVAR EL CORAZÓN

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR EMOCIÓN MALEFICIO TRUCO

Patrón Guardián de la llama de la fe

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

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón llena de fervor a una criatura, potenciando sus golpes. El objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño.

Potenciado (+2) El bonificador por estatus al daño se incrementa en 1.

DISCERNIR SECRETOS

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALEFICIO MANIPULAR TRUCO

Patrón El inscrito

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

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón se digna susurrar unos cuantos secretos. El objetivo puede Recordar conocimiento, Buscar o Averiguar intenciones como acción gratuita. El objetivo obtendrá un bonificador +1 por estatus a la estadística utilizada para la tirada (una habilidad o Percepción) en dicha tirada y mientras Mantengas el conjuro. El objetivo queda temporalmente inmune a *discernir secretos* durante 1 minuto

Potenciado (5.) Puedes designar como objetivo a 2 criaturas en lugar de 1.

EMPUJAR AL DESTINO

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR MALEFICIO TRUCO

Patrón Tejedor de hebras

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

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

El más mínimo giro del ovillo de tu patrón basta para alterar el destino. Cuando el objetivo falla una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación y un bonificador +1 por estatus convertiría un fallo crítico en un fallo, o un fallo en un éxito, concedes al objetivo un bonificador +1 por estatus a la prueba de forma retroactiva, cambiando apropiadamente el desenlace. El hechizo acaba a continuación.

Si lanzas *empujar al destino* mientras está en funcionamiento un lanzamiento anterior del mismo conjuro, el efecto anterior se acaba.

HIELO AFERRANTE

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO FRÍO TRUCO MALEFICIO MANIPULAR

Patrón Silencio en la nieve

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

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

Aguanieve helada y una fuerte nevada se concentran en los pies y en las piernas del objetivo infligiendo 1d4 daño por frío y otros efectos dependiendo de su salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y un penalizador -5 pies (1,5 m) por circunstancia a sus Velocidades hasta que se acaba el conjuro.

Fallo El objetivo sufre doble daño y un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades hasta que se acaba el conjuro

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

MAL DE OJO ◆

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALDICIÓN MALEFICIO MANIPULAR TRUCO

Patrón El resentimiento

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

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

El resentimiento de tu patrón se manifiesta en una mirada siniestra y envidiosa. El objetivo queda indispuesto 1 si falla una salvación de Voluntad (o indispuesto 2 con un fallo crítico). Dicho valor de estado no se puede reducir por debajo de 1 mientras el conjuro permanece activo y puedes ver al objetivo.

PALABRA SALVAJE ◆

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALEFICIO MENTAL TRUCO

Patrón Senescal de lo salvaje

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

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

La majestad de tu patrón (o su desagrado) surge como un gruñido de tu garganta, haciendo que otras criaturas se muestren reticentes a dañarte. El objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad; si la criatura es un animal, hongo o planta, sufre penalizador -1 por circunstancia a su salvación.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito Cuando el objetivo hace una tirada de ataque o prueba de habilidad que podría dañarte, sufre un penalizador -2 por estatus a su tirada.

Fallo Igual que éxito, pero el objetivo también queda indispuesto 1 cada vez que te daña.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el valor de indispuesto es 2.

SUDARIO DE LA NOCHE ◆

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALEFICIO MANIPULAR OSCURIDAD TRUCO

Patrón Sombra sin estrellas

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

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

Tu patrón baña de oscuridad los ojos del objetivo. Si lanzas este maleficio sobre un aliado voluntario (por ejemplo, uno con ceguera a la luz), dicho aliado puede elegir el resultado sin tirar dados.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda dentro de un sudario de oscuridad nebulosa.

Trata la luz brillante como luz tenue y, a menos que disponga de visión en la oscuridad mayor, todas las criaturas estarán ocultas para él.

CONJUROS DE ESCUELA DE MAGO

Arte Gramática

CUSTODIAS PROTECTORAS ◆

FOCO 1

POCO COMÚN AURA FOCO MAGO MANIPULAR

Área Emanación de 5 pies (1,5 m) centrada en ti.

Duración mantenido hasta 1 minuto

Expandes un anillo de glifos que escuda a tus aliados. Tú y cualquier aliado tuyo en el interior del área obtenéis un bonificador +1 por estatus a la CA. Cada vez que Mantienes el conjuro, el radio de la emanación se incrementa en 5 pies (1,5 m), hasta un máximo de 30 pies (9 m).

RUNA DE OBSERVACIÓN ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración 1 hora

Inscribes en el aire una runa invisible en forma de ojo, creando un sensor como *clarividencia* (pág. 323). Cuando lo creas, el ojo debe estar en tu línea visual.

Cada vez que se acaba la duración de conjuro, puedes gastar 1 Punto de Foco como acción gratuita para extender la duración otra hora, aunque, como es habitual, se acaba de inmediato durante tus siguientes preparativos diarios.

El Límite

FORTIFICAR CONVOCACIÓN ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura convocada por ti. Cuando llamas a tu lado a una criatura, tu magia transforma su cuerpo, potenciando su ferocidad y fortificando su resiliencia. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a todas sus pruebas y CD (incluyendo su CA) mientras dura la convocación, hasta 1 minuto.

ESPIRAL DE HORORES ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MAGO
MANIPULAR MENTAL MIEDO

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Sombras y espíritus aúllan y giran a tu alrededor en una manifestación que infunde temor en los corazones de todos los que la contemplan. Los enemigos en el área quedan asustados 1 y no pueden reducir su valor de asustado por debajo de 1 mientras dura el conjuro.

Forma Proteica

REVOLVER EL CUERPO ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO MANIPULAR

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

Defensa Fortaleza

Tu magia pone patas arriba la biología de la criatura, induciendo mareos, fiebre y otros estados poco agradables.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda indispuesto 1.

Fallo crítico El objetivo queda indispuesto 2 y lentificado 1 mientras permanece indispuesto.

FORMA CAMBIANTE ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO MORFISMO

Duración 1 minuto

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

Cambias tu cuerpo para que encaje mejor con el momento. Obtienes una de las siguientes aptitudes a tu elección. Puedes Disipar este conjuro.

- Obtienes un bonificador de 20 pies (6 m) por estatus a tu Velocidad.
- Obtienes una Velocidad de trepar o de Nadar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre.
- Obtienes visión en la oscuridad.
- Obtienes un par de garras. Son ataques sin armas con los rasgos ágil y sutil, que infligen 1d8 daño cortante.
- Obtienes olfato 60 pies (18 m) (impreciso).

Magia Cívica

MOVIMIENTO DE TIERRAS A FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO MANIPULAR TIERRA

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m) o más

Duración 1 minuto

Con una ondulación de la tierra, elevas del suelo pequeños terraplenes. El suelo del área se convierte en terreno difícil. El área de conjuro es una explosión de 5 pies (1,5 m) si has invertido 1 acción en lanzarlo, una explosión de 10 pies (3 m) si has invertido 2 o una explosión de 15 pies (4,5 m) si has invertido 3. Una criatura puede Interactuar para despejar los terraplenes de una casilla de 5 pies (1,5 m) adyacente a él.

Potenciado (4.º) Haces que los terraplenes floten en el aire, con lo que el conjuro funciona como terreno difícil para las criaturas voladoras.

RESTABLECIMIENTO COMUNITARIO FOCO 4

UNCOMMON CONCENTRATE FOCUS HEALING WIZARD

Desencadenante Lanzas un conjuro desde un espacio de conjuro de mago, que afecta a uno o más aliados voluntarios sin dañarlos.

Quando utilizas tu magia para apoyar a tus aliados, una fuerza compartida os refuerza a todos. Obtienes 2 Puntos de Golpe temporales por rango del conjuro desencadenante y puedes conceder un número igual dividido como quieras entre los aliados afectados por el conjuro desencadenante. Estos Puntos de Golpe temporales duran 1 minuto.

Magia de Batalla

RAYO DE FUERZA FOCO 1

POCO COMÚN FOCO FUERZA MAGO MANIPULAR

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

Disparas un rayo de fuerza en forma de flecha, una de las formas más comunes y fiables de magia de batalla. Impacta automáticamente e inflige 1d4+1 daño por fuerza al objetivo.

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

ABSORCIÓN DE ENERGÍA FOCO 4

POCO COMÚN FOCO MAGO

Desencadenante Un efecto te infligiría daño por ácido, electricidad, frío o fuego.

Estás acostumbrado a mitigar el daño hecho por las bombas, las máquinas de asedio y la artillería mágica. Obtienes resistencia 15 a elegir entre daño por ácido, electricidad, frío o fuego por parte del

efecto desencadenante. La resistencia sólo se aplica al daño inicial del efecto desencadenante.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 5.

Mentalismo

EMPUJÓN ENCANTADOR FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO INCAPACITACIÓN MAGO MENTAL

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

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

Haces presión contra la mente del objetivo para desviar su ira. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por circunstancia a las tiradas de ataque y de daño contra ti.

Fallo El objetivo no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Fallo crítico El objetivo queda aturdido 1 y no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

CAPA DE INVISIBILIDAD FOCO 4

POCO COMÚN FOCO ILUSIÓN MAGO MANIPULAR

Duración 1 minuto

Te vuelves invisible, con las mismas restricciones del conjuro *invisibilidad* de 2.º rango.

Potenciado (6.º) La duración se incrementa a 10 minutos.

Potenciado (8.º) La duración se incrementa a 1 hora.

Teoría Mágica Unificada

MANO DEL APRENDIZ FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE FOCO MAGO MANIPULAR

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Te aprovechas de una de las lecciones más fundamentales de la magia para hacer levitar e impulsar tu arma. Lanzas contra el objetivo un arma cuerpo a cuerpo empuñada en la que estás entrenado, haciendo una tirada de ataque de conjuros. Con un éxito, infliges el daño del arma como si hubieras impactado con un Golpe cuerpo a cuerpo, pero sumas al daño tu bonificador por atributo de lanzamiento de conjuros, en lugar de tu bonificador por Fuerza. Con un éxito crítico, infliges doble daño y sumas el efecto de especialización crítica del arma. Sea cual sea el resultado, el arma vuela de vuelta a ti y retorna a tu mano.

ENCANTAMIENTO INTERDISCIPLINARIO FOCO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO

Desencadenante Una criatura a 30 pies (9 m) o menos lanza un conjuro arcano.

Reúnes las ascuas del conjuro de otro lanzador, utilizando tu comprensión de la magia unificada para descifrar lo suficientemente bien sus fórmulas y sus encantamientos como para imitar el conjuro, si bien por un breve periodo de tiempo. Hasta el final de tu siguiente turno, puedes Lanzar el conjuro desencadenante utilizando un espacio de conjuro de mago del mismo rango. Los conjuros del lanzador no pueden desencadenar tu encantamiento interdisciplinario de nuevo durante 24 horas.

RITUALES

Un ritual es un conjuro complejo y esotérico que todo el mundo puede lanzar. Se tarda mucho más en lanzar un ritual que un conjuro normal, pero los rituales pueden tener efectos más poderosos.

CÓMO LANZAR RITUALES

Cuando te haces cargo de un ritual, eres su lanzador principal y quienes te ayudan son lanzadores secundarios. Puedes ser el lanzador principal de un ritual incluso si no puedes lanzar conjuros. Tienes que conocer el ritual, y su rango de conjuro no puede ser superior a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Tienes que disponer también del rango de competencia requerido en la habilidad utilizada para la prueba principal del ritual (ver Pruebas más abajo) y, como lanzador principal, tienes que hacer esa prueba de habilidad para determinar los efectos. La prueba de habilidad principal determina la tradición.

Los rituales no requieren espacios de conjuro para ser lanzados. Puedes potenciar un ritual hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que se decide al iniciar el mismo. Siempre se tarda por lo menos 1 hora en llevar a cabo un ritual, y a menudo más. Si bien se trata de una actividad de tiempo libre, es posible (aunque arriesgado) llevar a cabo uno de ellos durante la exploración si se dispone de un tiempo ininterrumpido suficiente. El tiempo de lanzamiento de un ritual se suele indicar en días. Cada día de lanzamiento requiere 8 horas de participación en el ritual por parte de todos los lanzadores, con pausas durante los que duran muchos días para permitir el descanso. Un lanzador puede continuar un ritual de muchos días, por lo general mediante un cántico ligero o una meditación, mientras los demás descansan. Todos los rituales requieren palabras y gestos de lanzamiento de conjuros repetidos a lo largo de su tiempo de lanzamiento.

RITUALES POR RANGO

Rango	Ritual
2	Animar objeto
2	Consagrar
2	Crear muerto viviente
3	Geas
3	Trampa rúnica
4	Asolar
4	Crecimiento vegetal
4	Expiar
5	Llamar espíritu
5	Resucitar
5	Servidor planario
6	Círculo de ligadura
6	Comunión
6	Dotar de consciencia a un animal
6	Llamada primigenia
7	Desplazamiento planario
7	Recuerdos colectivos
8	Controlar el clima
10	Deseo

Cómo aprender rituales

Aprender un ritual no cuenta contra ningún límite de conjuros de tu repertorio ni contra ninguna otra aptitud normal de lanzamiento de conjuros. Los rituales nunca son comunes pero, si buscas bien, probablemente podrás encontrar a alguien que lleve a cabo para ti un ritual poco común. Aun así, puede que no esté dispuesto a enseñártelo.

Coste

La entrada de Coste de un ritual indica los componentes valiosos que se requieren para lanzarlo. Si un ritual no tiene dichos componentes, no hay entrada de Coste. El coste se consume cuando haces la prueba de habilidad principal. Los costes se presentan a menudo como un coste base multiplicado por el nivel del objetivo y a veces también por el rango del conjuro. Si el nivel del objetivo es menor que 1, en su lugar multiplica el coste por 1. Las versiones potenciadas que incrementan el coste base lo multiplican por el nivel del objetivo o por otro valor según resulta apropiado. La mayoría de rituales que crean criaturas permanentes, como por ejemplo *crear muertos vivientes*, utilizan costes basados en el nivel de la criatura, tal y como se presenta en la tabla Rituales de creación de criaturas, de la pág. 390.

Lanzadores secundarios

Muchos rituales necesitan lanzadores secundarios adicionales, que tampoco hace falta que sean capaces de lanzar conjuros. A diferencia del lanzador principal, un lanzador secundario no necesita tener un nivel mínimo ni una competencia en habilidad. La entrada Lanzadores secundarios, si está presente, indica el número mínimo requerido de lanzadores secundarios.

Pruebas

En la culminación del ritual, tienes que llevar a cabo la prueba de habilidad indicada en Prueba principal para determinar el resultado. Las pruebas principales suelen tener una CD muy difícil para un rango que es el doble del rango de conjuro del ritual. Como con otras actividades de tiempo libre, los efectos de fortuna y desventura no pueden modificar tus pruebas para el ritual, ni tampoco los bonificadores o penalizadores que no están activos a lo largo del proceso.

El DJ puede ajustar la CD de los rituales, añadir o cambiar pruebas principales o secundarias o incluso prescindir del requisito de cumplir circunstancias específicas. Por ejemplo, llevar a cabo un ritual en un lugar en el que convergen las líneas Ley en una noche de luna nueva, podría hacer que un ritual normalmente difícil fuera drásticamente más fácil.

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

Pruebas secundarias

A menudo, un ritual requiere pruebas secundarias para representar aspectos de su lanzamiento, por lo general con una CD estándar para un rango que es el doble del rango de conjuro del ritual. Cada prueba secundaria la tiene que hacer un lanzador secundario diferente. Si hay más lanzadores secundarios que pruebas, los que sobran no hacen ninguna.

Los lanzadores secundarios hacen sus pruebas antes de que se haga la prueba principal; sin importar los resultados, el ritual avanza hasta la prueba principal. Las pruebas secundarias afectan a la prueba principal dependiendo de sus resultados.

Éxito crítico Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba principal

Éxito Ni bonificador ni penalizador.

Fallo Sufres un penalizador -4 por circunstancia a la prueba principal.

Fallo crítico Igual que en fallo, y reduces en un paso el grado de éxito de la prueba de habilidad principal.

Efecto

El efecto de un ritual depende del resultado de la prueba principal. Si un efecto indica una CD de salvación, utiliza tu CD de conjuros para la tradición mágica del ritual (o 12 + tu nivel + tu mayor modificador por atributo mental, si careces de CD de conjuros).

RITUALES

ANIMAR OBJETO

RITUAL 2

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** aceites raros, ver Rituales de creación de criaturas (pág. 390); **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 objeto

Transformas el objetivo en un objeto animado con un nivel hasta el permitido por la tabla Rituales de creación de criatura y de un tipo correspondiente al objeto (por lo que una escoba se convertiría en una escoba animada).

Éxito crítico El objetivo se convierte en un objeto animado del tipo apropiado. Si por lo menos es 4 niveles menor que tú, puedes convertirlo en un esbirro. Esto le concede el rasgo esbirro, lo que significa que puede utilizar 2 acciones cuando le das órdenes y darle órdenes es una acción con los rasgos auditivo y concentrar. Puedes tener un máximo de cuatro esbirros bajo tu control. Si no se convierte en un esbirro, puedes darle una orden sencilla. Persigue dicho objetivo de forma unívoca, ignorando cualquiera de tus órdenes subsiguientes.

Éxito Igual que éxito crítico, excepto que un objeto animado que no se convierte en esbirro tuyo permanece en su lugar y ataca a cualquiera que le ataca o intenta robarlo o moverlo, en lugar de seguir tus órdenes.

Fallo No consigues crear el objeto animado.

Fallo crítico Creas el objeto animado, pero se vuelve bersérker e intenta destruirte.

RITUALES DE CREACIÓN DE CRIATURAS

Nivel de la criatura	Rango del ritual requerido	Coste
-1 o 0	2	15 po
1	2	60 po

2	3	105 po
3	3	180 po
4	4	300 po
5	4	480 po
6	5	750 po
7	5	1080 po
8	6	1500 po
9	6	2100 po
10	7	3000 po
11	7	4200 po
12	8	6000 po
13	8	9000 po
14	9	13 500 po
15	9	19 500 po
16	10	30 000 po
17	10	45 000 po

ASOLAR

RITUAL 4

POCO COMÚN PLANTA VACÍO

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Supervivencia

Área círculo de media milla (800 m) de radio centrado en ti

Duración 1 año

Retuerces y atrofias las plantas del área, haciendo que se marchiten. Además de otros peligros de una vida vegetal debilitada, esto disminuye el rendimiento de las cosechas. Si lanzas este ritual en un área afectada por *crecimiento vegetal*, *asolar* trata de contrarrestar a *crecimiento vegetal* en lugar de su efecto usual.

Éxito crítico Estropeas por completo las cosechas del área, o disminuyes el rendimiento a la mitad en un área de hasta una milla (1,6 km) de radio.

Éxito Disminuyes a la mitad el rendimiento de las cosechas del área.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico La flora del área cambia de forma inesperada, a determinar por el DJ, pero generalmente de la forma más contradictoria posible a tus deseos (por ejemplo enriqueciendo las cosechas cuando hubieras preferido marchitarlas).

CÍRCULO DE LIGADURA

RITUAL 6

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** los ingredientes de un círculo de custodia por un valor total de 2 po × el rango del conjuro × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 3

Prueba principal Arcanos (maestro) u Ocultismo (maestro); **Pruebas secundarias** Diplomacia o Intimidación; Arcanos u Ocultismo (la que no se ha utilizado para la prueba principal)

Rango de distancia interplanario; **Objetivos** 1 criatura extraplanaria

Duración variable

Llamas a una criatura extraplanaria de un nivel no superior al doble del rango de ritual del *círculo de ligadura* y tratas de llegar a un trato con ella, por lo general para que lleve a cabo una tarea para ti a cambio de un pago.

Conjuras a la criatura extraplanaria en el interior de tu círculo y negocias un trato con ella. Una criatura que no quiere negociar en absoluto puede hacer una salvación de Voluntad para quedarse en su Plano natal. A la mayor parte de las criaturas extraplanarias les parece que tienen cosas mejores que hacer que ocuparse de los

caprichos de los mortales y exigen un regalo significativo, especialmente si la tarea implica riesgos. Es más probable que los infernales y las criaturas extraplanarias similarmente malvadas acepten una oferta más baja si eso les permite fomentar el caos en el Universo o infligir el mal en el mundo mientras llevan a cabo la tarea.

Los precios monetarios suelen ir desde el coste de un consumible del nivel de la criatura para una tarea corta y sencilla hasta un objeto mágico permanente del nivel de la criatura o más para persuadirla de que luche junto a ti. Sin embargo algunas criaturas extraplanarias pueden querer pagos diferentes a dinero, como por ejemplo el permiso para lanzar un *geas* sobre ti para que más tarde puedan pedirte un favor no especificado o bien obtener la propiedad de tu alma mediante un contrato infernal.

Puedes añadir un lanzador secundario adicional para crear un círculo de custodia que evita que la criatura extraplanaria ataque o abandone el círculo durante el regateo. Esto utiliza la habilidad Artesanía y tiene la misma CD que una prueba secundaria. Esta protección se acaba si utilizas una acción hostil contra ella o se rompe el círculo de custodia.

Éxito crítico Llamas a la criatura extraplanaria y puedes evitar que vuelva a su lugar de origen durante un día completo, lo que te permite potencialmente denunciar un mejor trato amenazándola con dejarla en el interior de las custodias todo ese tiempo.

Éxito Llamas a la criatura extraplanaria y tienes que plantearle tu oferta sucintamente, tras lo cual puede volver a su lugar de origen en cualquier momento.

Fallo No consigues llamar a la criatura extraplanaria.

Fallo crítico Llamas a algo vil y horrible, no ligado por tus custodias, que trata inmediatamente de destruirte.

COMUNIÓN

RITUAL 6

POCO COMÚN PREDICCIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro por un valor total de 150 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza, Ocultismo o Religión (maestro las tres); **Pruebas secundarias** Naturaleza, Ocultismo o Religión (la misma que para la prueba principal)

Duración hasta 10 minutos

Llamas a un ser desconocido y poderoso para que responda a tus preguntas. El ser varía dependiendo de la habilidad utilizada para la prueba principal.

- **Naturaleza** Espíritus primigenios de la Naturaleza, que disponen de conocimiento acerca de los animales, las bestias, las hadas, los hongos, las plantas, la topografía y los recursos naturales en un radio de 3 millas (4,8 km).
- **Ocultismo** Seres planarios y otros seres misteriosos, como por ejemplo elementales, espíritus olvidados y monitores, que disponen de información acerca de conocimiento olvidado, los Planos, secretos oscuros y otro material esotérico.
- **Religión** Seres divinos como por ejemplo celestiales e infernales que conocen acerca de los dioses a los que sirven y del ámbito respectivo de cada dios; suele tratarse de un servidor de tu dios, si tienes.

Puedes formular hasta 7 preguntas que tienen que poderse responder con «sí» o «no». El ser responde con monosílabos del tipo «sí», «no», «probablemente» y «desconocido», aunque sus respuestas siempre reflejan sus propios intereses y podrían ser engañosas.

Éxito crítico Te pones en contacto con un ser más poderoso, fuer-

temente alineado con tus intereses y posiblemente incluso con tu dios. El ser no intenta engañarte, aunque podría no conocer las respuestas. Cuando es importante proporcionar claridad, el ser responde a 2 preguntas con hasta 5 palabras del tipo «si te marchas de inmediato» o «lo que fue verdadero antiguamente».

Éxito Puedes formular las preguntas y obtener respuestas.

Fallo No consigues contactar con un ser apropiado.

Fallo crítico Te ves expuesto a la enormidad del cosmos y quedas anonadado 4 durante 1 semana (no se puede eliminar por medio alguno).

CONSAGRAR

RITUAL 2

POCO COMÚN CONSAGRACIÓN

Lanzamiento 3 días; **Coste** incienso raro y ofrendas por un valor total de 20 po x el rango del conjuro; **Lanzadores secundarios** 2, tienen que ser adoradores de tu religión.

Prueba principal Religión; **Pruebas secundarias** Artesanía, Interpretación

Rango de distancia 40 pies (12 m); **Área** explosión de 40 pies (12 m) de radio alrededor de un altar, santuario o elemento fijo e inmóvil de tu dios.

Duración 1 año

Consagras un lugar a tu dios, cantando sus alabanzas y creando un espacio sagrado. En el interior del área, los adoradores de tu dios obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, las pruebas de habilidad, las tiradas de salvación y las pruebas de Percepción, y las criaturas anatema para tu dios (como los muertos vivientes para Farasma o Sarenrae) sufren un penalizador -1 por estatus a dichas tiradas. Si la santificación divina de tu dios te permite elegir entre sagrado o sacrilego, puedes elegir también que el lugar consagrado sea una cosa u otra. Si la santificación del dios tiene que ser sagrada o sacrilega, tienes que hacer que el lugar coincida con dicha santificación. Los Golpes propinados por los adoradores de tu dios en el interior del área obtienen el rasgo de santificación del lugar, si lo tiene.

Éxito crítico La consagración tiene éxito y, o bien dura 10 años en lugar de 1, o bien cubre un área del doble de radio. Ocasionalmente, con el favor de tu dios, esto podría adoptar un efecto aún más asombroso, como por ejemplo un área permanentemente consagrada o que el efecto cubriera toda una catedral.

Éxito La consagración tiene éxito.

Fallo La consagración falla.

Fallo crítico La consagración falla de forma espectacular e irrita a tu dios, quien envía una señal de desaprobación. Durante al menos 1 año, todo intento posterior de consagrar el lugar falla.

Potenciado (7.) El área consagrada obtiene también los efectos del conjuro *sello planario*, pero dicho efecto no contrarresta el teletransporte de los adoradores de tu dios. El coste se incrementa a 200 po x el rango del conjuro.

CONTROLAR EL CLIMA

RITUAL 8

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Supervivencia **Área** círculo de 2 millas (3,2 km) de radio centrado en ti

Duración 4d12 horas

Alteras la meteorología, haciéndola tranquila y normal para la estación o eligiendo hasta 2 efectos basados en la estación

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

- **Primavera** llovizna, calor, huracán, aguanieve, tronada, tornado
- **Verano** llovizna, chaparrón, calor extremo, granizo, calor
- **Otoño** clima frío, niebla, calor moderado, aguanieve
- **Invierno** ventisca, frío moderado, frío extremo, deshielo

No puedes controlar específicamente las manifestaciones, como por ejemplo el camino exacto de un tornado o los objetivos de los relámpagos.

Éxito crítico Controlas el clima de la forma deseada y puedes afectar a un área mayor (hasta un círculo de 5 millas [8 km] de radio o una duración más larga (cualquier cantidad de d12 horas adicionales, hasta 16d12).

Éxito Alteras el clima de la forma deseada.

Fallo No consigues alterar el clima de la forma deseada.

Fallo crítico El clima cambia de una forma no anticipada, determinada por el DJ pero por lo general tan contradictoria como sea posible a tus deseos (por ejemplo, una tremenda tormenta, cuando habrías preferido buen tiempo).

Potenciado (9.º) Puedes crear un clima impropio de la estación y efectos climatológicos contradictorios, como por ejemplo un frío extremo y un huracán. Puedes hacer que el tiempo sea tranquilo y normal para una estación diferente o elegir efectos climatológicos de la lista de cualquier estación.

CREAR MUERTOS VIVIENTES

RITUAL 2

POCO COMÚN SACRÍLEGO

Lanzamiento 1 día; **Coste** ónice negro, ver Rituales de creación de criaturas (pág. 390); **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos, Ocultismo o Religión (experto las tres); **Pruebas secundarias** Religión

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura muerta

Transformas al objetivo en una criatura muerta viviente con un nivel hasta el permitido en la tabla Rituales de creación de criaturas. Existen muchas versiones de este ritual, cada una de ellas específica para un tipo particular de muerto viviente (una para todos los zombis, otra para los esqueletos, otra para los guls, etc.), y los rituales que crean muertos vivientes raros también son raros. Algunas formas de muerto viviente, como por ejemplo los liches, se forman utilizando métodos propios y únicos y no se pueden crear mediante una versión de *crear muertos vivientes*.

Éxito crítico El objetivo se convierte en una criatura muerta viviente del tipo apropiado. Si por lo menos es 4 niveles menor que tú, puedes convertirlo en un esbirro. Esto le concede el rasgo esbirro, lo que significa que puede utilizar 2 acciones cuando le das órdenes y darle órdenes es una acción con los rasgos auditivo y concentrar. Puedes tener un máximo de cuatro esbirros bajo tu control. Si es inteligente y no se convierte en un esbirro, el muerto viviente es solícito hacia ti por haberle reanimado, aunque sigue siendo una criatura horrible y maligna. Si no es inteligente y no se convierte en un esbirro, puedes darle una orden sencilla. Persigue dicho objetivo de forma unívoca, ignorando cualquiera de tus órdenes subsiguientes.

Éxito Igual que en éxito crítico, excepto que un muerto viviente inteligente que no se convierte en esbirro tuyo tan sólo es amistoso contigo, y un muerto viviente no inteligente que no se convierte en esbirro tuyo te deja en paz a menos que le ataques. Merodea por la zona en lugar de seguir tus órdenes.

Fallo No consigues crear el muerto viviente.

Fallo crítico Creas un muerto viviente, pero su alma, torturada

por tu repugnante nigromancia, está llena de odio hacia ti. Pretende destruirte.

CRECIMIENTO VEGETAL

RITUAL 4

POCO COMÚN MADERA PLANTA VITALIDAD

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Saber (agricultura) o Supervivencia

Área círculo de media milla (800 m) de radio centrado en ti

Duración 1 año

Haces que las plantas del interior del área sean más sanas y fructíferas. Además de los otros beneficios de tener unas plantas sanas, esto incrementa la cosecha de las granjas, dependiendo de tu éxito. Si lanzas este ritual en un área afectada por *asolar*, *crecimiento vegetal* trata de contrarrestar a *asolar* en lugar de su efecto usual.

Éxito crítico Dobra el rendimiento de las cosechas en el área, o incrementa ésta a un radio de 1 milla (1,6 km).

Éxito Aumentas en un tercio el rendimiento de las cosechas del área.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico La flora del área cambia de forma inesperada, a determinar por el DJ, pero generalmente de la forma más contradictoria posible a tus deseos (por ejemplo marchitando las cosechas cuando hubieras preferido enriquecerlas).

DESEO

RITUAL 10

RARO

Lanzamiento 1 día; **Coste** cenizas finas, pigmentos mágicamente imbuidos y una gema de talla marquesa por valor de 100.000 po en total; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión (todas a rango legendario); **Pruebas secundarias** Artesanía, Diplomacia

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura

Tejes el entramado de la propia realidad para conceder el mayor deseo del objetivo, quien lo declara en voz alta al inicio del ritual y de nuevo al final. El deseo del objetivo puede ser cualquier cosa, desde sencilla como enormes riquezas o el lanzamiento de determinado conjuro o ritual, a deseos mayores, como la destrucción de todo un reino o la ascensión a la divinidad. El DJ podría decidir que un *deseo* atrae la atención de los dioses o de otras criaturas poderosas, lo que conduce a su interferencia con el ritual o a intentos de deshacerlo. El poder del ritual altera la realidad hasta el punto de que ni siquiera los dioses pueden deshacer directamente el deseo, pero pueden reaccionar al mismo enviando servidores para que, por ejemplo, se lleven las recién adquiridas riquezas.

Éxito crítico El deseo es concedido sin complicaciones ni inconvenientes.

Éxito El deseo es concedido, pero acarrea consecuencias no previstas o efectos secundarios, como por ejemplo llevarse las riquezas de un delincuente muy conocido, agitar a la guerra a un reino dañado o irritar a dioses rivales.

Fallo El deseo falla y no surte efecto alguno. En su lugar, el DJ puede hacer que resulte concedido parcialmente, pero en un grado tan menor que el objetivo quede eternamente insatisfecho.

Fallo crítico El deseo se corrompe, y resulta en un cumplimiento cruel. El DJ es quien determina los resultados completos, pero el desenlace suele ser de alguna forma irónico, como por ejemplo quedar atrapado en una bóveda subterránea llena de riquezas, ser transportado al reino antes citado cuando se destruye o conseguir la divinidad en el interior de un semiplano inaccesible.