

Índex

1. Legal Info	13. Paladí	25. Moviment
2. Races	14. Sortiller	26. Combat
3. Bàrbar	15. Passat el nivell 1	27. Llançament de Conjurs
4. Bard	16. Multi-classe	28. Condicions
5. Brivall	17. Alineament	29. Llistes de Conjurs
6. Bruixot	18. Idiomes	30. Descripcions dels Conjurs
7. Clergue	19. Inspiració	31. Trampes
8. Drúida	20. Rerefons	32. Malalties
9. Explorador	21. Equipament	33. Bogeria
10. Guerrer	22. Dots	34. Objectes
11. Mag	23. Emprar les Puntuacions de Característica	35. Metzines
12. Monjo	24. Time	36. Divinitats del Multivers

Legal Info

OGL License

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that License before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of Spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of The Abyss, Tarterian Depths of Cersei, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of The Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, Beholder, gauth, Carrion Crawler, tanar'ri, baatezu, Displacer Beast, Githyanki, Githzerai, Mind Flayer, illithid, Umber Hulk, Yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; Creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of Characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special Abilities; places, locations, environments, Creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or Effects, logos, Symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products

contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a Challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Races

Trets Raciais

La descripció de cada raça inclou els trets racionals comuns d'un membre de la raça. Les entrades següents descriuen els trets més comuns de la majoria de les races.

Increment de Puntuació de Característica. Cada raça incrementa un o més puntuacions de característica.

Edat. L'edat indica en quin punt un membre d'una raça es considera un adult, i també l'esperança de vida mitja. Això et pot ajudar a decidir com de gran és el teu personatge quan comença el joc. Pots escollir qualsevol edat pel teu personatge, que pot justificar algunes puntuacions de característica: un personatge molt jove o molt vell podrà justificar una Força o Constitució baixes, o un personatge gran podrà indicar una Intel·ligència o Saviesa alta.

Alineament. La majoria de les races tendeixen a certs alineaments, i es denota aquí. No són alineaments estrictes dels personatges; però, per què el teu nan és caòtic i no legal com sol ser la societat nana? Això et pot ajudar a definir millor el teu personatge.

Tamany. La majoria les races són Mitjanes, una categoria de tamany que va de 4 a 8 peus d'alt.

Alguns són Petits (de 2 a 4 peus d'alt), així que certes normes del joc els afecte d'una altra manera; la més important és que els personatges Petits tenen problemes per a empunyar armes pesades (consulta la secció Equipament).

Velocitat. La teva velocitat determina quina distància pots moure't mentre viatges i lluites (consulta les seccions Aventura i Combat).

Idiomes. Per la teva raça, el teu personatge pot llegir, escriure, i entendre certs idiomes.

Subraces. Algunes races tenen subraces, i els seus membres tenen els trets generals de la raça i alguns d'específics a la subraça. Les relacions entre subraces varien molt dependent de les subraces i dels mons on visquin.

Elf

Increment de Puntuació de Característica DES +2.

Velocitat. 30 peus.

Tamany. Mitjà.

Competència a Habilitats percepció.

Idiomes. Comú, èlfic.

Visió de Foscor. 60 peus.

Edat. Els elfs maduren a la mateixa edat que els humans, però el seu concepte de ser adult sobrepassa el creixement físic i ve marcat per un creixement personal. Un elf es considera adult passats 100 anys, i poden viure'n fins a 750.

Alineament. Els elfs adoren la llibertat, la diversitat, i la capacitat d'expressar-se; tendeixen a un Caos gentil. Valoren i protegeixen la seva llibertat i la dels altres, cosa que els fa més Bons que no res.

Tamany. Els elfs van de 5 a 6 peus d'alçada i són més aviat primis. El teu tamany és Mitjà.

Visió de Foscor. Tens per costum navegar el cel nocturn i els boscos de ponent; així tens una visió superior sota condicions de fosc or de poca llum. Pots veure-hi en llum tènue a 60 peus d'abast com si fos llum fort, i a la foscor com si fos llum tènue. No pots veure colors a la foscor, només blancs, negres, i grisos.

Sentits Aguts. Tens competència en Percepció.

Ascendència Faèrica. Tens avantatge a salvar contra ésser fascinat, i no pots ésser adormit màgicament.

Trànsit. Els elfs no necessiten dormir: mediten profundament. Així, es queden semi-conscients durant 4 hores al dia. (En Comú, d'això se n'anomena "Trànsit"). Meditant així, practiquen exercicis mentals que es poden considerar somnis. Amb un descans com aquest reben els beneficis que rebrien els humans després d'haver dormit 8 hores.

Si medites durant un Descans Llarg, el completaràs en 4 hores. Només en canvies la duració; has d'obeir les altres normes d'un Descans Llarg.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Èlfic. L'èlfic és fluid, ple d'entonacions subtils i amb una gramàtica complexa. La literatura és rica i variada, i les seves cançons i els seus poemes són molt famosos. Molts bardos aprenen Èlfic per a poder afegir-ne balades al seu cançoner.

Subraça: Alt

Increment de Puntuació de Característica INT +1.

Velocitat. 30 peus.

Entrenament d'Armes d'Elf. Tens competència amb les armes espasa llarga, espasa curta, arc curt, i arc llarg.

Truc. Coneixes un truc de la llista de conjurs de mag. Per a aquest conjur, la teva habilitat de llançament de conjurs és Intel·ligència.

Idioma Adicional. Pots parlar, llegir, i escriure un idioma extra (escull).

Gnom

Increment de Puntuació de Característica INT +2.

Velocitat. 25 peus.

Tamany. Petit.

Idiomes. Comú, gnomesc.

Visió de Foscor. 60 peus.

Edat. Els Gnoms maduren igual que els humans, però es consideren adults cap als 40. Poden viure entre 350 i 500 anys.

Alineament. Els Gnoms solen ser bons. Els legals solen ser savis, enginyers, erudits, investigadors, o inventors. Els caòtics solen ser trovadors, juglars, rodamóns, o fins i tot joguers creatius. Són afables, i fins i tot els trapel·les no solen ser malvats.

Tamany. Els Gnoms fan de 3 a 4 peus d'alt i pesen unes 40 lliures. El teu tamany és Petit.

Visió de Foscor. Has viscut una vida a sota terra. Tens una visió superior sota condicions de foscor o de poca llum. Pots veure-hi en llum tènue a 60 peus d'abast com si fos llum forta, i a la foscor com si fos llum tènue. No pots veure colors a la foscor, només blancs, negres, i grisos.

Astúcia Gnom. Tens avantatge a salvar per Intel·ligència, Saviesa, i Carisma contra la màgia.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Gnomesc. El Gnomesc, que s'escriu amb l'al·fabet Nannès, és ric en plànols tècnics i catàlegs de coneixement sobre el món natural.

Subraça: de la Roca

Increment de Puntuació de Característica CON +1.

Tradicions d'Artíficer. Quan fas una tirada d'Intel·ligència (Història) sobre objectes màgics, alquímics, o tecnològics, pots afegir el teu bonus de competència dos cops i no un.

Manyà. Tens competència amb eines d'artesania (eines del manetes). Amb aquestes eines pots, emprant 1 hora i 10 ors en materials, construir un constructe de relletgeria Diminut (CA 5,1 PV). L'aparell deixa de funcionar passades 24 hores (l'i pots extreure la vida reparant-lo emprant 1 hora). També deixa de funcionar si el desmantelles com a acció; això et reembolsarà el preu dels materials. Pots tenir fins a 3 aparells d'aquests alhora.

Quan en crees un aparell, escull:

Joguina de Relletgeria. La joguina és un animal, monstre, o persona (granota, ratolí, ocell, drac, o soldat). Quan la poses al terra, la joguina es mourà 5 peus a cada torn teu en una direcció a l'atzar. Fa sorolls similars als que faria la criatura a la que reprensta.

Esca. L'aparell produeix una flama minúscula que pot encendre una espelma, una torxa, o una foguera. Has d'emprar la teva acció per a utilitzar-lo.

Caixa de Música. Quan l'obres, la caixa toca una única cançó amb un volum moderat. La caixa deixa de tocar-la quan la cançó s'acaba o quan és tancada.

Humà

Increment de Puntuació de Característica FRÇ +1, DES +1, CON +1, INT +1, SAV +1, CAR +1.

Velocitat. 30 peus.

Tamany. Mitjà.

Idiomes. Comú i un idioma extra.

Edat. Els Humans maduren cap als 20 anys i viuen menys de 100 anys.

Alineament. Els Humans no tendeixen a cap alineament. Són el millor i el pitjor alhora.

Tamany. Els Humans varien molt, de menys de 5 peus fins passats 6 peus d'alçada. Sia com sia, el teu tamany és Mitjà.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i un idioma extra (escull). Els Humans solen aprendre els llenguatges d'altres gents, incloent dialectes obscurs. Els agrada afegir lèxics foranis a la seva parla: insults Orcs, rimes Èlfiques, frases marciales Nanes, i així.

Subraça: Variant

Increment de Puntuació de Característica i reparteix 2 punts entre FRÇ, DES, CON, INT, SAV, CAR.

Competència a Habilidades Escull-ne 1 d'entre atletisme, Acrobàcies, joc de mans, sigil, Arcana, història, investigació, naturalesa, religió, tracte animal, perspicàcia, medicina, percepció, supervivència, engany, intimidació, faràndula, persuasió.

Habilidades. Obtén competència en una habilitat qualsevol (escull).

Dot. Obtén un tret (escull).

Mitgerol

Increment de Puntuació de Característica DES +2.

Velocitat. 25 peus.

Tamany. Petit.

Idiomes. Comú, mitgerol.

Edat. Un mitgerol es considera adult als 20 any i solen viure entre 150 i 250 anys.

Alineament. Els mitgerols solen ser legals bons. En general, tenen bon cor i són amables, odien el dolor aliè, i no toleren l'opressió. També són tradicionals i tendeixen a apoiar les tradicions i comunitats establertes.

Tamany. Els Mitgerols fan uns 3 peus d'alt i pesen unes 40 ll�ures. El teu tamany és Petit.

Astrugància. Quan treus un 1 en una tirada d'impacte, habilitat, o salvació, pots tornar a tirar i quedar-te amb el nou resultat.

Coratge. Tens avantatge a salvades contra la condició acovardit.

Agilitat Mitgerola. Pots moure't a través de l'espai ocupat per una criatura d'un tamany superior a tu.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Mitgeròlic. El Mitgeròlic no és secret però gairebé mai el comparteixen amb foranis. Escriuen poc així que la literatura no és rica. Tanmateix la tradició oral és ben fort. Gairebé tot mitgerol conversa en Comú a les terres on viuen o on viatgen.

Subraça: Peu Lleuger

Increment de Puntuació de Característica CAR +1.

Sigil Natural. Pots provar d'Amagar-te fins i tot quan només estàs obscurat per una criatura d'un tamany superior a tu.

Nan

Increment de Puntuació de Característica CON +2.

Velocitat. 25 peus.

Tamany. Mitjà.

Idiomes. Comú, nannès.

Visió de Foscor. 60 peus.

Edat. Els Nans maduren al mateix ritme que els humans, però no es consideren madurs fins els 50. Solen viure uns 350 anys.

Alineament. Molts nans són legals i creuen en una societat ben estructurada. Solen ser bons amb un sentiment d'honor i de repartir béns en una comunitat.

Tamany. Els Nans fan entre 4 i 5 peus d'alçada i pesen unes 150 ll�ures. El teu tamany és Mitjà.

Velocitat. L'armadura pesada no et redueix la velocitat.

Visió de Foscor. Has viscut una vida a sota terra. Tens una visió superior sota condicions de fosc or de poca llum. Pots veure-hi en llum tènue a 60 peus d'abast com si fos llum forta, i a la foscor com si fos llum tènue. No pots veure colors a la foscor, només blancs, negres, i grisos.

Resiliència Nana. Tens avantatge a salvades contra metzines. A més, tens resistència vers dany de verí.

Entrenament de Combat Nan. Tens competència amb les armes Destral de Guerra, destral de mà, martell lleuger, i martell de guerra.

Competència amb Eines. Tens competència amb les eines artesanes que escullis: Eines de Ferrer, subministraments de cerveseria, o eines de maçoneria.

Pedrastúcia. Quan fas una tirada d'Intel·ligència (Història) sobre l'origen d'un treball de pedra, tens competència en l'habilitat Història; per tant, en aquesta tirada, hiafegeixes el teu bonus de competència 2 cops i no 1.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Nannès. El nannès és ple de consonants i sons guturals que es transmeten a tot idioma que parli una persona nana.

Subraça: de Turó

Increment de Puntuació de Característica SAV +1.

Constitució Nana. Els teus punts de vida màxim incrementen en 1 a nivell 1, i també cada cop que pugis de nivell.

Sang de Drac

Increment de Puntuació de Característica FRÇ +2, CAR +1.

Velocitat. 30 peus.

Tamany. Mitjà.

Idiomes. Comú, dracònic.

Edat. Els sang de drac ja saben caminar poques hores després d'eclosionar; tenen el cervell d'un humà de 10 anys als 3 anys; i són adults als 15 anys. Viuen fins els 80 anys.

Alineament. Els Sang de Drac solen ser extrems, tirant, conscientista, a Bahamut (bo) o a Tiamat (malvat). Molts són bons, però els que s'alien amb Tiamat són malfactors terribles.

Tamany. Els sang de drac són més alts que els humans a uns 6 peus i més pesats, cap a les 250 lluïres. El teu tamany és Mitjà.

Ancestres Dracònics. Tens ancestres dracònics. Tria una mena d'Ancestre de la taula següent. El teu Alè d'Atac i resistència les determina aquest Ancestre.

Ancestres Dracònics

Drac	Tipus de Dany	Alè d'atac
Negre	Àcid	línia de 5x30 peus (salva Des)
Blau	Elèctric	línia de 5x30 peus (salva Des)
Llautó	Foc	línia de 5x30 peus (salva Des)
Bronze	Elèctric	línia de 5x30 peus (salva Des)
Coure	Àcid	línia de 5x30 peus (salva Des)
Or	Foc	con de 15 peus (salva Des)
Verd	Verí	con de 15 peus (salva Con)
Vermell	Foc	con de 15 peus (salva Des)
Argent	Fred	con de 15 peus (salva Con)
Blanc	Fred	con de 15 peus (salva Con)

Alè d'atac. Pots, com a acció, alenar energia destructiva. El teu ancestres dracònics determinen la forma, tamany, i tipus de dany de l'alenada.

Quan empris l'Alè d'Atac, tota criatura dins de l'àrea de the exhalation ha de salvar per la característica que determini el teu ancestres dracònics. La CD és 8 + el teu modificador de Constitució + el teu bonus de competència. Qui falli, rep 2d6; qui superi, en rep la meitat. El dany incrementa quan arribes a nivell 6 (3d6), nivell 11 (4d6) i nivell 16 (5d6).

Un cop empris l'Alè d'Atac, no el pots tornar a emprar fins que acabis un Descans Curt o Llarg.

Resistència al Dany. Tens resistència al dany del tipus associat amb els teus ancestres dracònics.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Dracònic. Dracònic és un dels idiomes més antic i se sol empar en la màgia. Sona ben cru als que no el parlen i inclou consonants i sibilants.

Semi-Elf

Increment de Puntuació de Característica CAR +2, i reparteix 2 punts entre FRÇ, DES, CON, INT, SAV.

Velocitat. 30 peus.

Tamany. Mitjà.

Competència a Habilidades Escull-ne 2 d'entre atletisme, Acrobàcies, joc de mans, sigil, Arcana, història, investigació, naturalesa, religió, tracte animal, perspicàcia, medicina, percepció, supervivència, engany, intimidació, faràndula, persuasió.

Idiomes. Comú, èlfic i un idioma extra.

Visió de Foscor. 60 peus.

Edat. Els Semi-elfs maduren igual que els humans i maduren cap als 20 anys. Tanmateix viuen molt més, superant els 180 anys.

Alineament. Els Semi-elfs tenen la part caòtica dels ancestres elfs. Valoren la llibertat personal i la creació artística, i no respecten, necessàriament, a les estructures d'autoritat. Detesten les normes, exigències, i solen acabar sent de poca confiança o, si més no, poc previsibles.

Tamany. Els Semi-elfs fan de 5 a 6 peus d'alt. El teu tamany és Mitjà.

Visió de Foscor. Gràcies a la sang elfa, tens una visió superior sota condicions de foscor o de poca llum. Pots veure-hi en llum tènue a 60 peus d'abast com si fos llum forta, i a la foscor com si fos llum tènue. No pots veure colors a la foscor, només blancs, negres, i grisos.

Ascendència Faèrica. Tens avantatge a salvar contra ésser fascinat, i no pots ésser adormit màgicament.

Versatilitat d'Habilitats. Tens competència en dues habilitats que escullis.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú, Èlfic, i un idioma extra (escull).

Semi-Orc

Increment de Puntuació de Característica FRÇ +2, CON +1.

Velocitat. 30 peus.

Tamany. Mitjà.

Competència a Habilidades intimidació.

Idiomes. Comú, orc.

Visió de Foscor. 60 peus.

Edat. Els semi-orcs maduren més ràpid que els humans; són adults als 14 anys. Envelleixen més ràpid i no solen passar dels 75 anys.

Alineament. Els semi-orcs tendeixen a heretar el caos orc i no solen ser bons. Els semi-orcs que duguin una vida amb els orcs solen ser malvats.

Tamany. Els semi-orcs solen ser més grans i forçuts que els humans. fan de 5 a 6 peus d'alt. El teu tamany és Mitjà.

Visió de Foscor. Gràcies a la sang orca, tens una visió superior sota condicions de foscor o de poca llum. Pots veure-hi en llum tenua a 60 peus d'abast com si fos llum forta, i a la foscor com si fos llum tenua. No pots veure colors a la foscor, només blancs, negres, i grisos.

Amenaçant. Tens competència en l'habilitat Intimidació.

Resiliència Implacable. Quan et quedes a 0 punts de vida però no mors immediatament, pots quedar-te a 1 punt de vida i no a 0. No pots tornar a empar aquest tret fins que acabis un Descans Llarg.

Atac Despietat. Quan impactes críticament amb un atac armat cos a cos, pots afegir, al dany, un dau extra dels de dany de l'arma amb que has impactat.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Orcaner. L'Orcaner és un llenguatge dur plor de consonants i sons guturals. No té un alfabet propi i s'escriu amb el Nan.

Tíflin

Increment de Puntuació de Característica CAR +2, INT +1.

Velocitat. 30 peus.

Tamany. Mitjà.

Idiomes. Comú, diàstric.

Visió de Foscor. 60 peus.

Edat. Els Tíflins maduren al mateix ritme que els humans però viuen alguns anys més.

Alineament. Els tíflins no són naturalment malvats però molts acaben tornant-s'hi. Malvats o no, la seva naturalesa independent els incita al caos.

Tamany. Els Tíflins són si fa no fa com els humans. El teu tamany és Mitjà.

Visió de Foscor. Degut als teus ancestres infernals, tens una visió superior sota condicions de foscor o de poca llum. Pots veure-hi en llum tenua a 60 peus d'abast com si fos llum forta, i a la foscor com si fos llum tenua. No pots veure colors a la foscor, només blancs, negres, i grisos.

Resistència Infernal. Tens resistència al dany de foc.

Llegat Infernal. Coneixes el truc taumatúrgia. Quan arribis al nivell 3, podràs llançar el conjur venjança dels inferns com de nivell 2; Un cop el llancis amb aquest tret, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg. Quan arribis al nivell 5, podràs llançar el conjur foscor spell; Un cop el llancis amb aquest tret, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg. Per aquests conjurs, la teva habilitat de llançament de conjurs és Carisma.

Idiomes. Pots parlar, llegir, i escriure Comú i Infernal.

Bàrbar

Vida

Daus de Vida: 1d12 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 12 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d12 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una destral enorme o bé (b) qualsevol arma cos a cos marcial
- (a) dos destrals de mà o bé (b) qualsevol arma simple
- An pack d'exploració, i quatre javelines

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Fúries	Dany Fúria
0	+2	Fúria, Defensa Desvestida	2	+2
1	+2	Sentir el Perill, Atac Imprudent	2	+2
2	+2	Sender Primordial	3	+2
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	3	+2
4	+3	Atac Extra, Moviment Veloç	3	+2
5	+3	Tret de Sender	4	+2
6	+3	Instint de Fera	4	+2
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	4	+2
8	+4	Critic Brutal (1 dau)	4	+3
9	+4	Tret de Sender	4	+3
10	+4	Fúria Incansable	4	+3
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	5	+3
12	+5	Critic Brutal (2 daus)	5	+3
13	+5	Tret de Sender	5	+3
14	+5	Fúria Perenne	5	+3
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	5	+4
16	+6	Critic Brutal (3 dice)	6	+4
17	+6	Poder Indomable	6	+4
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	6	+4
19	+6	Campió Primordial	Il-limitades	+4

Fúria

Lluites cada batalla amb una ferocitat primordial. En el teu torn, pots, com a acció bonus, entrar en fúria.

Mentre estiguis en fúria, reps els beneficis següents (si no vesteixes armadura pesada):

- Tens avantatge a tirades i salvades de Força.
- Quan fas un atac armat cos a cos emprant Força, tens un +2 a la tirada de dany. Aquest bonus incrementa amb el teu nivell.
- Tens resistència al dany contundent, perforant, i tallant.

Si tens llançament de conjurs, no en pots llançar ni concentrar-te en un mentre estiguis en fúria.

La fúria dura 1 minut. Acaba prematurament: o bé si et quedes unconscious; o bé si el teu torn acaba i no has atacat una criatura hostil des del teu torn passat i tampoc has rebut dany; o si decideixes acabar-la en el teu torn com a acció bonus.

Competències

Armadures: Armadura lleugera, mitjà, escuts.

Armes: Simples, marciais.

Salvades: FRÇ, CON.

Habilitats: Escull-ne 2 d'entre tracte animal, atletisme, intimidació, naturalesa, percepció, supervivència.

Eines: Cap.

Quan hagis entrat en fúria tants cops com el teu nivell de bàrbar, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg. Tens 2 fúries a nivell 1, 3 a nivell 3, 4 a nivell 6, 5 a nivell 12, i 6 a nivell 17.

Defensa Desvestida

Mentre no vesteixis armadura, la teva CA és 10 + el teu modificador de Destresa + el teu modificador de Constitució. Pots portar escut i seguir emprant aquest tret.

Sentir el Perill

A nivell 2, desenvolupes un sentit per detectar allò que no està a lloc; això et dona la possibilitat d'escapar de perills. Tens avantatge en salvades de Destresa contra efectes que puguis veure, com ara trampes i conjurs. Per rebre aquest benefici, no pots estar blinded, deafened, ni incapacitated.

Atac Imprudent

Començant a nivell 2, pots descartar tota estratègia defensiva i lluitar amb una ira desesperada. Quan fas el teu primer atac del teu torn pots decidir Atacar Imprudentment. Això et dona avantatge a impactar amb atacs armats cos a cos que emprin Força durant aquest torn. Tantmateix, tota tirada d'impacte contra tu té avantatge fins el teu proper torn.

Sender Primordial

A nivell 3, tries el sender que formarà l'origen de la teva fúria; escull-lo de la llista de senders. La teva elecció t'atorga trets als nivells 3, 6, 10, i 14s.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Atac Extra

Començant a nivell 5, pots atacar 2 cops (i no 1) quan prenguis l'acció Atacar en el teu torn.

Moviment Veloç

Començant a nivell 5, la teva velocitat incrementa en 10 peus mentre no vesteixis armadura pesada.

Tret de Sender

A nivell 6, obténs un tret gràcies al Sender Primordial.

Instint de Fera

A nivell 7, els teus instints són tan aguts que tens avantatge a tirades d'iniciativa.

A més, si sorpresa/s/a a l'inici d'un combat i no estàs incapacitada, pots actuar normalment al primer torn, però has d'entrar en fúria abans de tot.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Critic Brutal (1 dau)

Començant a nivell 9, pots tirar 1 dau de dany d'arma extra quan llancis el dany extra d'un impacte crític amb una arma cos a cos.

Això incrementa a 2 daus a nivell 13, i a 3 daus a nivell 17.

Tret de Sender

A nivell 10, obténs un tret gràcies al Sender Primordial.

Fúria Incansable

Començant a nivell 11, la fúria et permet seguir lluitant tot i haver patit ferides greus. Si et quedes a 0 punts de vida mentre estiguis en fúria i no mors immediatament, pots salvar per Constitució (CD 10). Si superes, et quedes a 1 punt de vida i no a 0.

Cada cop que empris aquest tret després del primer cop, la CD incrementa en 5. Quan acabis un Descans Llarg la CD torna a 10.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Critic Brutal (2 daus)

A nivell 13, pots tirar 2 daus de dany d'arma extra quan llancis el dany extra d'un impacte crític amb una arma cos a cos.

Això incrementa a 3 daus a nivell 17.

Tret de Sender

A nivell 14, obténs un tret gràcies al Sender Primordial.

Fúria Perenne

Començant a nivell 15, la teva fúria és tan ferotge que només acabarà prematurament si caus unconscious o si esculls acabar-la.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Critic Brutal (3 dice)

A nivell 17, pots tirar 3 daus de dany d'arma extra quan llancis el dany extra d'un impacte crític amb una arma cos a cos.

Poder Indomable

Començant a nivell 18, si una tirada de Força és menys que la teva puntuació de Força, pots fer servir la teva puntuació de Força com a resultat total.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Campió Primordial

A nivell 20, encarnes a tot allò salvatge. Les teves puntuacions de Força i de Constitució incrementen en 4; els màxims d'aquestes puntuacions són ara 24.

Sender Primordial

Sender dels Bersèrker

Per algunes persones bàrbares, la fúria és un mètode justificada pels fins (on els fins és la violència). El Sender dels Berserker és un camí de fúria desbocada i tacada de sang. Quan entres en fúria i deixes endur pel caos de la batalla i et despreocupes de la teva pròpia salut o benestar.

Frenesi. Quan escullis aquest sender a nivell 3, pots tornar la teva fúria amb una de a. Si ho fas, mentre et duri la fúria pots, com a acció bonus a cada torn (excepte aquest), fer un sol atac melé armat. Quan acaba la teva fúria, reps un nivell d'exhaustió.

Fúria Eixelebrada

Començant a nivell 6, no pots ser charmed ni frightened mentre estiguis en fúria. Si estàs charmed o frightened quan entres en fúria, l'efecte se suspèn mentre duri la fúria.

Presència Intimidant

Començant a nivell 10, pots, com a acció, acovardir a algú mitjançant la teva presència amenaçadora. Quan ho facis, escull una criatura que puguis veure a 30 peus d'abast. Ha de salvar per Saviesa (CD de 8 + el teu bonus de competència + el teu modificador de Carisma). Si falla, està frightened de tu fins el final del teu proper torn. Als torns posteriors, pots, com a acció, extreure l'efecte damunt la criatura frightened fins el final del teu proper torn. L'efecte acaba si la criatura s'allunya més de 60 peus de tu o si trenca línia visual amb tu.

Si la criatura supera la salvada, no pots tornar-li a aplicar aquest tret durant 24 hores.

Represàlia

Començant a nivell 14, quan reps dany d'una criatura a 5 peus d'abast pots, com a reacció, fer un atac armat cos a cos contra aquella criatura.

Bard

Vida

Daus de Vida: 1d8 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 8 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d8 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una estoc, (b) una espasa llarga, o bé (c) qualsevol arma simple
- (a) una pack de diplomàcia o bé (b) un pack d'entreteniment
- (a) una lute o bé (b) qualsevol altre instrument musical
- Armadura de cuir i una daga

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Trucs Coneguts	Conjurs Coneguts								
				Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	Nv.5	Nv.6	Nv.7	Nv.8	Nv.9
0	+2	Inspiració Bàrdica, Llançament de Conjurs	2	4	2	0	0	0	0	0	0	0
1	+2	Mà Trencada, Cançó de Repòs (d6)	2	5	3	0	0	0	0	0	0	0
2	+2	Col·legi de Bards, Perícia	2	6	4	2	0	0	0	0	0	0
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	3	7	4	3	0	0	0	0	0	0
4	+3	Inspiració Bàrdica (d8), Font d'Inspiració	3	8	4	3	2	0	0	0	0	0
5	+3	Contra-Fascinació, Tret del Col·legi de Bards	3	9	4	3	3	0	0	0	0	0
6	+3		3	10	4	3	3	1	0	0	0	0
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	3	11	4	3	3	2	0	0	0	0
8	+4	Cançó de Repòs (d8)	3	12	4	3	3	3	1	0	0	0
9	+4	Inspiració Bàrdica (d10), Perícia, Secrets Màgics	4	14	4	3	3	3	2	0	0	0
10	+4		4	15	4	3	3	3	2	1	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	4	15	4	3	3	3	2	1	0	0
12	+5	Cançó de Repòs (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	0
13	+5	Secrets Màgics, Tret del Col·legi de Bards	4	18	4	3	3	3	2	1	1	0
14	+5	Inspiració Bàrdica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	4	19	4	3	3	3	2	1	1	0
16	+6	Cançó de Repòs (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	Secrets Màgics	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1
18	+6	Millora de	4	22	4	3	3	3	2	1	1	1

Competències

Armadures: Armadura lleugera.

Armes: Simples, ballestes de mà, espases llargues, estocs, espases curtes.

Salvades: DES, CAR.

Habilitats: Escull-ne 3 d'entre atletisme, Acrobàcies, joc de mans, sigil, Arcana, història, investigació, naturalesa, religiò, tracte animal, perspicàcia, medicina, percepció, supervivència, engany, intimidació, faràndula, persuasió.

Eines: Tres instruments musicals (escull).

Puntuació de Característica												
19	+6	Inspiració Superior	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1

Inspiració Bàrdica

Pots inspirar a altres criatures amb discursos potents o amb música. Com a acció bonus en el teu, esculls una criatura (excepte tu) a 60 peus de tu que et pugui sentir. La criatura rep un Dau d'Inspiració Bàrdica: un d6.

Abans que passin 10 minuts la criatura pot tirar el Dau d'Inspiració Bàrdica i sumar el resultat a una tirada d'habilitat, d'impacte, o de salvació. La criatura pot sumar el Dau d'Inspiració Bàrdica abans o després de tirar el d20, però sempre abans que el/la/lli MM resolgui la tirada i digui si supera o falla. Un cop es tiri el Dau d'Inspiració Bàrdica, es perd. Cada criatura només pot tenir un Dau d'Inspiració Bàrdica alhora.

Pots emprar aquest tret tants cops com el teu modificador de Carisma (mínim d'1 cop). En recuperes tots els usos quan acabis un Descans Llarg.

El teu Dau d'Inspiració Bàrdica augmenta de nivell quan puges de nivell en aquesta classe. El dau esdevé un d8 a nivell 5, un d10 a nivell 10, i un d12 a nivell 15.

Llançament de Conjurs

Has après a harmonitzar el teixit que composa la realitat amb els teus desitjos i música i fer-los un. Els teus conjurs són part del teu cançoner, tot de màgia que pots tocar en diferents situacions. El 10 té les normes generals del Llançament de conjurs i 11 té la llista de conjurs de bard.

Trucs. Coneixes 2 trucs (escull) de la llista de conjurs de bard. Aprendràs més trucs de bard (escull) a nivells superiors; també aprenirs un 3r truc a nivell 4 i el 4t a nivell 10.

Ranures de Conjur. La taula de Bard mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs de bard de nivells 1 i superior. Per a llançar un conjur, has de gastar una ranura del nivell del conjur (o superior). Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per exemple, si coneixes el conjur de nivell 1 curar ferides i tens dues ranures, una ranura de nivell 1 i una de nivell 2 disponible, pots llançar curar ferides gastant qualsevol de les dues ranures.

Conjurs de Nivells 1 i Superiors Coneguts. Coneixes 4 conjurs de nivell 1 (escull) de la llista de conjurs de bard.

Aprenirs un conjur de bard més (escull) a cada nivell excepte el 12, el 16, el 19, i el 20. Cada conjur après que has level except 12th, 16th, 19th, and 20th. No pots escollir conjurs que siguin de nivell superior a les ranures de conjur que tens. Per exemple, quan arribes a nivell 3 en aquesta classe, pots aprendre un conjur de nivell 1 o de nivell 2.

A més, quan pugis de nivell en aquesta classe, pots escollir un dels conjurs de bard que coneixes i substituir-lo per un altre de la llista de conjurs de bard, que també ha de ser d'un nivell igual o inferior al de les teves ranures de conjur.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habitatitat de llançament de conjurs pels conjurs de bard és el Carisme. La teva màgia surt del teu cor i ànima i l'abocades a la teva interpretació oratòria o musical. Faràs servir el Carisma quan un conjur parli de la teva habitatitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Carisma quan un conjur mencioni: o una CD de salvada; o una tirada d'impacte.

$$\text{CD de Salvada} = 8 + \text{Bonus de Competència} + \text{CAR}$$

$$\text{Modificador d'Atac} = 8 + \text{CAR}$$

Llançar com a Ritual. Pots llançar qualsevol conjur de bard que coneixes com a ritual si té l'estiqueta ritual.

Focus de Llançament de Conjurs. Pots usar un instrument musical com a focus de llançament arcà pels teus conjurs de bard.

Mà Trencada

Començant a nivell 2, sumes la meitat del teu bonus de competència (arrodoneixes a la baixa) a tota tirada d'habilitat (inclusiu iniciativa) amb que no tinguis competència.

Cançó de Repòs (d6)

Començant a nivell 2, pots tocar música calmant per ajudar a revitalitzar els deus aliats durant un Descans Curt. Si tu o una criatura que et pugui sentir gosten Daus de Vida per recuperar punts de vida al final d'un Descans Curt, tenen un 1d6 extra per recuperar punts de vida.

El dau de vida extra canvia de tamany quan puges de nivell en aquesta classe: 1d8 a nivell 9, 1d10 a nivell 13, i 1d12 a nivell 17.

Col·legi de Bards

A nivell 3, aprofundeixes a les tècniques avançades d'un col·legi de bards (escull) de la llista de col·leges disponibles. La teva elecció t'otorga trets als nivells 3, 6 i 14.

Perícia

A nivell 3, escull 2 habilitats amb les que tinguis competència. El teu bonus de competència el teu bonus de competència es suma 2 cops (i no 1) a tota tirada d'habilitat amb les habilitats.

A nivell 10, pots aplicar Perícia a 2 habilitats més.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Inspiració Bàrdica (d8)

A nivell 5, el teu Dau d'Inspiració Bàrdica es torna un d8.

Font d'Inspiració

Quan arribes a nivell 5, recuperes tots els daus d'Inspiració Bàrdica quan acabis un Descans Curt o Llarg.

Tret del Col·legi de Bards

A nivell 6, obténs un tret gràcies al Col·legi de Bards.

Contra-Fascinació

A nivell 6, ets capaç d'utilitzar la teva música o les teves paraules per interrompre efectes d'influència mental. Com a acció, comences una actuació que dura fins el final del teu proper torn. En aquest temps, tu i tot aliat a 30 peus de tu teniu avantatge a salvar contra estar frightened o charmed. Les criatures t'han de poder sentir per rebre aquest benefici. L'actuació acaba prematurament si: et quedes incapacitated; se't silencia; o si acabes voluntàriament (no requereix acció).

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Cançó de Repòs (d8)

A nivell 9, el dau de la Cançó de Repòs es torna 1d8.

Inspiració Bàrdica (d10)

A nivell 10, el teu Dau d'Inspiració Bàrdica es torna un d10.

Perícia

A nivell 10, pots escollir 2 habilitats més amb les que tens competència. El teu bonus de competència el teu bonus de competència es suma 2 cops (i no 1) a tota tirada d'habilitat amb les habilitats.

Secrets Màgics

A nivell 10, has descobert coneixements màgics de diverses disciplines alhora. Tria 2 conjurs de qualsevol classe, incloent aquesta. Has de poder llançar els conjurs (consulta la taula de Bard), o poden ser trucs.

Consideres aquests conjurs com de bard i estan inclosos a la Columna de Conjurs Coneguts de la taula de Bard.

Aprènens 2 conjurs més de qualsevol classe a nivell 14 i de nou al nivell 18.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Cançó de Repòs (d10)

A nivell 13, el dau de la Cançó de Repòs es torna 1d10.

Tret del Col·legi de Bards

A nivell 14, obténs un tret gràcies al Col·legi de Bards.

Secrets Màgics

A nivell 14, has descobert coneixements màgics de diverses disciplines alhora. Tria 2 conjurs de qualsevol classe, incloent aquesta. Has de poder llançar els conjurs (consulta la taula de Bard), o poden ser trucs.

Consideres aquests conjurs com de bard i estan inclosos a la Columna de Conjurs Coneguts de la taula de Bard.

Inspiració Bàrdica (d12)

A nivell 15, el teu Dau d'Inspiració Bàrdica es torna un d12.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Cançó de Repòs (d12)

A nivell 17, el dau de la Cançó de Repòs es torna 1d12.

Secrets Màgics

A nivell 18, has descobert coneixements màgics de diverses disciplines alhora. Tria 2 conjurs de qualsevol classe, incloent aquesta. Has de poder llançar els conjurs (consulta la taula de Bard), o poden ser trucs.

Consideres aquests conjurs com de bard i estan inclosos a la Columna de Conjurs Coneguts de la taula de Bard.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Inspiració Superior

A nivell 20, quan tires per iniciativa i no et queden Daus d'Inspiració Bàrdica left, en recuperes 1.

Col·legi de Bards

Col·legi del Coneixement

El Col·legi de Coneixement sap una mica sobre qualsevol cosa, i els seus membres cullen bocins de coneixement d'arreu: des dels toms més colars fins als contes més plebeus. Canten balades a les tavernes o composen òperes per la cort reial: són bards que, amb el seu coneixement, captiven a l'audiència. Quan l'aplaudiment es va apagant, l'audiència en surt amb la seva visió del món capgirada, des de la fe a la seva religió fins a la lleialtat al rei.

La lleialtat d'aquests bards rau en la busca de la bellesa i la veritat, i no pas en monarques o divinitats. Una noble que té a aquest bard d'escudrer o conseller sap que preferix l'honestetat a la diplomàcia.

Els membres del col·legi es troben a les llibreries i, fins i tot, a col·legis de debò amb aules i dormitoris, on comparteixen el seu coneixement. També es troben a fires i festivals d'estat, on exposen la corrupció, les mentides, i se'n fumen de les figures d'autoritat sense motiu.

Competències Adicionals. Quan t'uneixes al Col·legi de Coneixement a nivell 3, aprèn tres competències d'habilitat (escull).

Paraules Feridores. També a nivell 3, empre el teu enginy per distreure, confondre, i en general fer trontollar la decisió dels altres. Quan una criatura que puguis veure a 60 peus de tu faci una tirada d'impacte, d'habilitat, o de dany pots, com a reacció, gastar un dels teus Daus d'Inspiració Bàrdica, tirar-lo, i restar-ne el resultat a la tirada de l'objectiu. Pots empar aquest tret després que la criatura tiri però abans que es resolgui la tirada (abans que es dicti si es supera o falla la tirada o abans que es fací dany). La criatura és immunita si no et pot sentir o si és immune a estar charmed.

Secrets Màgics Adicional

A nivell 6, aprèn 2 conjurs de qualsevol classe, incloent aquesta. Has de poder llançar els conjurs (consulta la taula de Bard), o poden ser trucs. Consideres aquests conjurs com de bard. No conten vers el número de conjurs que coneixes.

Habilitat sense Igual

Començant a nivell 14, quan fas una tirada d'habilitat, pots gastar un Dau d'Inspiració Bàrdica, tirar-lo, i afegir el resultat a la tirada d'habilitat. Pots empar aquest tret abans o després de fer la tirada d'habilitat, però ha de ser abans que el/la/lli MM resolgui la tirada, determinant si supera o falla.

Brivall

Vida

Daus de Vida: 1d8 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 8 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d8 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) un estoc o bé (b) una espasa curta
- (a) un arc curt i un buirac de fletxes (20) o bé (b) una espasa curta
- (a) un pack de robatori, (b) un pack de masmorreig, o bé (c) un pack d'exploració
- Armadura de cuir, dues dagues, i eines de lladre

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Atac Furtiu
0	+2	Perícia, Atac Furtiu, Argot de Lladre	1d6
1	+2	Acció Astuta	1d6
2	+2	Arquetip Brivall	2d6
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	2d6
4	+3	Esquivar l'Impossible	3d6
5	+3	Perícia	3d6
6	+3	Evasió	4d6
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	4d6
8	+4	Tret d'Arquetip Brivall	5d6
9	+4	Millora de Puntuació de Característica	5d6
10	+4	Talent de Confiança	6d6
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	6d6
12	+5	Tret d'Arquetip Brivall	7d6
13	+5	Sentir a Cegues	7d6
14	+5	Ment Esmunyedissa	8d6
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	8d6
16	+6	Tret d'Arquetip Brivall	9d6
17	+6	Escapolar-se	9d6
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	10d6
19	+6	Cop de Sort	10d6

Perícia

A nivell 1, escull 2 habilitats amb les que tinguis competència (o bé 1 habilitat amb la que tinguis competència i la teva competència amb les eines de lladre). El teu bonus de competència el teu bonus de competència es suma 2 cops (i no 1) a tota tirada d'habilitat amb les habilitats i/o eines escollides.

A nivell 6, pots escollir 2 habilitats més (incloent les eines de lladre) que rebin aquest benefici.

Competències

Armadures: Armadura lleugera.

Armes: Simples, ballestes de mà, espases llargues, estocs, espases curtes.

Salvades: DES, INT.

Habilitats: Escull-ne 4 d'entre Acrobàcies, atletisme, engany, perspicàcia, intimidació, investigació, percepció, faràndula, persuasió, joc de mans, sigil.

Eines: Eines de lladre.

Atac Furtiu

Començant a nivell 1, saps explotar les distraccions dels enemics per a causar atacs terribles. Un cop per torn, pots fer 1d6 de dany extra a una criatura que impactis amb un atac. La tirada d'impactar ha de tenir avantatge i l'arma de l'atac ha de ser Fina o A Distància.

Si hi ha un enemic (no incapacitat) del teu objectiu a 5 peus de l'objectiu, pots fer per fer un Atac Furtiu sense que et calgui avantatge a impactar; tanmateix, no pots fer l'Atac Furtiu si tens desavantatge a impactar.

El dany extra de l'Atac Furtiu incrementa segons pugis de nivell en aquesta classe; consulta-ho a la taula de Brivall.

Argot de Lladre

Durant l'entrenament de brivall has après l'argot de lladre, una barreja de dialectes, col-loquialismes, i codi que et permet enviar missatges xifrats durant una conversa normal. Només els qua entenen l'argot de lladre poden desxifrar els missatges. Comunicar aquests missatges xifrats tarda quatre vegades el que tardaries si els diguessis amb normalitat.

A més, entens un conjunt de signes i símbols secrets que significuen missatges curts i simple: si una àrea és perillosa, o territori d'un gremi de lladres; si hi ha un tresor a prop, o si la gent d'aquell lloc són fàcils de robar; o si hi ha una zona franca pels lladres que han d'escapar.

Acció Astuta

Començant a nivell 2, els teus reflexos i el teu cervell et fan actuar amb rapidesa. Pots prendre una acció bonus a cada torn teu durant el combat, i la pots fer servir per prendre les accions Còrrer, Destravar-se, o Amagar-se. Prèn l'acció bonus a més a més de la teva acció normal.

Arquetip Brivall

A nivell 3, tries un arquetip que emularàs durant el teu rol com a brivall. Escull-lo de la llista d'arquetips disponibles. La teva elecció t'otorga trets als nivells 3, 9, 13, i 17.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Esquivar l'Impossible

Començant a nivell 5, quan un atacant que puguis veure t'impacta amb un atac, pots, com a reacció, rebré només la meitat del dany.

Perícia

A nivell 6, pots escollir 2 habilitats més (incloent les eines de lladre) que reben el benefici de la Perícia.

Evasió

Començant a nivell 7, pots arribar a esquivar alguns efectes en àrea, com ara l'àle de foc d'un drac o el conjur tempesta de gel. Si has de salvar per Destresa contra un efecte pel que rebràs la meitat de dany si superes la salvada, no rebràs cap dany si superes la salvada, i només en rebràs la meitat si la falles.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Arquetip Brivall

A nivell 9, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Brivall.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 10, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Talent de Confiança

A nivell 11, tens tanta experiència amb les teves habilitats que gairebé són perfectes. Quan fas una tirada d'habilitat que et permeti afegir el teu bonus de competència, pots considerar una tirada de 9 o menys al d20 com un 10.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Arquetip Brivall

A nivell 13, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Brivall.

Sentir a Cegues

Començant a nivell 14, si pots sentir-hi, saps la localització de tota criatura amagada o invisible creature a 10 peus d'abast.

Ment Esmunyedissa

A nivell 15, la teva força mental és superior. Tens competència en salvades de Saviesa.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Arquetip Brivall

A nivell 17, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Brivall.

Escapolir-se

Començant a nivell 18, és tan difícil atrapar-te que gairebé ningú t'agafa per sorpresa. Si no estàs incapacitad, cap tirada d'impacte contra teu pot tenir avantatge.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/í MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Cop de Sort

A nivell 20, tens una fortuna inexplicable per a aconseguir allò que vols. Si falles la tirada d'impacte contra un objectiu a l'abast, pots escollir superar la tirada. Alternativament, si falles una tirada d'habilitat, pots escollir haver tret un 20 al d20.

Un cop empris aquest tret, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Curt o Llarg.

Arquetip Brivall

Lladre

Perfecciones el teu furt. Qui segueix aquest arquetip soLEN ser assedia-llars, bandolers, carteristes i altres criminals; però també la gent brivalla que es considera buscadora de tresors, exploradora, i investigadora. A més de millorar el teu sigil i agilitat, aprèn allò que t'ajudi a endinsar-te a dins de ruïnes antigues, a llegir idiomes exòtics, i a fer servir objectes màgics complexos.

Mans Ràpides. Començant a nivell 3, pots empar l'acció bonus de l'Acció Astuta i fer una tirada de Destresa (Joc de Mans) per a empar les teves eines de lladre per a desarmar una trampa o forçar un pany. També pots empar l'acció Utilitzar un Objecte com a acció bonus.

Esmunyir-se pel Balcó. Quan esculls aquest arquetip a nivell 3, ets capaç d'escalar més ràpid que la resta; escalar no et costa moviment extra.

A més, quan fas un salt de llargada, pots saltar tants peus adicionals com el teu modificador de Destresa.

Sigil Suprem

Començant a nivell 9, tens avantatge a tirades de Destresa (Sigil) si no et mou més de la meitat de la teva velocitat durant el mateix torn.

Usar Aparell Màgic

A nivell 13, has après prou sobre la màgia que pots fer servir objectes màgics que no estan fets per a tu. Ignores els requisits de classe, raça, i nivell que tinguin els objectes màgics.

Reflexes de Gat

Quan arribes a nivell 17, ets adepte a planejar emboscades i maneres d'escapar de tota mena de situacions. A la primera ronda de cada combat, tens 2 torns: el primer a la teva iniciativa normal i el segon a la teva iniciativa - 10. No pots empar aquest tret quan t'agafin per sorpresa.

Bruixot

Vida

Daus de Vida: 1d8 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 8 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d8 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una ballesta lleugera i sagetes de ballesta (20) o bé (b) qualsevol arma simple
- una bossa de components o bé (b) un focus arcà
- (a) una pack d'erudits o bé (b) un pack de masmorreig
- Armadura de Cuir, qualsevol arma simple, i 2 dagues

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Trucs Coneguts	Conjurs Coneguts	Ranures de Conjur	Nivell de Ranura	Invocacions Conegudes
0	+2	Màgia de Pacte, Patró Sobrenatural	2	2	1	Nv.1	0
1	+2	Invocacions Èldritch	2	3	2	Nv.1	2
2	+2	Premi de Pacte	2	4	2	Nv.2	2
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	3	5	2	Nv.2	2
4	+3		3	6	2	Nv.3	3
5	+3	Tret de Patró Sobrenatural	3	7	2	Nv.3	3
6	+3		3	8	2	Nv.4	4
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	3	9	2	Nv.4	4
8	+4		3	10	2	Nv.5	5
9	+4	Tret de Patró Sobrenatural	4	10	2	Nv.5	5
10	+4	Arcanisme Mòstic (nivell 6)	4	11	3	Nv.5	5
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	4	11	3	Nv.5	6
12	+5	Arcanisme Mòstic (nivell 7)	4	12	3	Nv.5	6
13	+5	Tret de Patró Sobrenatural	4	12	3	Nv.5	6
14	+5	Arcanisme Mòstic (nivell 8)	4	13	3	Nv.5	7
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	4	13	3	Nv.5	7
16	+6	Arcanisme Mòstic (nivell 9)	4	14	4	Nv.5	7
17	+6		4	14	4	Nv.5	8
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	4	15	4	Nv.5	8
19	+6	Dominar l'Èldritch	4	15	4	Nv.5	8

teva elecció t'otorga trets als nivells 1, 6, 10, i 14.

Patró Sobrenatural

A nivell 1, has fet un pacte amb una entitat extraterrestre que pots escollir de la llista de patrons disponibles La

Màgia de Pacte

La teva recerca arcana i màgica que t'otorga el teu patró t'ajuden amb els conjurs. El 10 té les normes generals del llançament de conjurs i 11 té la llista de conjurs de bruixot.

Trucs. Coneixes 2 trucs (escull) de la llista de conjurs de bruixot. Aprendràs més trucs de bruixot (escull) quan pugis de nivells. La progrésio es mostra a la columna de Trucs Coneguts de la taula de Bruixot.

Ranures de Conjur. La Taula de Bruixot mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs de bruixot de nivell 1 a 5. La taula també mostra el nivell de les ranures; totes les ranures de conjur són del mateix nivell. Per llançar un conjur de bruixot del nivell 1 o superior, has de gastar una ranura. Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Curt o Llarg.

Per exemple, a nivell 5 tens 2 ranures de conjur de nivell 3. Per llançar el conjur de nivell 1 llamec bruixot, has de gastar una de les ranures, i llançaràs el conjur a nivell 3 degut al nivell de la ranura.

Conjurs de Nivells 1 i Superiors Coneguts. A nivell 1, coneixes 2 conjurs de nivell 1 (escull) de la llista de conjurs de bruixot.

La columna de Conjurs Coneguts de la Taula de Bruixot mostra quan aprendràs més conjurs de bruixot (escull) de nivells 1 i superior. No pots escollir conjurs que siguin de nivell superior a la columna Nivell de Ranura al teu nivell. Quan arribes a nivell 6, per exemple, aprenès un nou conjur de bruixot; pot ser de nivell 1, 2, o 3.

A més, quan pugis de nivell en aquesta classe, pots escollir un dels conjurs de bruixot que coneixes i substituir-lo per un altre de la llista de conjurs de bruixot, que també ha de ser d'un nivell igual o inferior al de les teves ranures de conjur.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habilitat de llançament de conjurs pels conjurs de bruixot és el Carisma: faràs servir el Carisma quan un conjur parli de la teva habilitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Carisma quan un conjur mencioni: o una CD de salvada; o una tirada d'impactar.

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + CAR
Modificador d'Atac = 8 + CAR

Focus de Llançament de Conjurs. Pots empar un focus arcà com a focus de llançament de conjurs pel teus conjurs de bruixot.

Invocacions Èldritx

Gràcies al teu estudi de coneixement ocult, has descobert invocacions èldritx: fragments de coneixement prohibit que t'otorguen habilitats màgiques.

A nivell 2, obténs 2 invocacions èldritx (escull). La llista d'invocacions disponibles està a la pàgina Trets Opcionals. Quan pugis de nivell de bruixot pots aprendre invocacions noves; convoca la columna Invocacions Conegudes a la Taula de Bruixot.

A més, quan pugis de nivell en aquesta classe, pots escollir un dels invocacions que coneixes i substituir-la per una altra que puguis aprendre a aquell nivell.

Si una invocació èldritx té requisits, els has de poder complir. Pots aprendre una invocació just quan en compleix els requisits. Els requisits de nivell es refereixen al nivell de la teva classe.

Premi de Pacte

A nivell 3, el teu patró sobrenatural t'otorga un premi per ser-li tan lleial. Obténs un dels trets següents (escull).

Pacte de la Cadena. Aprenès el conjur trobar familiar i pots llançar-lo com a ritual. El conjur no compta pel número de conjurs conegeuts.

Quan llances el conjur, esculls la forma del teu familiar d'una de les formes normals, o també d'aquesta llista: imp, pseudodrac, quàsit, o sprite.

A més, quan prens l'acció Atacar, pots substituir un dels teus atacs per un atac que faci el teu familiar com a reacció.

Pacte de la Fulla. Pots, com a acció, crear una arma de pacte en una ma buida. Pots escollir la forma de l'arma cada cop que la creis; consulta el capítol 5 per veure armes. Tens competència amb l'arma de pacte mentre l'empuyis. Es considera quant a ignorar resistències i immunitats a atacs i dany no-màgic.

L'arma de pacte desapareix si: s'allunya més de 5 peus de tu durant 1 minut o més; tornes a empar aquest tret; la dissipes (no requereix acció); o bé mors.

Pots transformar una arma màgica en arma de pacte mitjançant un ritual especial. Has de subjectar l'arma durant 1 hora [pots fer-ho durant un Descans Curt]. Llavors pots dissipar l'arma que es queda en un espai extradimensional; reapareixerà cada cop que creis la teva arma de pacte. Un aretefacte o una arma conscient no pot ser una arma de pacte. L'arma deixa de ser de pacte si: mors; repeteixes el ritual en una altra arma; o si fas el ritual d'1 hora per trencar el teu vincle amb l'arma. Si es trencà el vincle quan l'arma és a l'espai extradimensional, s'expula i apareix als teus peus.

Pacte del Còdex. El teu patró et dona un còdex anomenat Còdex d'Ombres. Quan reps aquest tret, escull 3 trucs de qualsevol llista de conjur (poden ser llistes diferents). Mentre duguis el còdex, pots llançar els conjurs a voluntat. El conjur no compta pel número de conjurs conegeuts. Tot truc que aprenguis amb aquest tret el consideres de bruixot. Si perds el teu Còdex d'Ombres, pots fer un ritual d'1 hora per rebre'n un de nou. Pots fer la cerimònia durant un Descans Curt, i això destrueix el còdex anterior. Quan mors, el còdex es torna cendra.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/li MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Patró Sobrenatural

A nivell 6, obténs un tret gràcies al Patró Sobrenatural.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/li MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Patró Sobrenatural

A nivell 10, obténs un tret gràcies al Patró Sobrenatural.

Arcanisme Mòstic (nivell 6)

A nivell 11, el teu patró t'otorga un secret màgic: un arcanisme. Escull-ne un de la llista de conjurs de bruixot de nivell 6.

Pots llançar el teu arcanisme un cop sense gastar cap ranura de conjur. No pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg.

A nivells superiors, obténs més conjurs de bruixot que pots llançar d'aquesta manera. N'obténys un de nivell 7 al nivell 13, un de nivell 8 al nivell 15, i un de nivell 9 al nivell 17. Recuperes tots els usos de l'Arcanisme Mòstic quan acabis un Descans Llarg.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Arcanisme Mòstic (nivell 7)

A nivell 13, el teu patró t'otorga un secret màgic: un arcanisme. Escull-ne un de la llista de conjurs de bruixot de nivell 7.

Pots llançar el teu arcanisme un cop sense gastar cap ranura de conjur. No pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg.

Tret de Patró Sobrenatural

A nivell 14, obténs un tret gràcies al Patró Sobrenatural.

Arcanisme Mòstic (nivell 8)

A nivell 15, el teu patró t'otorga un secret màgic: un arcanisme. Escull-ne un de la llista de conjurs de bruixot de nivell 8.

Pots llançar el teu arcanisme un cop sense gastar cap ranura de conjur. No pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Arcanisme Mòstic (nivell 9)

A nivell 17, el teu patró t'otorga un secret màgic: un arcanisme. Escull-ne un de la llista de conjurs de bruixot de nivell 9.

Pots llançar el teu arcanisme un cop sense gastar cap ranura de conjur. No pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Dominar l'Èldritx

A nivell 20, pots emprar la teva reserva interior de poder mòstic contactant amb el teu patró. Durant 1 minut, contactes amb el teu patró per a recuperar totes les ranures de conjur gastades que siguin del teu tret Mègia de Pacte. Un cop recuperis ranures amb aquest tret, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg.

Patró Sobrenatural

L'Adversari

Has establert un pacte amb un diable amb objectius malvats; no importa si vas en contra dels seus ideals. Aquests éssers volen la corrupció o destrucció de totes les coses, incloent-t'hi a tu. Els diables que poden establir un pacte són senyors i senyores com Demogorgones, Orcus, Fraz'Urb-luu, o Baphomet; els arxi-diables són especialment poderosos: Asmodeus, Disperter, Mephistopheles, i Belial, els adversaris de pou i els balors; a més dels ultrolots i altres amos dels yugoloths.

Conjurs Ampliada. L'Adversari et permet escollir conjurs addicionals quan aprènys un conjur de bruixot. Els conjurs se t'afegeixen a la llista de conjurs de bruixot disponibles.

Conjurs Ampliats d'Adversari

Nivell de Conjur	Conjurs
1	mans ardents, ordre imperativa
2	ceguera/sordura, raig d'incendi
3	bola de foc, núvol fètid
4	escut de foc, paret de foc
5	batussa incendiària, consagrar

Benedicció del Tenebrós. Començant a nivell 1, quan deixes a una criatura hostil a 0 punts de vida, reps tants punts de vida temporals com el teu modificador de Carisma + el teu nivell de bruixot (mínim d'1).

Sort del Tenebrós

Començant a nivell 6, demanes al teu patró que canviï la sort al teu favor. Quan fas una tirada d'habilitat o de salvació, pots sumar-li d10. Pots decidir sumar un cop facís la tirada, però ha de ser abans de resoldre-la.

Un cop empris aquest tret, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Curt o Llarg.

Resiliència Infernal

Començant a nivell 10, pots escollir un tipus de dany quan acabis un Descans Curt o Llarg. Obténs resistència a aquell tipus de dany fins que n'escullis un altre amb aquest tret. Aquesta resistència l'ignora el dany d'armes màgiques o platejades.

Travessar els Inferns

Començant a nivell 14, quan impactes a una criatura amb un atac, pots emprar aquest tret per a transportar-la als plans inferiors; enviant-la de dret a través de llocs fantasmagòrics i horripilants.

Al final del teu proper torn, l'objectiu retorna a l'espai on estava (o al desocupat més proper). Si l'objectiu no és un diable, rep 10d10 de dany psíquic.

Quan empris aquest tret, no hi pots tornar fins que acabis un Descans Llarg.

Invocacions Èldritx

Armadura d'Ombres

Pots llançar el conjur armadura de mag sobre tu a voluntat: no gastes ranures de conjur ni components materials.

Cadenes de Carceri

Pots llançar el conjur immobilitzar criatura a voluntat designant com a objectiu un celestial, diàstre, o elemental sense gastar ranura ni components materials. No pots tornar a emprar aquesta invocació contra la mateixa criatura fins que acabis un Descans Llarg.

Domini de Diverses Formes

Pots llançar el conjur ego alteració a voluntat: no gastes ranura de conjur.

Drenavida

Quan impactes a una criatura amb la teva arma de pacte, la criatura rep dany necròtic el teu modificador de Carisma de dany necròtic extra (mínim d'1).

Empantanegar la Ment

Pots llançar el conjur alentir un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Escolpir la Carn

Pots llançar el conjur polimorfia un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Esdevenir les Ombres

Quan estàs en un lloc de llum tènue o bé foscor pots, com a acció, tornar-te invisible fins que: et moguis; prenguis una acció; o prenguis una reacció.

Esguard de Dues Ments

Pots, com a acció, tocar a un humanoide voluntari i percebre a través dels seus sentits fins el final del teu proper torn. Mentre estigueu al mateix pla d'existència, pots, com a acció, mantenir aquesta connexió fins el final del teu proper torn. Mentre percebis a través seu, obténs els seus beneficis de percepció; a més et consideres encegat i eixordat en el teu entorn.

Esguard Èldritx

Pots llançar el conjur detectar màgia a voluntat: no gastes ranura de conjur.

Fulla Assedegada

Pots atacar amb la teva arma de pacte 2 cops (i no 1) quan prèns l'acció Atacar en el teu torn.

Influència Encisadora

Tens competència en Engany i Persuasió.

Lladre dels Cinc Destins

Pots llançar el conjur perdició un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Llança Èldritx

Quan llances el conjur missil èldritx, el seu abast és de 300 peus.

Llibre de Secrets Ancians

Pots inscriure rituals màgics al teu Còdex d'Ombres. Escull dos conjurs de nivell 1 que es puguin llançar com a ritual de qualsevol llista de conjurs. Els conjurs poden ser de llistes de conjurs diferents. Els conjurs apareixen al teu llibren i no compten pel número de conjurs coneguts que tens. Mentre duguis el Còdex d'Ombres pots llançar els conjurs escollits com a rituals. No pots llançar-los si no es com a rituals, a no ser que hagis après els conjurs d'alguna altra forma. També pots llançar un conjur de bruixot que coneus com a ritual si té l'etiqueta de Ritual.

Durant les aventures pots afegir altres conjurs rituals al teu Còdex d'Ombres. Quan trobis tal conjur, pots afegir-lo al còdex si el seu nivell és igual o inferior a la meitat del teu nivell de bruixot (arrodoneix a l'alta) i si tens prou diners per a transcriure'l. Per cada nivell de conjur, la transcripció costa 2 hores i 50 ors en tintes exòtiques per a inscriure'l.

Màscara de Moltes Cares

Pots llançar el conjur ego camuflatge a voluntat: no gastes ranura de conjur.

Missil Agonitzant

Quan llances el conjur missil èldritx, sumes el teu modificador de Carisma al dany que fa quan impacta.

Missil de Repulsió

Quan impactes a una criatura amb el missil èldritx, pot empènyer-la fins a 10 peus lluny de tu en línia recta.

Paraula Esgarrifosa

Pots llançar el conjur confusió un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Parla Feréstega

Pots llançar el conjur parlar animal a voluntat: no gastes ranura de conjur.

Pas d'Ascèns

Pots llançar el conjur levitar sobre tu a voluntat: no gastes ranures de conjur ni components materials.

Remor d'Ultratomba

Pots llançar el conjur parlar amb els morts a voluntat: no gastes ranura de conjur.

Salt Forani

Pots llançar el conjur botar sobre tu a voluntat: no gastes ranures de conjur ni components materials.

Servents del Caos

Pots llançar el conjur convocar elemental un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Símbol de Malastrugança

Pots llançar el conjur imposar maledicció un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Ulls de Diables

Pots veure-hi a la foscor màgica i no-màgica com de costum, a 120 peus d'abast.

Ulls de l'Enrunat

Pots llegir tot allò escrit.

Veu del Mestre de Cadenes

Pots comunicar-te telepàticament amb el teu familiar i percebre a través dels seus sentits mentre estigueu al mateix pla d'existència. A més, mentre percebis a través seu pots parlar a través seu amb la teva pròpia veu, tan si el teu familiar pot parlar com si no.

Vigor Diabòlic

Pots llançar el conjur pseudo vida sobre tu a voluntat a nivell 1, sense gastar cap ranura de conjur ni components materials.

Visions Boiroses

Pots llançar el conjur imatge silenciosa a voluntat: no gastes ranura de conjur or material components.

Visions de Móns Llunyans

Pots llançar el conjur ull arcà a voluntat: no gastes ranura de conjur.

Vista de Bruixa

Pots veure les formes veritables dels canviaformes i de les criatures camuflades amb màgia d'il·lusió o de transmutació mentre estiguin a 30 peus d'abast i les puguis veure.

Xiuxiuejos Fascinants

Pots llançar el conjur rampell un cop emprant una ranura de conjur de bruixot. No pots tornar a empar-lo fins que acabis un Descans Llarg.

Clergue

Vida

Daus de Vida: 1d8 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 8 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d8 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una maça o bé (b) una martell de guerra (si tens competència)
- (a) cota d'escates, (b) armadura de cuir, o bé (c) cota de malla (si tens competència)
- (a) una ballesta lleugera i sagetes de ballesta (20) o bé (b) qualsevol arma simple
- (a) un pack religiós o bé (b) un pack d'exploració
- Un escut i un símbol sagrat

Bonus de Comp.

Nivell	+2	Trets	Trucs Coneguts	Competències								
				Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	Nv.5	Nv.6	Nv.7	Nv.8	Nv.9
0	+2	Llançament de Conjurs, Domini Diví	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	+2	Canalitzar Divinitat (1/descans), Tret de Domini Diví	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	+2		3	4	2	0	0	0	0	0	0	0
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	4	4	3	0	0	0	0	0	0	0
4	+3	Destruir No-Morts (VR 1/2)	4	4	3	2	0	0	0	0	0	0
5	+3	Canalitzar Divinitat (2/descans), Tret de Domini Diví	4	4	3	3	0	0	0	0	0	0
6	+3		4	4	3	3	1	0	0	0	0	0
7	+3	Millora de Puntuació de Característica, Destruir No-Morts (VR 1), Tret de Domini Diví	4	4	3	3	2	0	0	0	0	0
8	+4		4	4	3	3	3	1	0	0	0	0
9	+4	Intervenció Divina	5	4	3	3	3	2	0	0	0	0
10	+4	Destruir No-Morts (VR 2)	5	4	3	3	3	2	1	0	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	5	4	3	3	3	2	1	0	0	0
12	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	0	0
13	+5	Destruir No-Morts (VR 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	0	0
14	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	1	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	0
16	+6	Destruir No-Morts (VR 4), Tret de Domini Diví	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
17	+6	Canalitzar Divinitat (3/descans)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	+6	Millora d'Intervenció Divina	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Domini Diví

Escull un domini relacionat amb la teva deitat de la llista de dominis disponibles. Cada domini està detallat

en el seu tret i conté exemples de divinitats associades. La teva elecció t'otorga conjurs i altres trets quan l'esculls a nivell 1. També t'otorga altres formes de Canalitzar Divinitat quan rebis aquell tret a nivell 2, i beneficis adicionals als nivells 6, 8, i 17.

Conjurs de Domini. Cada domini té una llista de conjurs: els conjurs de domini. Els reps als nivells de clergue que menciona la descripció. Un cop rebis un conjur de domini sempre el tens preparat i no compta vers el número de conjurs que pots preparar-te.

Si tens un conjur de domini que no està a la llista de conjurs de clergue, es considera un conjur de clergue per a tu.

Llançament de Conjurs

Ets un conducte per un poder diví, i això et permet llançar conjurs de clergue. El 10 té les normes generals del Llançament de conjurs i 11 té els conjurs de clergue.

Trucs. A nivell 1, coneixes 3 trucs (escull) de la llista de conjurs de clergue. Aprendràs més trucs de cleric (escull) a nivells superiors, que pots veure a la Columna de Trucs Coneguts de la taula de Clergue.

Preparar i Llançar Conjurs. La taula de Clergue mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs de clergue de nivells i superior. Per a llançar un conjur, has de gastar una ranura del nivell del conjur (o superior). Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per a preparar la llista de conjurs que pots llançar, escull-los de la llista de conjurs de clergue. Esculls tants conjurs de clergue com el teu modificador de Saviesa + el teu nivell de clergue (mínim d'1 conjur). Has de tenir una ranura del nivell d'un conjur per a poder preparar-lo.

Així, si ets un clergue de nivell 3, tens quatre ranures de nivell 1 i dues de nivell 2. Si tens 16 de Saviesa, et pots preparar fins a 6 conjurs; cadascun pot ser de nivell 1 o bé nivell 2. Si et preparam el conjur de nivell 1 curar ferides, el pots llançar gastant una ranura de nivell 1 o bé de nivell 2. Llançar un conjur no te l'elimina de la llista de conjurs preparats; només gasta la ranura.

Pots canviar la llista de conjurs preparats quan acabis un Descans Llarg. Preparar una nova llista de conjurs de clergue requereix meditar i pregar com a mínim 1 minut per cada conjur que et preparis.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habitat de llançament de conjurs pels conjurs de cleric és la Saviesa. El poder dels teus conjurs prové de la teva devoció vers una deïtat. Faràs servir la Saviesa quan un conjur de clergue parli de la teva habitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Saviesa quan un conjur de Saviesa mencioni: o una CD de salvada o una tirada d'impactar.

$$\text{CD de Salvada} = 8 + \text{Bonus de Competència} + \text{SAV}$$
$$\text{Modificador d'Atac} = 8 + \text{SAV}$$

Llançar com a Ritual. Pots llançar un conjur de cleric que tinguis preparat i que tingui l'etiqueta Ritual.

Focus de Llançament de Conjurs. Pots emprar un símbol sagrat com a focus de llançament arcà pels teus conjurs de clergue.

Canalitzar Divinitat (I/descans)

A nivell 2, aprènens a canalitzar energia divina directament de la teva divinitat, i aquesta empodera certs efectes màgics. Comences amb 2 d'aquests efectes: Expulsar No-Morts i un altre determinat pel teu Domini Diví. Alguns dominis t'otorguen més efectes quan puges de nivell: ho posarà a la descripció del domini.

Quan emprés Canalitzar Divinitat, esculls l'opcció que emprés. Has d'acabar un Descans Curt o Llarg per poder tornar a emprar Canalitzar Divinitat.

Algunes opcions de Canalitzar Divinitat involucren salvades; la seva CD és la teva CD de salvació conjur de clergue.

Començant a nivell 6, pots emprar Canalitzar Divinitat 2 cops entre descansos; començant a nivell 18, pots emprar-lo 3 cops entre descansos. Quan acabis un Descans Curt o Llarg, en recuperes tots els usos.

Tret de Domini Diví

A nivell 2, obténs un tret gràcies al Domini Diví.

Expulsar No-Morts

Com a acció, presents el teu símbol sagrat i dius una pregària censurant als no-morts. Tot no-mort que et pugui veure o sentir a 30 peus de tu ha de salvar per Saviesa. Qui falli està expulsat durant 1 minut o fins que rebi dany.

Una criatura expulsada ha d'emprar els seus torns allunyant-se de tu tan com pugui, i no es pot acostar a menys de 30 peus de tu voluntàriament. Tampoc pot prendre reaccions. Com a acció només pot Correr o provar d'escapar d'un efecte que l'impedeixi moure's. Si no pot moure's enllloc, la criatura prèn l'acció Esquivar.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Destruir No-Morts (VR 1/2)

Començant a nivell 5, quan un no-mort de VR 1/2 o inferior falla la salvada contra el teu tret d'Expulsar No-Morts, queda destruit instantàniament.

Canalitzar Divinitat (2/descans)

Començant a nivell 6, pots emprar Canalitzar Divinitat 2 cops entre descansos.

Tret de Domini Diví

A nivell 6, obténs un tret gràcies al Domini Diví.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Destruir No-Morts (VR 1)

Començant a nivell 8, quan un no-mort de VR 1 o inferior falla la salvada contra el teu tret d'Expulsar No-Morts, queda destruit instantàniament.

Tret de Domini Diví

A nivell 8, obténs un tret gràcies al Domini Diví.

Intervenció Divina

Començant a nivell 10, pots demanar a la teva divinitat que intervingui en el teu nom quan la necessitat impera.

Com a acció, Implores l'auxili de la teva deitat.

Descrius l'ajuda que necessites, i tires els daus de percentatge. Si treus el teu nivell de clergue o inferior, la teva divinitat intervé. El/la/lli MM escull com intervè; per exemple, llançant un conjur de clergue o de domini diví, o alguna altra cosa. Si la teva deitat intervè, no pots tornar a emprar aquest tret for 7 days. Si no intervè, pots tornar a emprar-lo quan acabis un Descans Llarg.

A nivell 20, la teva demanda funciona automàticament sense necessitat d'una tirada.

Destruir No-Morts (VR 2)

Començant a nivell 11, quan un no-mort de VR 2 o inferior falla la salvada contra el teu tret d'Expulsar No-Morts, queda destruit instantàniament.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Destruir No-Morts (VR 3)

Començant a nivell 14, quan un no-mort de VR 3 o inferior falla la salvada contra el teu tret d'Expulsar No-Morts, queda destruit instantàniament.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Destruir No-Morts (VR 4)

Començant a nivell 17, quan un no-mort de VR 4 o inferior falla la salvada contra el teu tret d'Expulsar No-Morts, queda destruit instantàniament.

Tret de Domini Diví

A nivell 17, obténs un tret gràcies al Domini Diví.

Canalitzar Divinitat (3/descans)

Començant a nivell 18, pots emprar Canalitzar Divinitat 3 cops entre descansos.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Millora d'Intervenció Divina

A nivell 20, la intervenció divina funciona automàticament sense necessitat d'una tirada.

Domini Diví

Domini de la Vida

El Domini de la Vida es centra en l'energia positiva que vibra a través de l'univers i que sosté tota la vida. Les divinitats de la vida promouen la vitalitat i la salut i curen als malferits i als malalts o a aquells que ho necessiten en general, i expulsen les forces de la mort i de la no-mort. Gairebé tota divinitat no-malvada pot ser d'aquest domini: d'agricultura (Chauntea, Arawai, i Démeter), del Sol (Lathander, Pelor, i Re-Horakhty), de la curació i la resiliència (Ilmater, Mishakal, Apollo, i Diancecht), i de la llar i la comunitat (Hestia, Hathor, i Boldrej).

A cada Nivell de Clergue indicat, afegeixes els conjurs llistats a la teva llista de conjurs preparats.

Conjurs de Domini de la Vida

Nivell de Clergue	Conjurs
1	beneir, curar ferides
3	restabliment menor, arma espiritual
5	far d'esperança, revifar
7	abjurjar la mort, guardià de fe
9	curar ferides massiu, llevar als morts

Competència Adicional. Quan esculls aquest domini a nivell 1, tens competència amb armadura pesada.

Deixeble de la Vida. Començant a nivell 1, els teus conjurs de curació són més eficaços. Quan llances un conjur de nivell 1 o superior que recupera punts de vida a una criatura, rep 2 + el nivell del conjur de punts de vida extra.

Canalitzar Divinitat: Preservar Vida

Començant a nivell 2, pots emprar Canalitzar Divinitat to heal the badly injured.

Com a acció, presents el teu símbol sagrat i evoques energia curativa. Escull totes les criatures a 30 peus de tu que vulguis. Entre elles, recuperen 5 vegades el teu nivell de clergue de punts de vida (reparteix-los com vulguis). Aquest tret no pot recuperar més de la meitat dels punts de vida màxims de cap criatura. No pots emprar aquest tret amb un constructe o no-mort.

Sanació Beneïda

Començant a nivell 1, els teus conjurs de curació són més eficaços. Quan llances un conjur de nivell 1 o superior que recupera punts de vida a una criatura (no pots ser tu), tu recuperes 2 + el nivell del conjur de punts de vida extra.

Colpejos Divins

A nivell 8, aprèn a imbuir els teus atacs armats amb energia divina. Un cop a cada torn teu quan impactes a una criatura amb un atac armat, pots fer 1d8 de dany radiant extra a l'objectiu. Quan arribes a nivell 14, el dany es torna 2d8.

Sanació Suprema

Començant a nivell 17, quan tiraries 1 o més daus per a recuperar punts de vida amb un conjur, pots optar emprar el número màxim per a cada dau. Així, en ves de recuperar 2d6 punts de vida, pots recuperar-ne 12.

Druïda

Vida

Daus de Vida: 1d8 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 8 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d8 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) un escut de fusta o bé (b) qualsevol arma simple
- (a) una simitarra o bé (b) qualsevol simple arma cos a cos
- Armadura de Cuir, un pack d'exploració, o un focus druída

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Trucs Coneguts	Competències								
				Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	Nv.5	Nv.6	Nv.7	Nv.8	Nv.9
0	+2	Druidic, Llançament de Conjurs	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	+2	Forma Feréstega, Cercle Drúida	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	+2		2	4	2	0	0	0	0	0	0	0
3	+2	Millora de Forma Feréstega, Millora de Puntuació de Característica	3	4	3	0	0	0	0	0	0	0
4	+3		3	4	3	2	0	0	0	0	0	0
5	+3	Tret de Cercle Drúida	3	4	3	3	0	0	0	0	0	0
6	+3		3	4	3	3	1	0	0	0	0	0
7	+3	Millora de Forma Feréstega, Millora de Puntuació de Característica	3	4	3	3	2	0	0	0	0	0
8	+4		3	4	3	3	3	1	0	0	0	0
9	+4	Tret de Cercle Drúida	4	4	3	3	3	2	0	0	0	0
10	+4		4	4	3	3	3	2	1	0	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	4	4	3	3	3	2	1	0	0	0
12	+5		4	4	3	3	3	2	1	1	0	0
13	+5	Tret de Cercle Drúida	4	4	3	3	3	2	1	1	0	0
14	+5		4	4	3	3	3	2	1	1	1	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	4	4	3	3	3	2	1	1	1	0
16	+6		4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
17	+6	Cos Perenne, Conjurs Bestials	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
19	+6	Arxi-drúida	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Druidic

Coneixes el Druidic, la llengua secreta dels druides. L'escrius i l'utilitzes per a deixar missatges secrets. Els que coneixen el drúidic els veuen i desxifren automàticament. Els que no han de superar una tirada de Saviesa (Percepció) de CD 15; tanmateix, no poden desxifrar-la sense màgia.

Llançament de Conjurs

Pots llançar conjurs gràcies a l'essència divina de la pròpia natura, que moldeges amb la teva voluntat. El 10 té les normes generals del Llançament de conjurs i 11 té la llista de conjurs de druida.

Trucs. A nivell 1, coneixes 2 trucs (escull) de la llista de conjurs de druida. Aprendràs més trucs de druida (escull) a nivells superiors, que pots veure a la Columna de Trucs Coneguts de la taula de Druida.

Preparar i Llançar Conjurs. La taula de Druida mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs de druida de nivells 1 i superior. Per a llançar conjurs de druida, has de gastar una ranura de conjur del nivell equivalent o superior al del conjur. Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per a preparar la llista de conjurs que pots llançar, escull-los de la llista de conjurs de druida. Esculls tants conjurs de druida com el teu modificador de Saviesa + el teu nivell de druida (mínim d'un conjur). Has de tenir una ranura del nivell d'un conjur per a poder preparar-lo.

Així, si ets un druida de nivell 3, tens quatre ranures de nivell 1 i dues de nivell 2. Si tens 16 de Saviesa, et pots preparar fins a 6 conjurs; cadascun pot ser del nivell 1 o bé nivell 2. Si et prepares el conjur de nivell 1 curar ferides, el pots llançar gastant una ranura de nivell 1 o bé de nivell 2. Llançar un conjur te l'elimina de la llista de conjurs preparats; només gasta la ranura.

Pots canviar la llista de conjurs preparats quan acabis un Descans Llarg. Preparar una nova llista de conjurs de druida requereix meditar i pregari com a mínim 1 minut per cada conjur que et preparis.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habilitat de llançament de conjurs pels conjurs de druida és la Saviesa, ja que la teva màgia sorgeix de l'harmonia i la devoció que tens amb la natura. Faràs servir la Saviesa quan un conjur parla de la teva habilitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Saviesa quan un conjur de Saviesa mencioni: o una CD de salvada o una tirada d'impactar.

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + SAV
Modificador d'Atac = 8 + SAV

Llançar com a Ritual. Pots llançar un conjur de druida que tinguis preparat i que tingui l'etiqueta Ritual.

Focus de Llançament de Conjurs. Pots emprar un focus druida com a focus de llançament arcà pels teus conjurs de druida.

Cercle Druida

A nivell 2, t'identifiques amb un cercle de druites de la llista de cercles disponibles. La teva elecció t'otorga trets als nivells 2, 6, 10, i 14.

Forma Feréstega

Començant a nivell 2, pots, com a acció, adoptar mágicament la forma d'una bèstia que hagis vist. Pots emprar aquest tret 2 cops. En recuperes tots els usos quan acabis un Descans Curt o Llarg.

El teu nivell de druida determina en quines bèsties es pots transformar; consulta la taula Taula Formes de Bèstia. Així, a nivell 2, et pots transformar en una bèstia amb Valor de Repte 1/4 que no tingui velocitat de vol ni de natació.

Formes de Bèstia

Nivell	VR Màx.	Limitacions	Exemple
2	1/4	Sense vel. de vol o natació	Llop
4	1/2	Sense vel. de vol	Cocodril
8	1	—	Àguila Gegant

Pots mantenir la forma de bèstia tantes hores com la meitat del teu nivell de druida (arrodonint a la baixa). Un cop passades, tornes a la teva forma original, a no ser que gasti uns altres ús d'aquest tret. Pots tornar a la teva forma original en qualsevol moment com a acció bonus en el teu torn. També hi tornes automàticament si et quedes unconscious, et quedes a 0 punts de vida, o mors.

Mentre estiguis en Forma Feréstega, se t'apliquen aquestes condicions:

- Les teves estadístiques es tornen les de la bèstia, però reténs les puntuacions d'Intel·ligència, Saviesa, i Carisma. També reténs: l'alineament; la personalitat; les teves competències d'habilitats i de salvacions (i hi afegeixes les de la bèstia!). Si tant tu com la bèstia teniu la mateixa competència faràs servir el bonus de competència més alt. No pots prendre cap acció Llegendària ni de Llar que pugui tenir la bèstia.
- Quan et transformes adoptes els punts de vida i els Daus de Vida de la bèstia. Quan tornes a la teva forma original, tornes als punts de vida que tenis abans de transformar-te. Tanmateix, si tornes a la teva forma original perquè la Forma Feréstega ha rebut un dany que l'ha deixat a 0 punts de vida, et restes el dany extra als teus punts de vida originals. Així, si reps 10 punts de dany i a la Forma Feréstega només li queda 1 punt de vida, tornes a la teva forma original i reps 9 punts de dany. Només et quedes unconscious a la teva forma original si aquest dany et deixa a 0 punts de vida a la forma original.
- No pots llançar conjurs, parlar, ni prendre cap acció que requereixi mans que la bèstia no tingui. Tanmateix, estar en Forma Feréstega no et trenca la concentració en un conjur que hagis llançat abans de transformar-te; a més, si un conjur activat prèviament et permet prendre accions, les pots prendre en Forma Feréstega (com ara el conjur invocar llamps).
- Reténs tot benefici de trets de classe, raça, i altres fonts i els pots emprar si a la teva Forma Feréstega li és físicament possible. Tanmateix no reténs els teus sentits especials originals com ara darkvision: has de dependre dels que tingui la bèstia.
- Quan et transformes, esculls si el teu equipament cau al terra en el teu espai, es fón en la teva nova forma, o si la Forma Feréstega

el vesteix. L'equip vestit així funciona normalment, tot i que el/la/lli MM decidirà si és pràctic que la teva forma el dugui. El teu equipament no canvia de forma ni de tamany per adaptar-se a la Forma Feréstega, i tot equipament que no puguis vestir raonablement l'has de fondre amb tu o deixar-lo caure. Tot equipament fós així no otorga cap efecte fins que no tornis a la teva forma original.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Millora de Forma Feréstega

A nivell 4, la teva Forma Feréstega millora: consulta la Taula Formes de Bèstia.

Tret de Cercle Druida

A nivell 6, obténs un tret gràcies al Cercle Druida.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Millora de Forma Feréstega

A nivell 8, la teva Forma Feréstega millora: consulta la Taula Formes de Bèstia.

Tret de Cercle Druida

A nivell 10, obténs un tret gràcies al Tret de Cercle Druida.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Cercle Druida

A nivell 14, obténs un tret gràcies al Tret de Cercle Druida.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Conjurs Bestials

Començant a nivell 18, pots llançar molts conjurs de druida quan ets en Forma Feréstega. Pots llançar tot conjur que tingui comportaments verbals i/o somàtics, però no aquells que requereixin components materials.

Cos Perenne

Començant a nivell 18, la màgia primordial que controls et fa envellir lentament. Envelleixes només 1 any per cada 10 anys que passen.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Arxi-druida

A nivell 20, obténs usos infinitos de la teva Forma Feréstega.

A més, ignorar els components verbals i somàtics dels teus conjurs de druida i també els components materials que no tinguin un cost i no els consumeixi el conjur. Reps aquest benefici tant en la teva forma normal i en la teva Forma Feréstega.

Cercle Druida

Cercle de la Terra

El Cercle de la Terra està fet de místics i savis que guarden el coneixement i rituals antics a través d'una tradició oral massiva. Tals druides es troben en cercles sagrats d'arbres o menhirs i xixüeuen secrets primordials en Druidic. Els savis més savis del cercle presideixen com a líders de comunitats que mantenen la Vella Fe i fan de consellers als regents d'aquelles gentes. Com a membre d'aquest cercle, la teva màgia s'influencia per la terra on t'inicies als misteriosos ritus del cercle.

Truc Extra. You learn one additional druida cantrip (escull).

Recuperació Natural. Començant a nivell 2, pots regenerar una mica d'energia màgica a través de meditació i fer comunió amb la natura. Durant un descans curt, esculls ranures de conjur per a recuperar. El nivell sumat de les ranures de conjur ha de ser, com a molt, la meitat del teu nivell de druida (arrodonint a l'alça). Cap ranura recuperada pot superar el nivell 5. No pots tornar a emprar aquest tret fins que acabis un Descans Llarg.

Així, si ets un druida de nivell 4, pots recuperar 2 nivells en ranures de conjur; és a dir, una ranura de nivell 2 o dues ranures de nivell 1.

Conjurs de Cercle. La teva connexió mística amb la terra t'atorga l'habilitat de llançar certs conjurs. Obténs accés a certs conjurs de cercle connectats amb la teva terra als nivells 3, 5, 7, i 9. Tria la teva terra: aiguamolls, àrtic, bosc, costa, desert, muntanya, prats, o la Sotafoscor, i consulta la llista de conjurs associada.

Un cop accedeixis a un conjur de cercle sempre el tindràs preparat, i no comptarà contra el teu número de conjurs que pots preparar cada dia. Si un conjur d'aquesta llista no és un conjur de druida, el consideres un conjur de druida.

Àtic

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	immobilitzar humanoïde, brot d'espines
5	tempesta d'aiguaneu, alentir
7	lliberat de moviments, tempesta de gel
9	comunió amb la natura, con de fred

Costa

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	imatge mirall, pas boira
5	respirar sota l'aigua, caminar per l'aigua
7	control d'aigua, lliberat de moviments
9	convocar elemental, escodirnyar

Desert

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	difuminar, silenci
5	crear menjar i aigua, protegir de l'energia
7	plaga, terreny il·lusori
9	plaga d'instectes, paret de pedra

Bosc

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	pell d'escorça, grimpat d'aranya
5	invocar llamps, creixement de la flora
7	endevinació, lliberat de moviments
9	comunió amb la natura, passeig pels arbres

Prats

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	invisibilitat, passar desapercebudament
5	llum del dia, accelerar
7	endevinació, lliberat de moviments
9	somnis, plaga d'instectes

Muntanya

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	grimpant d'aranya, brot d'espines
5	llampec, fondre's dins la pedra
7	moldejar la pedra, pell de pedra
9	passaparet, paret de pedra

Aiguamoll

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	fosc, Fletxa Acida d'en Melf
5	caminar per l'aigua, núvol fètid
7	lliberat de moviments, localitzar criatura
9	plaga d'instectes, escodirnyar

Sotafoscor

Nivell de Druida	Conjurs de Cercle
3	grimpant d'aranya, tirarany
5	forma gasosa, núvol fètid
7	invisibilitat superior, moldejar la pedra
9	matanúvol, plaga d'instectes

Caminar la Terra

Començant a nivell 6, moure's a través de terreny difícil no màgic no et costa moviment extra. També pots atravesar plantes no màgiques sense que t'alentexin i sense que et facin mal amb espines, punxes, o obstacles similars.

A més, tens avantatge a salvar contra plantes creades o manipulades màgicament per a obstaculitzar el moviment, com ara les del conjur enredar.

Guarda Natural

Quan arribes a nivell 10, no pots ser charmed ni frightened per elementals ni fates. També tens immunitat a les metzines i les malalties.

Santuari Natural

Quan arribes a nivell 14, les criatures de la natura entenen la connexió que tens amb el món natural i els costa malmetre't. Quan una bèstia o una planta t'ataqui, primer ha de salvar per Saviesa contra la teva CD de salvada de conjur de druida. Si falla, la criatura ha de: designar un nou objectiu; o fallar l'atac. Si supera, la criatura s'immunitza a aquest efecte durant 24 hores.

La criatura és conscient d'aquest efecte abans de provar d'impactar-te.

Explorador

Vida

Daus de Vida: 1d10 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 10 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d10 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) cota d'escates o bé (b) armadura de cuir
- (a) dos espases curtes o bé (b) dos armes cos a cos simples
- (a) un pack de masmorreig o bé (b) un pack d'exploració
- Una arc llarg i una buirac de 20 arrows

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Conjurs Coneguts	Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	NV.5
0	+2	Enemic Predilecte, Explorador Nat	0	0	0	0	0	0
1	+2	Estil de Lluita, Llançament de Conjurs	2	2	0	0	0	0
2	+2	Arquetip d'Explorador, Conciència Primigenia	3	3	0	0	0	0
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	3	3	0	0	0	0
4	+3	Atac Extra	4	4	2	0	0	0
5	+3	Millores d'Enemic Predilecte i d'Explorador Nat	4	4	2	0	0	0
6	+3	Tret d'Arquetip d'Explorador	5	4	3	0	0	0
7	+3	Millora de Puntuació de Característica, Caminar la Terra	5	4	3	0	0	0
8	+4		6	4	3	2	0	0
9	+4	Amagar-se a Plena Vista, Millora d'Explorador Nat	6	4	3	2	0	0
10	+4	Tret d'Arquetip d'Explorador	7	4	3	3	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	7	4	3	3	0	0
12	+5		8	4	3	3	1	0
13	+5	Esvanir-se, Millora d'Enemic Predilecte	8	4	3	3	1	0
14	+5	Tret d'Arquetip d'Explorador	9	4	3	3	2	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	9	4	3	3	2	0
16	+6		10	4	3	3	3	1
17	+6	Sentits Ferotges	10	4	3	3	3	1
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	11	4	3	3	3	2
19	+6	Destructor d'Enemics	11	4	3	3	3	2

Enemic Predilecte

Començant a nivell 1, tens força experiència estudiant, rastrejant, caçant, i fins i tot parlant amb un tipus d'enemic específic.

Escull un tipus d'enemic predilecte: aberracions, bèsties, celestials, constructes, dracs, elementals, fates, diàstres, gegants, monstrositats, lliris, plantes, o no-morts. Alternativament, escull dos races humanoides (com ara gnòls i orcs) com a enemics predilectes.

Tens avantatge a Saviesa (Supervivència) per rastrejar els teus enemics predilectes, i en tirades d'Intel·ligència per a recordar informació sobre ells.

Competències

Armadures: Armadura lleugera, mitjana, escuts.

Armes: Simples, marciais.

Salvades: FRÇ, DES.

Habilitats: Escull-ne 3 d'entre tracte animal, atletisme, perspicàcia, investigació, naturalesa, percepció, sigil, supervivència.

Eines: Cap.

Quan aprèns aquest tret, també aprèns un idioma (escull) que parlin els teus enemics predilectes (si en parlen algun).

Esculls un enemic predilecte i idioma extres a nivell 6 i a nivell 14 d'aquesta classe. Conforme puges de nivell, les teves decisions haurien de reflexar els tipus de criatures que t'has trobat a les teves aventures.

Explorador Nat

Tens una familiaritat particular amb un tipus d'entorn natural i tens experiència a viatjar-hi i sobreviure-hi. Escull un terreny favorit: aiguamolls, àrtic, bosc, costa, desert, muntanyós, prats, o la Sotafosc. Quan facís una tirada d'Intel·ligència o bé Saviesa relacionada amb el teu terreny favorit, el teu bonus de competència es suma dos cops, i no un, si la tirada és d'una habilitat amb que tens competència.

Si viatges durant una hora o més en el teu terreny favorit, rep els beneficis següents:

- Els terrenys difícils no alenteixen la marxa del grup.
- El grup no es pot perdre degut a motius nomàgics.
- Romans alerta contra tot perill mentre viatges: fins i tot quan fas una altra activitat (com ara buscar menjar, navegar, o rastrejar).
- Si viatges sense companyia, et pots moure en silenci a pas normal.
- Quan busques menjar, en trobes el doble que de normal.
- Quan rastreges altres criatures, també en pots saber en número exacte, els tamanyos, i quan hfa que han passat per l'àrea on ets.

Pots escollir terrenys favorits adicionals a nivell 6 i al 10.

Estil de Lluita

A nivell 2, adoptes un estil de Lluita particular. Escull una de les opcions següents You can't take a Estil de Lluita option more than once, even if you later get to choose again.

Tir amb Arc. Tens un +2 a impactar amb armes a distància.

Defensa. Mentre vesteixis una armadura, tens +1 a la CA.

Duelista. Quan empunyis una arma cos a cosa en una mà i no empunyis cap altra arma, tens un +2 a les tirades de dany amb aquella arma.

Lluita amb Armes Duals. Quan lluitis amb dues armes, pots afegir el teu modificador d'habilitat al dany del segon atac.

Llançament de Conjurs

A nivell 2, has après a manipular l'essència màgica de la natura per a llançar conjurs; una mica com ho faria un/a druida. El 10 té les normes generals del llançament de conjurs i 11 té la llista de conjurs d'explorador.

Ranures de Conjur. La taula de l'Explorador mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs d'explorador de nivells 1 i superior. Per a llançar un conjur, has de gastar una ranura del nivell del conjur (o superior). Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per exemple, si coneixes el conjur de nivell 1 amistat animal i tens dues ranures, una ranura de nivell 1 i una de nivell 2 disponible, pots llançar amistat animal gastant qualsevol de les dues ranures.

Conjurs de Nivells 1 i Superiors Coneguts. Coneixes 2 conjurs de nivell 1 (escull) from the llista de conjurs d'explorador.

The Columna de Conjurs Coneguts de la taula de Ranger mostra quan aprendràs més conjurs d'explorador (escull). No pots escollir conjurs que siguin de nivell superior a la les ranures de conjur que tens. Per exemple, quan arribes a nivell 5 en aquesta classe, pots aprendre un conjur de nivell 1 o de nivell 2.

A més, quan pugis de nivell en aquesta classe, pots escollir un dels conjurs d'explorador que coneixes i substituir-lo per un altre from the llista de conjurs d'explorador, que també ha de ser d'un nivell igual o inferior al de les teves ranures de conjur.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habitat de llançament de conjurs pels conjurs d'explorador és la Saviesa, ja que treus la màgia de la teva harmonia amb la natura. Faràs servir la Saviesa quan un conjur parli de la teva habitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Saviesa quan un conjur de Saviesa mencioni: o una CD de salvada o una tirada d'impactar.

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + SAV
Modificador d'Atac = 8 + SAV

Conciència Primigènia

Començant a nivell 3, pots, com a acció, gastar una ranura de conjur d'explorador per a concentrar la teva conciència a la regió que d'envolta. Durant 1 minut per nivell de la ranura gastada, pots detectar si hi ha els següents tipus de criatures a 1 milla d'abast (o a 6 si ets en el teu terreny favorit): aberracions, celestials, diàstres, dracs, elementals, fates, i no-morts. Aquest tret no revela el lloc ni el número de criatures.

Arquetip d'Explorador

A nivell 3, tries un arquetip que vols emular de la llista d'arquetips disponibles. L'arquetip t'otorga trets a nivell 3, i de nou als nivells 7, 11, i 15.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Atac Extra

Començant a nivell 5, pots atacar 2 cops (i no 1) quan prenguis l'accio Atacar en el teu torn.

Milfores d'Enemic Predilecte i d'Explorador Nat

A nivell 6, obténs un terreny favorit adicional.

A nivell 6, esculls un enemic predilecte adicional i un idioma associat. L'elecció hauria de reflexar els tipus de monstres que t'has trobat en les teves aventures.

Tret d'Arquetip d'Explorador

A nivell 7, obténs un tret gràcies al teu Arquetip d'Explorador.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Caminar la Terra

Començant a nivell 8, moure't a través de terreny difícil no-màgic no et costa moviment extra. També pots passar a través de plantes no-màgiques sense que t'alenteixin ni et facin dany si poden (amb punxes, espines, o altres).

A més, tens avantatge a salvades contra plantes creades o manipulades màgicament per a impedir el moviment, com ara les del conjur enredar.

Amagar-se a Plena Vista

Començant a nivell 10, pots gastar 1 minut creant camuflatge per a tu. Has de tenir fang fresc, pols, plantes, surte, i altres materials naturals per a crear-lo.

Un cop et camuflis així, pots provar d'amagar-te posant-te contra una superfície solida com ara un arbre o una paret que sigui tant alta com tu (o més). Tens un +10 a Destresa (Sigil) mentre no et moguis ni prenguis accions. Quan et moguis, prenguis una acció, o una reacció, has de tornar a repetir el procés per rebre aquest benefici.

Millora d'Explorador Nat

Obténs un terreny favorit extra.

Tret d'Arquetip d'Explorador

A nivell 11, obténs un tret gràcies al teu Arquetip d'Explorador.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Millora d'Enemic Predilecte

A nivell 14, esculls un enemic predilecte adicional i un idioma associat. L'elecció hauria de reflexar els tipus de monstres que t'has trobat en les teves aventures.

Esvanir-se

Començant a nivell 14, pots prendre l'acció Amagar-se com a acció bonus en el teu torn. A més, no se't pot rastrejar de formes no-màgiques, a no ser que decideixis deixar un rastre.

Tret d'Arquetip d'Explorador

A nivell 15, obténs un tret gràcies al teu Arquetip d'Explorador.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Sentits Ferotges

A nivell 18, obténs sentits sobrenaturals que t'ajuden a lluitar contra criatures que no pots veure. Quan ataquen a una criatura que no pots veure, això no t'imposa desavantatge a impactar-la. També saps on és tota criatura invisible a 30 peus de tu, sempre que no estigui amagada de tu i no estiguis blinded ni deafened.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Destructor d'Enemics

A nivell 20, esdevéns un depredador sense comparació. Un cop a cada torn teu, pots afegir el teu modificador de Saviesa a la tirada d'impacte o la del dany d'un atac que fas contra un enemic predilecte. Pots empar aquest tret abans o després de la tirada, però sempre abans de resoldre la tirada.

Arquetip d'Explorador

Caçador

Ser un caçador significa acceptar que ets la frontera entre la civilització i els terrors d'allò salvatge. Un caçador apren tècniques especialitzades per a lluitar contra amenaces com ogres enfurismats i hordes d'orcs, passant per gegants enormes i dracs estereidors.

Preses del Caçador. A nivell 3, obténs un dels trets següents (escull).

Estratagema de Defensa

A nivell 7, obténs un dels trets següents (escull).

Multi-atac

A nivell 11, obténs un dels trets següents (escull).

Defensa Superior del Caçador

A nivell 15, obténs un dels trets següents (escull).

Caçador

Emulating the Hunter archetype means accepting your place as a bulwark between civilization and the terrors of the wilderness. As you walk the Hunter's path, you learn specialized techniques for fighting the threats you face, from rampaging ogres and hordes of orcs to towering giants and terrifying dragons.

Presa del Caçador. A nivell 3, obténs un dels trets següents (escull).

Estratagema de Defensa

A nivell 7, obténs un dels trets següents (escull).

Multi-atac

A nivell 11, obténs un dels trets següents (escull).

Defensa Superior del Caçador

A nivell 15, obténs un dels trets següents (escull).

Guerrr

Vida

Daus de Vida: 1d10 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 10 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d10 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) cota de malla o bé (b) armadura de cuir, arc llarg, i fletxes (20)
- (a) una arma marcial i un escut o bé (b) dos armes marcials
- (a) una ballesta lleugera i sagetes de ballesta (20) o bé (b) dos destrals de mà
- (a) un pack de masmorreig o bé (b) un pack d'exploració

Bonus de Comp.

Nivell	Comp.	Trets
0	+2	Estil de Lluita, Descans Instantani
1	+2	Acció Súbita
2	+2	Arquetip Marcial
3	+2	Millora de Puntuació de Característica
4	+3	Atac Extra
5	+3	Millora de Puntuació de Característica
6	+3	Tret d'Arquetip Marcial
7	+3	Millora de Puntuació de Característica
8	+4	Indomable
9	+4	Tret d'Arquetip Marcial
10	+4	Atac Extra (2)
11	+4	Millora de Puntuació de Característica
12	+5	Indomable (2)
13	+5	Millora de Puntuació de Característica
14	+5	Tret d'Arquetip Marcial
15	+5	Millora de Puntuació de Característica
16	+6	Acció Súbita (2), Indomable (3)
17	+6	Tret d'Arquetip Marcial
18	+6	Millora de Puntuació de Característica
19	+6	Atac Extra (3)

Estil de Lluita

adoptes un estil de lluita particular. Escull una de les opcions següents. Si més endavant pots tornar a escollir un Estil de Lluita, no pots escollir el mateix més d'un cop.

Tir amb Arc. Tens un +2 a impactar amb armes a distància.

Defensa. Mentre vesteixis una armadura, tens +1 a la CA.

Duelista. Quan empuñis una arma cos a cosa en una ma i no empuñis cap altra arma, tens un +2 a les tirades de dany amb aquella arma.

Lluita amb Armes Grans. Quan impactis amb una arma que empuñis a dues mans i treus un 1 o un 2 al dau de dany de l'arma, pots tornar a tirar-lo i acceptar la nova tirada, fins i tot si també és un 1 o 2. L'arma ha de ser de Dues Mans o Versàtil per poder empar aquest tret.

Competències

Armadures: Armadura lleugera, mitjana, pesada, escuts.

Armes: Simples, marcials.

Salvades: FRÇ, CON.

Habilitats: Escull-ne 2 d'entre Acrobàcies, tracte animal, atletisme, història, perspicàcia, intimidació, percepció, supervivència.

Eines: Cap.

Bonus de Comp.

Nivell	Comp.	Trets
0	+2	Estil de Lluita, Descans Instantani
1	+2	Acció Súbita
2	+2	Arquetip Marcial
3	+2	Millora de Puntuació de Característica
4	+3	Atac Extra
5	+3	Millora de Puntuació de Característica
6	+3	Tret d'Arquetip Marcial
7	+3	Millora de Puntuació de Característica
8	+4	Indomable
9	+4	Tret d'Arquetip Marcial
10	+4	Atac Extra (2)
11	+4	Millora de Puntuació de Característica
12	+5	Indomable (2)
13	+5	Millora de Puntuació de Característica
14	+5	Tret d'Arquetip Marcial
15	+5	Millora de Puntuació de Característica
16	+6	Acció Súbita (2), Indomable (3)
17	+6	Tret d'Arquetip Marcial
18	+6	Millora de Puntuació de Característica
19	+6	Atac Extra (3)

Protegir. Quan una criatura que puguis veure ataca a un objectiu a 5 peus de tu pots, com a reacció, fer-la tirar l'impacte amb desvantatge. Has d'estar empunyant un escut.

Lluita amb Armes Duals. Quan lluitis amb dues armes, pots afegir el teu modificador d'habilitat al dany del segon atac.

Descans Instantani

Tens una reserva d'energia limitada que pots usar per protegir-te del dany. En el teu torn, pots, com a acció bonus, recuperar 1d10 + el teu nivell de guerrer de punts de vida.

Un cop empris aquest tret no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Curt o Llarg.

Acció Súbita

Començant a nivell 2, pots sobrepassar els teus límits durant un moment. En el teu torn, pots prendre una acció adicional.

Un cop empris aquest tret no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Curt o Llarg. Començant a nivell 17, pots empar aquest tret 2 cops abans d'haver de descansar; però només un cop cada el mateix torn.

Arquetip Marcial

A nivell 3, tries un arquetip que emprems per emular durant el combat. Escull de la llista següent. L'arquetip t'atorga trets als nivells 3, 7, 10, 15, i 18.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Atac Extra

Començant a nivell 5, pots atacar 2 cops (i no 1) quan prenguis l'acció Atacar en el teu torn.

Quan arribes a nivell 11 en aquesta classe pots atacar 3 cops. Quan arribes a nivell 20 en aquesta classe pots atacar 4 cops.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 6, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Arquetip Marcial

A nivell 7, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Marcial.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Indomable

Començant a nivell 9, si falles una salvada, la pots tornar a tirar i acceptar el nou resultat. No pots tornar a empar aquest tret fins que acabis un Descans Llarg.

A nivell 13 pots empar aquest tret 2 cops abans de necessitar un Descans Llarg. A nivell 17, pots empar aquest tret 3 cops abans de necessitar un Descans Llarg.

Tret d'Arquetip Marcial

A nivell 10, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Marcial.

Atac Extra (2)

A nivell 11, pots atacar 3 cops (i no 1) quan prenys l'acció Atacar en el teu torn.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Indomable (2)

A nivell 13, pots empar Indomable 2 cops abans de necessitar un Descans Llarg.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 14, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Arquetip Marcial

A nivell 15, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Marcial.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Acció Súbita (2)

A nivell 17, pots empar 2 cops l'Acció Súbita abans de necessitar un Descans. Només en pots empar una durant el mateix torn.

Indomable (3)

A nivell 17, pots empar Indomable 3 cops abans de necessitar un Descans Llarg.

Tret d'Arquetip Marcial

A nivell 18, obténs un tret gràcies a l'Arquetip Marcial.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Atac Extra (3)

A nivell 20, pots atacar 4 cops (i no 1) quan prèns l'acció Atacar en el teu torn.

Arquetip Marcial

Campió

El Campió se centra a desenvolupar poder físic pur i afilar-lo letalment. Combinen un entrenament riguros amb excel·lència física per a causar cops devastadors.

Critic millorat. Quan esculls aquest arquetip a nivell 3, els teus impactes armats són crítics amb un 18, un 19, o un 20.

Atleta Destacable

Començant a nivell 7,afegeixes la meitat del teu bonus de competència (arrodonint a l'alça) a tota tirada de Força, Destresa, o Constitució check que no tingui ja el teu bonus de competència.

A més, quan fas un salt de llargada, saltes uns peus adicionals equivalents al teu modificador de Força.

Estil de Lluita Adicional

A nivell 10, esculls un segon Estil de Lluita dels d'aquesta classe.

Crític Superior

Començant a nivell 15, els teus impactes armats són crítics amb un 18, un 19, o un 20.

Sobreviure

A nivell 18, you attain the pinnacle of resilience in battle. A l'inici de cada torn teu, you regain punts de vida equal to $5 + \text{el teu modificador de Constitució}$ if you have no more than half of your punts de vida left. You don't gain this benefit if you have 0 punts de vida.

Mag

Vida

Daus de Vida: 1d6 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 6 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d6 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) un bastó o bé (b) una daga
- (a) una bossa de components o bé (b) un focus arcà
- (a) un pack d'erudits o bé (b) un pack d'exploració
- Una llibre de conjurs

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Trucs Coneguts	Competències								
				Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	Nv.5	Nv.6	Nv.7	Nv.8	Nv.9
0	+2	Recuperació Arcana, Llançament de Conjurs	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	+2	Tradició Arcana	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	+2		3	4	2	0	0	0	0	0	0	0
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	4	4	3	0	0	0	0	0	0	0
4	+3		4	4	3	2	0	0	0	0	0	0
5	+3	Tret de Tradició Arcana	4	4	3	3	0	0	0	0	0	0
6	+3		4	4	3	3	1	0	0	0	0	0
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	4	4	3	3	2	0	0	0	0	0
8	+4		4	4	3	3	3	1	0	0	0	0
9	+4	Tret de Tradició Arcana	5	4	3	3	3	2	0	0	0	0
10	+4		5	4	3	3	3	2	1	0	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	5	4	3	3	3	2	1	0	0	0
12	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	0	0
13	+5	Tret de Tradició Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	0	0
14	+5		5	4	3	3	3	2	1	1	1	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	0
16	+6		5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
17	+6	Perfeccionar Conjurs	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
19	+6	Conjurs Emblemàtics	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Recuperació Arcana

Has après a recuperar part de la teva energia màgica estudiant el teu llibre de conjurs. Un cop per dia quan acabis un Descans Curt, pots recuperar algunes ranures de conjur que has gastat. El nivell combinat de les ranures per a recuperar ha de ser, com a màxim, la meitat del teu nivell de mag (arrodonint a l'alça). Cap ranura recuperada pot ser de nivell 6 o superior.

Per exemple, si ets un mag de nivell 4, pots recuperar fins a 2 nivells, combinats, en ranures de conjur.

Així, pots recuperar una ranura de nivell 2 o dues de nivell 1.

Llançament de Conjurs

Com a estudiant de màgia arcana, tens un llibre de conjurs que mostren les primeres espurnes del teu pode veritable. El 10 té les normes generals del Llançament de conjurs i 11 té la llista de conjurs de mag.

Trucs. A nivell 1, coneixes 3 trucs (escull) de la llista de conjurs de mag. Aprendràs més trucs de wizard (escull) a nivells superiors, que pots veure a la Columna de Trucs Coneguts de la taula de Wizard.

Llibre de Conjurs. A nivell 1, tens un llibre de conjurs que conté 6 conjurs de mag de nivell 1 (escull). El teu llibre de conjurs és el teu repositori dels conjurs de mag que coneixes (excepte els trucs, que sempre els tens presents).

Preparar i Llançar Conjurs. La taula de Mag mostra les ranures de conjur que tens per llançar els spells de nivells 1 i superior. Per a llançar un conjur, has de gastar una ranura del nivell del conjur (o superior). Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per a preparar la llista de conjurs de mag que pots llançar, escull-los del teu llibre de conjurs. N'esculls tants com el teu

modificador d'Intel·ligència + el teu nivell de mag (mínim d'1 conjur). Has de tenir una ranura del nivell d'un conjur per a poder preparar-lo.

Així, si ets un mag de nivell 3, tens quatre ranures de nivell 1 i dues de nivell 2. Si tens 16 punts d'Intel·ligència, et pots preparar fins a 6 conjurs; cadascun pot ser de nivell 1 o bé nivell 2. Si et prepares el conjur de nivell 1 curar ferides, el pots llançar gastant una ranura de nivell 1 o bé de nivell 2, provinents del teu llibre de conjurs. Llançar un conjur no te l'elimina de la llista de conjurs preparats; només gasta la ranura.

Pots canviar la llista de conjurs preparats quan acabis un Descans Llarg. Preparar una nova llista de conjurs de druida requereix estudiar el teu llibre de conjurs i memoritzar les incantacions i gesticulacions del conjur: com a mínim 1 minut per cada conjur que et preparis.

Habilitat de Llançament de Conjurs. La teva habilitat de llançament de conjurs pels conjurs de mag és l'Intel·ligència, ja que aprenés els teus conjurs mitjançant l'estudi i la marmorització. Faràs servir l'Intel·ligència quan un conjur parli de la teva habilitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador d'Intel·ligència quan un conjur de mag mencioni: o una CD de salvada o una tirada d'impactar.

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + INT

Modificador d'Atac = 8 + INT

Llançar com a Ritual. Pots llançar un conjur de mag que tinguis al llibre de conjurs i que tingui l'etiqueta Ritual. No cal que el tinguís preparat.

Focus de Llançament de Conjurs. Pots emprar un focus arcà com a focus de llançament de conjurs pel teus conjurs de mag.

Aprendre conjurs de nivells 1 i superior. Quan puges un nivell de mag, afageixes 2 conjurs de mag (escull) al teu llibre de conjurs. Has de tenir ranures de conjur del nivell de conjur que vols aprendre per a aprendre'l; consulta la taula del Mag per veure les teves ranures. En les teves aventures tal vegada trobis altres conjurs que puguis afegir al teu llibre de conjurs (consulta "El teu llibre de conjurs").

El teu llibre de conjurs. Els conjurs que afageixes al teu llibre de conjurs conforme puges de nivell signifiquen la cerca en allò arcà que fas pel teu compte, i els teus descobriments i troballes intel·lectuals sobre la natura del multivers. També pot ser que trobis conjurs durant les teves aventures: en un pergami dins d'un cofre en el cau d'un mag malvat, o bé en un tom vell i eixut en una llibreria antiga.

Els llibres de conjurs no contenen trucs.

Copiar un conjur a un llibre de conjurs. Quan trobes un conjur de mag de nivell 1 o superior, pots afegir-lo al teu llibre de conjurs si ets capaç de preparar-lo (tens ranures d'aquell nivell) i si tens temps per a desxifrar-lo i copiar-lo.

Per a copiar un conjur has de comprendre la formulació del conjur, desxifrant la notació particular de la persona maga que el va escriure. Has de practicar el conjur i interioritzar els sons i gesticulacions que requereix. Flavors el pots copiar al teu llibre de conjurs amb la teva notació pròpia.

Aquest procés costa 2 hores i 50 minuts, ambdós multiplicats pel nivell del conjur. El cost representa els components materials emprats per a practicar el conjur i per a copiar-lo. Un cop hagis emprat aquest temps i diners, pots començar a preparar el conjur com la resta.

Copiant d'un pergami de conjur. Un conjur de mag escrit en un pergami pot ésser copiat al teu llibre de conjurs. Quan ho fas, fes una tirada d'Intel·ligència (Arcana) (CD 10 + el nivell del conjur). Si superes, el copias exitosament. Superis o fallis, el pergami es destruirà al final del procés.

Substituir el llibre de conjurs. Pots copiar un conjur del teu llibre de conjurs a un altre; per exemple, si vols fer una còpia de seguretat del teu llibre de conjurs. Aquesta còpia funciona com de costum però es més ràpida i més fàcil ja que ja tens costum amb la teva notació. El cost de copiar un conjur així és 1 hora i 10 minuts, ambdós multiplicats pel nivell del conjur.

Si perdes el teu llibre de conjurs, pots transcriure els pocs conjurs que tinguixs preparats en un llibre de conjurs nou amb aquest procediment. Els que no tinguixs preparats els perdis, i l'hauràs de trobar de nous per a tornar emplenar el teu llibre de conjurs. És per això que molts mags tenen còpies dels seus llibres de conjurs en llocs segurs.

L'Apareça del Libre. El teu llibre de conjurs és una copiació única de conjurs i té les teves decoracions i filigranes pròpies. Tal vegada sigui senzill, fet de cuir i paper; un regal del teu mestre. Potser és un llibre amb senefs daurades extret d'una llibreria antiga. Fins i tot pot ser una colla de papers plegats, resultat de perdre el teu llibre de conjurs.

Tradició Arcana

Quan arribes a nivell 2, esculls una tradició arcana de la llista de tradicions, que moldejarà la teva relació amb la màgia. La teva elecció t'otorga trets als nivells 2, 6, 10, i 14.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Tradició Arcana

A nivell 6, obténs un tret gràcies a la Tradició Arcana.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Tradició Arcana

A nivell 10, obténs un tret gràcies a la Tradició Arcana.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Tradició Arcana

A nivell 14, obténs un tret gràcies a la Tradició Arcana.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Perfeccionar Conjurs

A nivell 18, la teva competència vers certs conjurs és tanta que pots llançar-los a voluntat. Escull un conjur de mag de nivell 1 i un altre de nivell 2 que tinguis al teu llibre de conjurs. Quan els tens preparats els llances al nivell més baix que puguis però sense gastar cap ranura de conjur. Si els vols llançar a nivells superiors sí que has de gastar una ranura com de costum.

Si empres 8 hores d'estudi pots intercanviar un o els dos conjurs que has triat per altres.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Conjurs Emblemàtics

Quan arribes a nivell 20, guanyes mestratge de dos conjurs poderosos i els pots llançar amb poc esforç. Escull dos conjurs de mag de nivell 3 que estiguin al teu llibre de conjurs. Seran els teus conjurs emblemàtics. Sempre els tens preparats i no compten vers el teu número de conjurs preparats. Pots llançar cada conjur (a nivell 3, no superiors) un cop sense gastar cap ranura de conjur. Un cop el llançis, no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Curt o Llarg.

Si els vols llançar a nivells superiors sí que has de gastar una ranura com de costum.

Tradició Arcana

Escola d'Evocació

Centres els teus estudis en màgia que crea efectes com ara fred congelador, flames socarradores, trons fortíssims, llampecs espeltegants, i àcids corrosius. Alguna gent evocadora són militars: artilleria per a fer esclatar els exèrcits des de lluny. D'altres empren aquest poder per a protegir els débils, i encara d'altres es tornen bandolers, aventurers, i fins i tot tirants.

Geni d'Evocació. Quan esculls aquesta escola a nivell 2, l'or i el temps que has de gastar per copiar un conjur de evocació al teu llibre de conjurs es divideix en dos.

Escolpir Conjurs. Començant a nivell 2, pots crear buits de seguretat relativa dins de l'abast dels teus conjurs d'evocació. Quan llances un conjur d'evocació que afecta a altres criatures que puguis veure, pots designar-ne fins a 1 + el nivell del conjur. Les criatures designades superen la salvada del conjur automàticament, i no reben dany si superar la salvada del conjur faria que en rebessin la meitat del dany.

Truc Potent

Començant a nivell 6, els trucs que danyen afecten fins i tot les criatures que els eviten. Quan una criatura superen la salvada d'un truc que llances, reben la meitat del dany del truc (si en fa), però no pateixen cap efecte adicional.

Evocació Empoderada

Començant a nivell 10, pots afegir el teu modificador d'Intel·ligència a una tirada de dany a qualsevol conjur d'evocació de mag que llances.

Sobrecanalitzar

Començant a nivell 14, pots incrementar el poder dels teus conjurs més senzills. Quan llances un conjur de mag de fins a nivell 5 (excepte trucs) que causa dany, pots causar el dany màxim del conjur.

El primer cop que fas això no reps cap efecte advers. Si hi tornes abans d'acabar un Descans Llarg, reps 1d12 de dany necròtic multiplicat pel nivell del conjur. Reps el dany immediatament després del llançament, ignora resistència i immunitat, i el dany augmenta en 1d12 cada cop que tornes a emprar aquest tret abans d'acabar un Descans Llarg.

Monjo

Vida

Daus de Vida: 1d8 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 8 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d8 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una espasa curta o bé (b) qualsevol arma simple
- (a) un pack de masmorreig o bé (b) un pack d'exploració
- 10 darts

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Arts Marcials	Punts de Ki	Defensa Desvestida
0	+2	Defensa Desvestida, Arts Marcials	1d4	0	0p.
1	+2	Ki, Defensa Desvestida	1d4	2	10p.
2	+2	Desviar Projectils, Tradició Monàstica	1d4	3	10p.
3	+2	Millora de Puntuació de Característica, Caiguda Lenta	1d4	4	10p.
4	+3	Atac Extra, Impacte Atordidor	1d6	5	10p.
5	+3	Infondre el Ki, Tret de Tradició Monàstica	1d6	6	15p.
6	+3	Evasió, Calmar l'Enteniment	1d6	7	15p.
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	1d6	8	15p.
8	+4	Defensa Desvestida Millorada	1d6	9	15p.
9	+4	Cos Pur	1d6	10	20p.
10	+4	Tret de Tradició Monàstica	1d8	11	20p.
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	1d8	12	20p.
12	+5	Parla del Sol i la Lluna	1d8	13	20p.
13	+5	Anima de Joia	1d8	14	25p.
14	+5	Cos Perenne	1d8	15	25p.
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	1d8	16	25p.
16	+6	Tret de Tradició Monàstica	1d10	17	25p.
17	+6	Cos Buit	1d10	18	30p.
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	1d10	19	30p.
19	+6	Ego Perfecte	1d10	20	30p.

Arts Marcials

La teva tècnica amb les arts marciales t'otorga un domini amb el combat desarmat i amb armes de monjos (espases curtes i armes simples que no siguin de Dues Mans ni Pesades).

Reps els beneficis següents mentre no duguis armes o només armes de monjo i mentre no duguis armadura ni escut.

- Pots emprar Destresa en ves de Força per les tirades d'impacte i de dany pels atacs

Competències

Armadures: Cap.

Armes: Simples, espases curtes.

Salvades: FRÇ, DES.

Habilitats: Escull-ne 2 d'entre Acrobàcies, atletisme, història, perspicàcia, religiò, sigil.

Eines: Qualsevol tipus de eines d'artesania o qualsevol instrument musical (escull).

desarmats i amb armes de monjo.

- Pots tirar un d4 en comptes del dau de dany normal pels atacs desarmats i per les armes de monjo. El dau canvia conforme pugis de nivell de monjo, com es mostra a la columna d'Arts Marcials de la taula de Monjo.
- Quan prèn l'acció Atacar amb un atac desarmat o amb una arma de monjo en el teu torn, pots fer un atac desarmat com a acció bonus. Per exemple, si prèn l'acció Atacar i ataqués amb un bastó, pots fer un atac desarmat com a acció bonus (no pots haver

près una acció bonus prèviament durant aquest torn).

Alguns monasteris tenen armes de monjo especialitzades, com ara dos garrots connectats amb una cadena (nunchakus) o una falç amb una fulla més recta (kama).

Defensa Desvestida

Començant a nivell 1, mentre no vesteixis armadura ni escut, la teva CA és 10 + el teu modificador de Destresa + el teu modificador de Saviesa.

Ki

Començant a nivell 2, el teu entrenament et permet controlar l'energia mística del ki. Aquest control es representa en punts de ki. El número de punts que tens depén del teu nivell de monjo. Consulta la columna Punts de Ki a la taula de Monjo.

Pots gastar els punts en múltiples trets de ki.

Comences coneixent 3 trets d'aquesta mena: Ràfega de Cops, Defensa Pacient, i Passa de Vent. Aprendràs més trets de ki quan pugis de nivell de monjo.

Quan gastes un punt de ki, no el pots tornar a gastar fins que acabis un Descans Curt o Llarg; quan ho facis recuperaras tots els punts de ki. Has d'empar 30 minuts meditant per a recuperar els punts de ki.

Alguns trets de ki requereixen que el teu objectiu tiri per salvar per a resistir-ne l'efecte. La CD de salvada és:

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + SAV

Ràfega de Cops. Immediatament després d'empar l'acció Atacar en el teu torn, pots gastar 1 punt de ki per fer dos atacs desarmats com a acció bonus.

Defensa Pacient. Pots gastar 1 punt de ki per prendre l'acció Esquivar com a acció bonus en el teu torn.

Passa de Vent. Pots gastar 1 punt de ki per prendre l'acció Destravar-se o l'acció Còrrer com a acció bonus en el teu torn. A més, pots saltar el doble de la distància durant el torn.

Defensa Desvestida

Començant a nivell 2, la teva velocitat incrementa en 10 peus mentre no vesteixis armadura ni escut. Aquest bonus incrementa quan pugis de nivell de monjo. Consulta la taula de Monjo per veure la progressió.

A nivell 9, pots moure't per superfícies verticals i per sobre de líquids en el teu torn i no cauràs mentre et moguis.

Desviar Projectils

Començant a nivell 3, pots, com a reacció, desviar o atrapar un projectil quan t'impacti amb un atac armat a distància. Si ho fas, redueixes en 1d10 + el teu modificador de Destresa + el teu nivell de monjo el dany que et fa l'atac.

Si redueixes el mal a 0, pots atrapar el missil si es prou petit que el puguis agafar amb una ma (i tens una màs lliure). Si atrapes un projectil així, pots gastar 1 punt de ki i fer un atac a distància (abast 20/60 peus) amb el projectil; tot això és part de la mateixa reacció. Pots tirar a impactar amb proficiència, tant si en tens com si no, i el projectil es considera una arma de monjo durant l'atac.

Tradició Monàstica

Quan arribes a nivell 3, adoptes una tradició monàstica, que esculls de la llista de tradicions disponibles. La teva tradició t'otorga trets als nivells 3, 6, 11, i 17.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Caiguda Lenta

Començant a nivell 4, pots, com a reacció quan caus, reduir 5 cops el teu nivell de monjo de dany causat per una caiguda.

Atac Extra

Començant a nivell 5, pots atacar 2 cops (i no 1) quan prenguis l'acció Atacar en el teu torn.

Impacte Atordidor

Començant a nivell 5, pots interrompre el flux de ki del cos d'un oponent. Quan impactis a una criatura amb un atac armat cos a cos, pots gastar 1 punt de ki; L'objectiu ha de salvar per Constitució. Si falla, queda stunned fins el final del teu proper torn.

Infondre el Ki

Començant a nivell 6, els teus atacs desarmats es consideren màgics quant a ignorar resistències i immunitats a atacs i dany no-màgic.

Tret de Tradició Monàstica

A nivell 6, obténs un tret gràcies a la teva Tradició Monàstica.

Evasió

A nivell 7, la teva agilitat instintiva et permet escapar de certs efectes en àrea, com ara l'alè llampec d'un drac blau o d'un conjur de bola de foc. Si has de salvar per Destresa contra un efecte pel que rebràs la meitat de dany si superes la salvada, no rebràs cap dany si superes la salvada, i només en rebràs la meitat si la falles.

Calmar l'Enteniment

Començant a nivell 7, pots, com a acció, acabar un efecte sobre tu que et faci estar charmed o frightened.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Defensa Desvestida Millorada

A nivell 9, aconsegueixes moure't per superfícies verticals i per sobre de líquids en el teu torn sense caure durant el moviment.

Cos Pur

A nivell 10, el teu domini del ki que flueix pel teu cos et fa immune a malalties i a metzines.

Tret de Tradició Monàstica

A nivell 11, obténs un tret gràcies a la teva Tradició Monàstica.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Parla del Sol i la Lluna

Començant a nivell 13, aprèn a tocar el ki d'altres ments, i pots entendre així tot idioma parlat; i qualsevol criatura que comprengui un idioma et comprèn a tu.

Ànima de Joia

Començant a nivell 14, el teu domini sobre el ki t'otorga competència a totes les tirades de salvació.

A més, quan fallis una salvada, pots gastar 1 punt de ki per tornar a tirar i quedar-te amb el segon resultat.

Cos Perenne

A nivell 15, el teu qui et mantè. No t'afebleixes conforme envelleixes, i no pots ésser envellit/da/di màgicament. Tanmateix, pots morir de vellesa. A més, no et cal ni menjar ni aigua.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Tradició Monàstica

A nivell 17, obténs un tret gràcies a la teva Tradició Monàstica.

Cos Buit

Començant a nivell 18, pots, com a acció, gastar 4 punts de ki per tornar-te invisible durant 1 minut. Mentre ho estiguis, tens resistència a tot tipus de dany excepte de força.

A més, pots gastar 8 punts de ki per llançar el conjur astral projection spell, sense necessitar components materials. No pots dur a més criatures amb tu amb el conjur.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Ego Perfecte

A nivell 20, quan tiris per iniciativa i no et quedin punts de ki, en recuperes 4.

Tradició Monàstica

Tradició de la Mà Oberta

Els membres de la Tradició de la Mà Oberta perfeccionen el combat darts marcials, amb o sense armes. Aprènen tot de tècniques per a controlar el moviment dels oponents, manipulen el ki per sanar-se les ferides, i mediten per a protegir-se del mal.

Tècnica de la Mà Oberta. Manipula l'energia ki del teu enemic quan fas servir la teva. Quan impactes a una criatura amb un dels atacs de la teva Ràfega de Cops, pots imposar un dels efectes següents a l'objectiu:

- Ha de salvar per Destresa. Si falla, cau enderrocat.
- Ha de salvar per Força. Si falla, pots empènyer-lo fins a 15 peus lluny de tu.
- No pot prendre reaccions fins el final del teu proper torn.

Cos Complet

Pots curar-te amb el teu ki. Com a acció, recuperes 3 vegades el teu nivell de monjo de punts de vida. Pots emprar aquest tret un cop i no pots tornar-hi fins que acabis un Descans Llarg.

Parsimònia

Començant a nivell 11, pots iniciar una meditació especial que t'emboŀcalla amb una aura de pau. Quan acabis un Descans Llarg, obténs l'efecte del conjur santuari, i roman fins l'inici del teu proper Descans Llarg (també es pot acabar prematurament com si fos el conjur normal). La CD del conjur és 8 + el teu modificador de Saviesa + el teu bonus de competència.

Palmell Trèmol

Aprèns a induir vibracions letals al cos d'algú. Quan impactes a una criatura amb un atac desarmat, , pots gastar 3 punts de ki per induir aquestes vibracions imperceptibles, que duren tants dies com el teu nivell de monjo. Les vibracions són inòcues fins que les acabis com a acció. Quan ho facis, tu i l'objectiu heu d'estar al mateix pla d'existència; llavors, l'objectiu ha de salvar per Constitució. Si falla, es queda a 0 punts de vida. Si supera, rep 10d10 de dany necròtic.

Només pots causar aquest efecte a una criatura alhora. Pots acabar les vibracions inòcument com a acció.

Paladí

Vida

Daus de Vida: 1d10 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 10 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d10 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una arma marcial i un escut o bé (b) dos armes marcials
- (a) cinc javelines o bé (b) qualsevol simple arma cos a cos
- (a) un pack religiós o bé (b) un pack d'exploració
- Cota de Malla i un símbol sagrat

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	NV.5
0	+2	Sentit Diví, Imposar Mans	0	0	0	0	0
1	+2	Càstig Diví, Estil de Lluita, Llançament de Conjurs	2	0	0	0	0
2	+2	Salut Divina, Prometença Sagrada	3	0	0	0	0
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	3	0	0	0	0
4	+3	Atac Extra	4	2	0	0	0
5	+3	Aura de Protecció	4	2	0	0	0
6	+3	Tret de Prometença Sagrada	4	3	0	0	0
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	4	3	0	0	0
8	+4		4	3	2	0	0
9	+4	Aura de Coratge	4	3	2	0	0
10	+4	Càstig Diví Millorat	4	3	3	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	4	3	3	0	0
12	+5		4	3	3	1	0
13	+5	Toc Expurgador	4	3	3	1	0
14	+5	Tret de Prometença Sagrada	4	3	3	2	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	4	3	3	2	0
16	+6		4	3	3	3	1
17	+6	Aures millorades	4	3	3	3	1
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	4	3	3	3	2
19	+6	Tret de Prometença Sagrada	4	3	3	3	2

Sentit Diví

Sents la presència del mal com si fos una ferum, i la presència del bé és un so de música celestial per a tu. Com a acció, pots obrir els sentits que detecten aquestes forces. Fins el final del teu proper torn, saps la posició de qualsevol celestial, diastre, i no-mort a 60 peus de tu que no estigui darrere de cobertura completa. En conteixes el tipus (celestial, diastre, o no-mort) però no la seva identitat (Comte von Zarovich, per exemple). En aquest radi també detectes els llocs i objectes que hagin estat consagrats o dessecrats, com ara mitjançant el conjur consagrari.

Pots emprar aquest tret tants cops com 1 + el teu modificador de Carisma. Quan acabis un Descans Llarg, en recuperes tots els usos.

Competències

Armadures: Armadura lleugera, mitjana, pesada, escuts.

Armes: Simples, marcials.

Salvades: SAV, CAR.

Habilitats: Escull-ne 2 d'entre atletisme, perspicàcia, intimidació, medicina, persuasió, religió.

Eines: Cap.

Imposar Mans

El teu toc benèit pot curar ferides. Tens una reserva de poder que es reomple a cada Descans Llarg. La teva reserva té 5 cops el teu nivell de paladí de punts de vida.

Com a acció, toques una criatura i gastes part de la teva reserva per a curar-la. Pots gastar tants punts de vida de la teva reserva que et quedin com vulguis i donar-los a la criatura.

Alternativament, pots gastar 5 punts de vida de la reserva i curar a l'objectiu d'una malaltia o neutralitzar una metzina que l'afecti. Amb un sol ús d'Imposar Mans pots curar i neutralitzar múltiples malalties i verins, gastant 5 punts per cadascuna.

Aquest tret no afecta a constructes ni a no-morts.

Càstig Diví

Començant a nivell 2, quan impactes a una criatura amb un atac armat cos a cos, pots gastar una ranura de conjur per fer dany radiant extra l'objectiu (a part del dany normal de l'arma). Aquest dany és 2d8 per una ranura de nivell 1, i se li suma 1d8 per cada nivell de la ranura per sobre d'1; la suma màxima és 5d8. També se li afegeix 1d8 si l'objectiu és un diastre o un diastre o un no-mort.

Estil de Lluita

A nivell 2, adoptes un estil de Lluita particular. Escull una de les opcions següents. Si més endavant pots tornar a escollir un Estil de Lluita, no pots escollir el mateix més d'un cop.

Defensa. Mentre vesteixis una armadura, tens +1 a la CA.

Duelista. Quan empunyis una arma cos a cosa en una mà i no empunyis cap altra arma, tens un +2 a les tirades de dany amb aquella arma.

Lluita amb Armes Grans. Quan impactis amb una arma que empunya a dues mans i treus un 1 o un 2 al dau de dany de l'arma, pots tornar a tirar-lo i acceptar la nova tirada, fins i tot si també és un 1 o 2. L'arma ha de ser de Dues Mans o Versàtil per poder emprar aquest tret.

Protegir. Quan una criatura que puguis veure ataca a un objectiu a 5 peus de tu pots, com a reacció, fer-la tirar l'impacte amb desavantatge. Has d'estar empunyant un escut.

Llançament de Conjurs

A nivell 2, has après a canalitzar màgia divina a través de la meditació i la pregària tal i com ho faria un clergue. El 10 té les normes generals del llançament de conjurs i 11 té la paladin spell list.

Preparar i Llançar Conjurs. La taula de Paladí mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs de paladí. Per a llançar un conjur de paladí, has de gastar una ranura del nivell del conjur (o superior). Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per a preparar la llista de conjurs que pots llançar, escull-los de la llista de conjurs de paladí. Esculls tants conjurs de paladí com el teu modificador de Carisma + el teu nivell de paladí (mínim d'1 conjur). Has de tenir una ranura del nivell d'un conjur per a poder preparar-lo.

Així, si ets un paladí del nivell 5, tens quatre ranures de nivell 1 i dues de nivell 2. Si tens 14 de Carisma, et pots preparar fins a 4 conjurs; cadascun pot ser de nivell 1 o bé de nivell 2. Si et preparam el conjur de nivell 1 curar ferides, el pots llançar gastant una ranura de nivell 1 o bé de nivell 2. Llançar un conjur no te l'elimina de la llista de conjurs preparats; només gasta la ranura.

Pots canviar la llista de conjurs preparats quan acabis un Descans Llarg. Preparar una nova llista de conjurs de druida requereix meditar i pregàri com a mínim 1 minut per cada conjur que et preparis.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habitat de llançament de conjurs pels conjurs de paladí és el Carisma; el teu poder roman en la teva força de voluntat i ideals. Faràs servir el Carisma quan un conjur parli de la teva habitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Carisma quan un conjur mencioni: o una CD de salvada; o una tirada d'impactar.

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + CAR

Modificador d'Atac = 8 + CAR

Focus de Llançament de Conjurs. Pots emprar un símbol sagrat com a focus de llançament arçà pels teus conjurs de paladí.

Salut Divina

A nivell 3, la màgia divina dins teu t'otorga immunitat a les malalties.

Prometença Sagrada

Quan arribes a nivell 3, fas un jurament que et transforma com a paladí per a sempre. Fins ara t'has estat preparant per seguir aquest camí però encara no has fet el juremet. Escull la teva prometença de la llista següents

La teva elecció t'otorga trets als nivells 3, 7, 15, i 20. Aquests trets són conjurs de prometença i trets de Canalitzar Divinitat.

Conjurs de prometença. Cada prometença té una llista de conjurs associada. Obténs accés a alguns d'aquests conjurs a certs nivells. Un cop accedeixis a un conjur de prometença sempre el tindràs preparat, i no comptarà contra el teu número de conjurs que et pots preparar cada dia.

Si un conjur d'aquesta llista no és un conjur de paladí, el consideres un conjur de paladí.

Canalitzar Divinitat. La teva prometença et permet canalitzar energia divina que crea efectes màgics. Cada opció de Canalitzar Divinitat de la teva prometença explica com empar-la.

Quan emprès Canalitzar Divinitat, esculls l'opció que empre. Has d'acabar un Descans Curt o Llarg per poder tornar a empar Canalitzar Divinitat.

Algunes opcions de Canalitzar Divinitat involucren salvades; la seva CD és la teva CD de salvació conjur de paladí.

Breaking Your Oath. A paladin tries to hold to the highest standards of conduct, but even the most virtuous paladin is fallible. Sometimes the right path proves too demanding, sometimes a situation calls for the lesser of two evils, and sometimes the heat of emotion causes a paladin to transgress his or her oath.

A paladin who has broken a vow typically seeks absolution from a cleric who shares his or her faith or from another paladin of the same order. The paladin might spend an all-night vigil in prayer as a sign of penitence, or undertake a fast or similar act of self-denial. After a rite of confession and forgiveness, the paladin starts fresh.

If a paladin willfully violates his or her oath and shows no sign of repentance, the consequences can be more serious. At the DM's discretion, an impenitent paladin might be forced to abandon this class and adopt another, or perhaps to take the Trencà-Prometença paladin option that appears in the Guia del Mestre de Masmorres.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Atac Extra

Començant a nivell 5, pots atacar 2 cops (i no 1) quan prenguis l'acció Atacar en el teu torn.

Aura de Protecció

Començant a nivell 6, uan tu o un aliat a 10 peus de tu ha de salvar, li suma el teu modificador de Carisma a la salvada (mínim de +1). Només pots donar aquest bonus si estàs conscient.

A nivell 18, l'abast d'aquesta aura es torna 30 peus.

Tret de Prometença Sagrada

A nivell 7, obténs un tret gràcies a la teva Prometença Sagrada.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Aura de Coratge

Començant a nivell 10, tu i criatures amistoses a tu a 10 peus no podeu estar frightened mentre esteu consciènts.

A nivell 18, l'abast d'aquesta aura es torna 30 peus.

Càstig Diví Millorat

A nivell 11, el teu poder diví és tant intens que tots els teus atacs cos a cos tenen energia divina natural. Quan impactes a una criatura amb una arma cos a cos, fas 1d8 de dany radiant extra.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Toc Expurgador

Començant a nivell 14, pots, com a acció, acabar un conjur en tu o una criatura aliada que toquis.

Pots empar aquest tret tants cops com el teu modificador de Carisma (mínim d'1 cop). En recuperes tots els usos quan acabis un Descans Llarg.

Tret de Prometença Sagrada

A nivell 15, obténs un tret gràcies a la teva Prometença Sagrada.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lli MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Aures millorades

A nivell 18, l'abast de la teva Aura de Protecció es torna 30 peus.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lí MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret de Prometença Sagrada

A nivell 20, obténs un tret gràcies a la teva Prometença Sagrada.

Prometença Sagrada

Prometença de Devoció

La Prometença de Devoció vincula a un paladí als ideals de la justícia, la virtut, i l'ordre. De vegades se'n diuen cavallers blancs o guerrers sagrats, i són el cavaller salvador ideal. Busquen la justícia i el bé major. Els seus estàndards són dels més alts, per millor o per pitjor, i alguns volen que la resta del món també els equipari. Molts que fan aquesta prometença segueixen als deus de la llei i el bé i empren les seves ensenyances per a medir la seva Devoció. Els àngels són l'ideal de servitud al bé i els fan servir per a decorar les seves armes o armadures (com amb ales divines).

Tenets de Devoció. Els manaments o ordres d'una Prometença de Devoció varien, però, en general, comparteixen aquests ideals.

Honestitat. No menteixis o facis trampes. La teva paraula és la teva promesa.

Coratge. No tinguis por a actuar, però segueix la cautela.

Compassió. Ajuda als altres, protegeix als débils, i castiga qui els amenaça. Dona misericòrdia als enemics, sempre que sigui sapi.

Honor. Tracta als altres justament i que les teves accions siguin un bon exemple. Maximiza el bé, minimiza el mal.

Deure. Sigues responsable de les teves accions i les seves conseqüències, protegeix als que depenen de tu, i obereix als que tenen una justa autoritat per sobre teu.

Conjurs de prometença. Aprèns conjurs de prometença als nivells de paladí illats.

Prometença de Devoció Spells

Nivell de Paladí	Conjurs
3	protegir del bé i del mal, santuari
5	restabliment menor, zona de la veritat
9	far d'esperança, dissipar màgia
13	llibertat de moviments, guardià de fe
17	comunió, batussa incendiària

Canalitzar Divinitat: Arma Sagrada. Com a acció, pots infondre energia positiva a una arma que empunyis mitjançant el Canalitzar Divinitat. Durant 1 minut, afageixes el teu modificador de Carisma al dany de l'arma (mínim de +1). L'arma brilla llum forta en un radi de 20 peus i llum ténuo uns 20 peus més enllà. Esdevé màgica mentre duri la Canalització.

Pots acabar aquest efecte en el teu torn com a part d'una altre acció qualsevol. També acaba si deixes d'empunyar l'arma o si et quedes inconscius.

Canalitzar Divinitat: Expulsar Profanació. Com a acció, presents el teu símbol sagrat i dius una pregària que censura a diastres i a no-morts censurant mitjançant el teu Canalitzar Divinitat. Tot diastre o no-mort que et pugui veure o sentir a 30 peus de tu ha de salvar per Saviesa. Qui fallí queda expulsat durant 1 minut o fins que rebi dany.

Una criatura expulsada ha d'emprar els seus torns allunyant-se de tu tan com pugui, i no es pot acostar a menys de 30 peus de tu voluntàriament. Tampoc pot prendre reaccions. Com a acció només pot Còrrer o provar d'escapar d'un efecte que l'impedeixi moure's. Si no pot moure's enllloc, la criatura prén l'accio Esquivar.

Aura de Devoció

Començant a nivell 7, tu i criatures amistoses a tu a 10 peus de tu no podeu estar charmed mentre estiguis conscient.

A nivell 18, l'abast d'aquesta aura es torna 30 peus.

Puresa d'Esperit

Començant a nivell 15, estàs constantment sota els efectes del conjur protegir del bé i del mal.

Nimbus Sagrat

A nivell 20, com a acció, emanes una aura de llum solar. Durant 1 minut, emanes llum forta en un radi de 30 peus, i llum tènue uns 30 peus adicionals.

Quan una criatura enemiga comença el seu torn dins la teva llum forta, rep 10 de dany radiant.

A més, durant la duració, tens avantatge a salvar contra conjurs llançats per diastres o no-morts.

Quan empris aquest tret, no hi pots tornar fins que acabis un Descans Llarg.

Sortiller

Vida

Daus de Vida: 1d6 per nivell.

Punts de Vida (nivell 1): 6 + CON.

Punts de Vida a nivells superiors: + 1d6 (o 5) + CON.

Equipament Inicial

- (a) una ballesta lleugera i sagetes de ballesta (20) o bé (b) qualsevol arma simple
- (a) una bossa de components o bé (b) un focus arcà
- (a) un pack de marmorreg o bé (b) un pack d'exploració
- Dos daggers

Nivell	Bonus de Comp.	Trets	Punts de Sortilleria	Trucs Coneguts		Conjurs Coneguts		Nv.1	Nv.2	Nv.3	Nv.4	Nv.5	Nv.6	Nv.7	Nv.8	Nv.9
0	+2	Llançament de Conjurs, Origen Sortiller	0	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	+2	Font de Màgia	2	4	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	+2	Metamàgia	3	4	4	4	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	+2	Millora de Puntuació de Característica	4	5	5	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	+3		5	5	6	4	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0
5	+3	Tret d'Origen Sortiller	6	5	7	4	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
6	+3		7	5	8	4	3	3	1	0	0	0	0	0	0	0
7	+3	Millora de Puntuació de Característica	8	5	9	4	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0
8	+4		9	5	10	4	3	3	3	1	0	0	0	0	0	0
9	+4	Metamàgia	10	6	11	4	3	3	3	2	0	0	0	0	0	0
10	+4		11	6	12	4	3	3	3	2	1	0	0	0	0	0
11	+4	Millora de Puntuació de Característica	12	6	12	4	3	3	3	2	1	0	0	0	0	0
12	+5		13	6	13	4	3	3	3	2	1	1	0	0	0	0
13	+5	Tret d'Origen Sortiller	14	6	13	4	3	3	3	2	1	1	0	0	0	0
14	+5		15	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	0	0	0
15	+5	Millora de Puntuació de Característica	16	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	0	0	0
16	+6	Metamàgia	17	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1
17	+6	Tret d'Origen Sortiller	18	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1
18	+6	Millora de Puntuació de Característica	19	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1
19	+6	Recuperació Sortillera	20	6	15	4	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1

Origen Sortiller

Escull un origen sortiller de la llista següent; descriu la font del teu poder màgic innat.

La teva elecció t'otorga trets als nivells 1, 6, 14, i 18.

Competències

Armadures: Cap.

Armes: Dagues, dards, fones, bastons, ballestes lleugeres.

Salvades: CON, CAR.

Habilitats: Escull-ne 2 d'entre Arcana, engany, perspicàcia, intimidació, persuasió, religió.

Eines: Cap.

Llançament de Conjurs

Un esdeveniment a la teva vida o a la d'un ancestre teu t'ha deixat una marca perenne que t'imbueix amb energia aranca. Aquesta font, sigui la que sigui, et permet llançar conjurs. El 10 té les normes generals del llançament de conjurs i 11 té la llista de conjurs de sortiller.

Trucs. A nivell 1, coneixes 4 trucs (escull) de la llista de conjurs de sortiller. Aprèn un altre truc de sortiller (escull) a nivell 4 i encara un altre nivell 10.

Ranures de Conjur. La Taula de Sortiller mostra les ranures de conjur que tens per llançar els conjurs de sortiller de nivells 1 i superior. Per a llançar un conjur, has de gastar una ranura del nivell del conjur (o superior). Recuperes totes les ranures de conjur quan acabis un Descans Llarg.

Per exemple, si coneixes el conjur de nivell 1 mans ardents i tens dues ranures, una ranura de nivell 1 i una de nivell 2 disponible, pots llançar mans ardents gastant qualsevol de les dues ranures.

Conjurs de Nivells 1 i Superiors Coneguts. Coneixes 2 conjurs de nivell 1 (escull) de la llista de conjurs de sortiller.

Aprèn un conjur de sortiller adicional (escull) a cada nivell excepte el 12, 14, 16, 18, i 20. No pots escollir conjurs que siguin de nivell superior a les ranures de conjur que tens. Per exemple, quan arribes a nivell 3 en aquesta classe, pots aprendre un conjur de nivell 1 o de nivell 2.

A més, quan pugis de nivell en aquesta classe, pots escollir uns dels conjurs de sortiller que coneixes i substituir-lo per un altre de la llista de conjurs de sortiller, que també ha de ser d'un nivell igual o inferior al de les teves ranures de conjur.

Habitat de Llançament de Conjurs. La teva habitatitat de llançament de conjurs pels conjurs de sortiller és el Carisma, ja que el poder de la teva màgia depèn de la teva voluntat de dur-la al món. Faràs servir el Carisma quan un conjur parli de la teva habitatitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Carisma quan un conjur mencioni: o una CD de salvada; o una tirada d'impactar.

CD de Salvada = 8 + Bonus de Competència + CAR

Modificador d'Atac = 8 + CAR

Focus de Llançament de Conjurs. Pots emprar un focus arcà com a focus de llançament de conjurs pel teus conjurs de sortiller. Faràs servir el Carisma quan un conjur parli de la teva habitatitat de llançament de conjurs. També faràs servir el teu modificador de Carisma quan un conjur mencioni: o una CD de salvada; o una tirada d'impactar.

Llançament Flexible

Pots empar punts de sortilleria per a rebre ranures de conjur extra, o sacrificiar ranures de conjur per a rebre punts de sortilleria extra. Aprèn altres maneres d'emprar els teus punts de sortilleria a nivells superiors.

Crear Ranures de Conjur. Transformes punts de sortilleria sense gastar en una ranura de conjur com a acció bonus en el teu torn. Aquestes ranures creades s'esvaeixen quan acabes un Descans Llarg. La Taula de Creació de Ranures mostra el cost de crear una ranura de conjur per cada nivell. No pots crear ranures de nivells superiors a 5.

Creació de Ranures

Nivell de Ranura	Punts de sortilleria
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir Ranures de Conjur a Punts de sortilleria. Com a acció bonus en el teu torn, pots gastar una ranura de conjur i guanyar el seu nivell en punts de sortilleria.

Font de Màgia

A nivell 2, accedeixes a un pou de màgia de dins deu. Aquest pou es representa com a punts de sortilleria, i et permeten crear un seguit d'efectes màgics.

Punts de Sortilleria. Tries 2 punts de sortilleria, i n'obténys 1 cada cop que puges de nivell de sortiller (per un màxim de 20 a nivell 20). No pots tenir més punts de sortilleria que els que es mostren a la taula pel teu nivell. Recuperes tots els punts de sortilleria quan acabes un Descans Llarg.

Metamàgia

A nivell 3, aprèn a moldejar els teus conjurs a voluntat. Aprèn 2 opcions de Metamàgia (escull). N'aprèn una altra a nivell 10 i encara una altra a nivell 17.

Només pots emprar una Metamàgia sobre un conjur quan el llances, a no ser que s'indiqui el contrari.

Conjur Curós. Quan llances un conjur que fa salvar a una o més criatures, pots protegir-ne a algunes parcialment de l'efecte del conjur. Gasta 1 punt de sortilleria i tria fins a tantes criatures com teu modificador de Carisma (mínim d'1). Les criatures escollides superen la salvada.

Conjur Llunyà. Quan llances un conjur amb abast de 5 peus o més, pots gastar 1 punt de sortilleria per duplicar-ne l'abast.

Quan llances un conjur amb l'abast "tocar", pots gastar 1 punt de sortilleria per otorgar-li 30 peus d'abast.

Conjur Poderós. Quan tiris el dany d'un conjur pots gastar 1 punt de sortilleria i tornar a tirar tants daus de dany com el teu modificador de Carisma (mínim d'1). Has d'acceptar els nous resultats.

Pots combinar el Conjur Poderós amb altres Metamàgies que hagis aplicat al conjur actual.

Conjur Durador. Quan llances un conjur amb una duració d'1 minut o més pots gastar 1 punt de sortilleria per duplicar-ne la duració (màxim 24 hores).

Conjur Precís. Quan llances un conjur que faci salvar a una criatura per a resistir-ne l'efecte, pots gastar 3 punts de sortilleria per imposar desavantatge a la primera salvada contra el conjur d'un objectiu.

Conjur Accelerat. Quan llances un conjur que té una duració de llançament d'1 acció, pots gastar 2 punts de sortilleria i convertir la duració d'aquest llançament en 1 acció bonus.

Conjur Subtil. Quan llances un conjur, pots gastar 1 punt de sortilleria per llançar-lo sense components somàtiques ni verbals.

Conjur Bessò. Si llances un conjur que només designa a una criatura i no té un abast de "llançador", pots gastar el nivell del conjur en punts de sortilleria igual per a designar una segona criatura, que ha d'estar a l'abast del conjur (si el conjur és un truc, gastes 1 punt de sortilleria).

El conjur no ha de poder designar més d'una criatura al nivell que el llances. Així, no pots bessonar els conjurs missil màgic o raig d'incendi, però sí raig gebre o esfera cromàtica.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 4, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lí MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Origen Sortiller

A nivell 6, obténs un tret gràcies a l'Origen Sortiller.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 8, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lí MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Metamàgia

A nivell 10, aprèns una opció de metamàgia adicional.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 12, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lí MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Tret d'Origen Sortiller

A nivell 14, obténs un tret gràcies a l'Origen Sortiller.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 16, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lí MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Metamàgia

A nivell 17, aprèns una opció de metamàgia adicional.

Tret d'Origen Sortiller

A nivell 18, obténs un tret gràcies a l'Origen Sortiller.

Millora de Puntuació de Característica

Quan arribes a nivell 19, pots incrementar en 2 una puntuació de característica, o bé incrementar en 1 dos puntuacions de característica (escull). No pots incrementar cap puntuació de característica per sobre de 20 mitjançant aquest tret.

Si el/la/lí MM ho permet, pots no incrementar cap puntuació; a canvi, esculls un tret.

Recuperació Sortillera

A nivell 20, recuperes 4 punts de sortilleria gastats quan acabis un Descans Curt.

Origen Sortiller

Sang Dracònica

La teva màgia innata ve de la màgia dracònica que tens a la sang gràcies als teus ancestres. Normalment els teus ancestres foren sortillers poderosos que negociaren amb un drac per a obtenir la màgia, o fins i tot que en tingueren un d'ancestre. Alguns arbres genealògics són famosos però la majoria són obscurs. Qualsevol sortiller podria començar una nova línia de sang amb un pacte excepcional o alguna altra circumstància estranya.

Ancestre Dracònic. A nivell 1, esculls un tipus de drac com a ancestre. El tipus de dany associat amb l'ancestre s'emprarà en trets posteriors.

Draconic Ancestry

Drac	Tipus de Dany
Argent	Fred
Blanc	Fred
Blau	Elèctric
Bronze	Elèctric
Coure	Àcid
Daurat	Foc
Llautó	Foc
Negre	Àcid
Verd	Verí
Vermell	Foc

Pots parlar, llegir, i escriure Dracònic. A més, quan tires Carisma per interactuar amb dracs, el teu bonus de competència es dupliqua si s'aplica a una tirada.

Resiliència Dracònica. Trets dels teus ancestres dracònics es manifesten a través de la màgia dins teu. A nivell 1, els teus punts de vida màxims incrementen en 1, i de nou cada cop que puges de nivell en aquesta classe.

A més, parts de la teva pell estan cobertes d'escates de drac. Si no vesteixes armadura, la teva CA és 13 + el teu modificador de Destresa.

Afinitat Elemental

Començant a nivell 6, quan llances un conjur que fa dany del tipus associat amb la teva Sang Dracònica, pots afegir el teu modificador de Carisma a una de les tirades de dany del conjur. Al mateix temps, pots gastar 1 punt de sortilleria i rebre resistència a aquell tipus de dany durant 1 hora.

Ales de Drac

A nivell 14, aprèns a desenvolupar unes ales de drac de la teva esquena i obténs una velocitat de vol equivalent a la de caminar actual. Pots crear aquestes ales com a acció bonus en el teu torn. Duren fins que les dissipes com a acció bonus en el teu torn.

No pots manifestar les ales si dius armadura si no està preparada per acomdar-les. Si dius roba que no acomoda les ales, tal vegada es destrueixi.

Presència Dracònica

Començant a nivell 18, you can channel the dread presence of your ancestre dracònic, causing those around you to become awestruck or frightened. Com a acció, pots gastar 5 punts de sortilleria to draw on this power and exude an aura of awe or fear (escull) to a distance of 60 feet. Durant 1 minut or until you lose your concentration (as if you were casting a concentration spell), each hostile creature that starts its turn in this aura ha de salvar per Saviesa, or be charmed (if you chose awe) or frightened (if you chose fear) until the aura ends. A creature that succeeds on this saving throw is immune to your aura durant 24 hores.

Passat el nivell 1

Quan el teu personatge viu aventures i supera reptes guanyarà experiència: es representa amb punts d'experiència (PX). Si obté un total específic de punts d'experiència augmentarà les seves capacitats: dit d'una altra manera, pujarà de nivell.

Quan el teu personatge pujarà de nivell, la seva classe sol otorgar-li trets adicionals, definits a la descripció de la classe. Alguns trets permeten incrementar les teves puntuacions de característica: incrementant-ne dues en 1 o una en 2. No pots incrementar una puntuació de característica per sobre 20. A més, el bonus de competència dels personatges incrementa en certs nivells.

Cada cop que puges de nivell, obténys 1 Dau de Vida addicional. Tira aquest Dau de Vida, suma-li el seu modificador de Constitució, i suma aquest total (mínim d'1) als teus punts de vida màxims. Alternativament, en ves de tirar el dau, pots emprar la mitjana del dau (arrodonida a l'alça) que està apuntada a la classe.

Quan el teu modificador de Constitució incrementa en 1, els teus punts de vida incrementen en 1 per cada nivell que tinguis. Així: en Bruenos pujarà a nivell 8 com a guerrer i incrementa la seva puntuació de Constitució de 17 a 18. En conseqüència, el seu modificador de Constitució incrementa de +3 a +4; i així suma 8 als seus punts de vida màxims.

La taula de Progrés de Personatge dicta quants PX et calen per pujar de nivell, des de l'1 fins al 20; també dicta el bonus de competència que tindràs a cada nivell. Trobaràs altres avenços a la taula de la classe del teu personatge.

PX	Nivell	Bonus de Competència
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

Per multi-classe et permet pujar de nivell en més d'una classe. Així, podràs barrejar els trets de diferents classes i crear una barreja de personatge únic i fora del que podrà ser amb una sola classe.

Amb aquest reglament, pots afegir un nivell en una nova classe quan puges de nivell, en comptes de pujar amb la teva classe base. La suma dels teus nivells en totes les teves classes és el teu nivell de personatge. Així, si tens 3 nivells de maga i 2 nivells de guerra, el teu nivell de personatge és 5.

Quan puges de nivells, pots escollir invertir molts nivells en la teva classe base i alguns pocs en altres classes, o bé pots omplir-te de la teva classe base i invertir més en la nova. Fins i tot podràs considerar una 3a o 4a classe! Si adoptes múltiples classes, no tindràs molt de poder en una àrea, però seràs més versàtil.

Prerequisits

Per a fer multi-classe, necessites un mínim en certes puntuacions de característica; tant per la teva classe actual com per la nova; consulta la taula de Prerequisits per Multi-classe. Així, una bárbara que vulgui fer multi-classe a druida ha de tenir una puntuació de Força de 13 (per ser bárbara) i una puntuació de druida de 13 (per voler ser druida). Com que no comences amb la formació necessària per a la nova classe, has de saber aprendre ràpidament o tenir un talent natural: això es reflexa en unes puntuacions altes.

Prerequisits per Multi-classe

Classe	Puntuació Mínima
Bárbar	Força 13
Bard	Carisma 13
Brivall	Destresa 13
Bruixot	Carisma 13
Clergue	Saviesa 13
Druïda	Saviesa 13
Explorador	Destresa 13 i Saviesa 13
Guerrer	Força 13 o Destresa 13
Monjo	Destresa 13 i Saviesa 13
Paladí	Força 13 i Carisma 13
Sortiller	Carisma 13
Mag	Intel·ligència 13

Punts d'Experiència

Els punts d'experiència que necessites per pujar de nivell no es basen en els teus nivells en una classe, sinó en el teu nivell de personatge total. Així, si ets clergue 6/guerrer 1, has de guanyar prou PX per arribar a nivell 8; llavors podràs pujar a nivell 7 de clergue o a nivell 2 de guerrer.

Punts de Vida i Daus de Vida

Guanyes els punts de vida de nivell 1 només quan ets un personatge de nivell 1. Quan puges de nivell en una classe, guanyes els punts de vida de la teva nova classe que es descriu a la classe pels nivells posteriors a 1.

Sumes els Daus de Vida otorgats per cada classe que tinguis: formen la teva reserva de Daus de Vida. Poden ser diferents tipus de daus o el mateix. Així, un guerrer 5/paladí 5 tindrà 10d10, però un clergue 5/guerrer 5 tindrà 5d8 i 5d10.

Bonus de Competència

el teu bonus de competència sempre es basa en el teu nivell de personatge, no en el nivell d'una classe que tinguis; consulta La taula de Progrés de Personatge. Així, un brivall 2/guerrer 3 té un bonus de competència de +3 perquè ets un personatge de nivell 5.

Competències

Quan puges de nivell en una classe que no sigui la base, només obténs algunes competències inicials d'aquella classe; consulta la taula Competències de Multi-classe.

Competències de Multi-classe

Classe	Noves Competències
Bàrbar	Escuts, armes simples, armes marciales
Bard	Armadures lleugeres, una habilitat (escull), un instrument musical (escull)
Brivall	Armadures lleugeres, una habilitat de la llista d'habilitats de la classe, eines de lladre
Bruixot	Armadures lleugeres, armes simples
Clergue	Armadures lleugeres, armadures intermitges, escuts
Druïda	Armadures lleugeres, armadures intermitges, escuts (els druídes no vestiran armadures ni duran escuts fets de metalls)
Explorador	Armadures lleugeres, armadures intermitges, escuts, armes simples, armes marciales, una habilitat de la llista d'habilitats de la classe
Guerrer	Armadures lleugeres, armadures intermitges, escuts, armes simples, armes marciales
Mag	-
Monjo	Armes simples, espases curtes
Paladí	Armadures lleugeres, armadures intermitges, escuts, armes simples, armes marciales
Sortiller	-

Trets de classe

Quan puges de nivell en una classe, guanyes els trets d'aquell nivell. No reps l'equipament inicial de la classe; a més, alguns trets tenen unes normes adicionals quan fas Multi-classe: Canalitzar Divinitat, Atack Extra, Defensa Desvestida, i Llançament de Conjurs.

Canalitzar Divinitat

Si ja tens el tret Canalitzar Divinitat i puges un nivell en una classe que també otorga aquest tret, obténs els efectes del Canalitzar Divinitat d'aquella classe, però no guanyes un ús extra del tret. Només reps usos extra quan arribes a un nivell en una classe que te'n ofriga explícitament. Així, un clergue 6/paladí 4 pot Canalitzar Divinitat 2 cops entre descansos degut al nivell de clergue, que ofroga 2 usos; els de paladí no li ofrogen un tercer. Quan empres Canalitzar Divinitat, pots escollir un efecte que tinguis gràcies a qualsevol de les teves classes.

Atac Extra

Si reps el tret Atac Extra de més d'una classe, els trets no s'apilen. Només pots fer més de 2 atacs si un tret Atac Extra especial t'ho permet (com el del guerrer, que et pot oforgar 3 atacs o més). De la mateixa manera, l'invocació èldritxa Fulla Assedegada del bruixot no et dona atacs extra si també tens el tret Atac Extra.

Defensa Desvestida

Si ja tens el tret Defensa Desvestida, no et pots rebre d'una altra classe.

Llançament de Conjurs

La teva capacitat per a llançar conjurs es basa en els teus nivells en totes les teves classes que llancen conjurs, tant per separats com sumats. Quan reps el tret

Llançament de Conjurs de més d'una classe, fes servir les regles següents. Si el teu multi-classe només t'otorga el Llançament de Conjurs un cop, segueix les normes descriptes en aquella classe i prou.

Conjurs Coneguts i Preparats. Designes els conjurs que coneixes i/o prepares de cada classe individualment. Així, un mag 3/explorador 4, sap 3 trucs de mag, té 10 conjurs al llibre de conjurs, on 2 poden ser de nivell 2 (que ha après al nivell 3 de mag). Si té una puntuació d'Intel·ligència de 16, es pot preparar 6 conjurs de mag. I, per últim, coneix 3 conjurs d'explorador de nivell 1.

Cada conjur que coneixes o prepares s'associa a una de les seves classes, i empràs l'habilitat de llançament de conjurs d'aquella classe quan llances el conjur. També necessites el focus arcà associat a aquella classe: un símbol sagrat no pot ser un focus arcà per a conjurs de mag.

Si un truc que coneixes incrementa el poder a nivells superiors, incrementa basat en el teu nivell de personatge, no el d'una classe en particular.

Ranures de Conjur. Determines les teves ranures de conjur sumant: tots els nivells de bard, clergue, druida, sortiller, i mag; la meitat dels nivells de paladí i explorador (arrodoneix a la baixa); un terç dels nivells de brivall i guerrer (arrodoneix a la baixa) si tens els arquetips Cavaller Èldritch i/o Entabananador Arcà. Aquest total determinarà les ranures de conjur que tens; consulta la taula Conjuració Multi-classe.

Si tens més d'una classe amb llançament de conjurs, la taula et pot otorgar ranures de nivell superior als nivells dels conjurs que coneixes o pots preparar. Pots gastar aquelles ranures, però només pots llançar conjurs de nivells inferiors. Si algun conjur es fa més poderós amb ranures superiors com ara mans ardents, pots llançar-lo a aquell nivell superior.

Així, el mag 3/explorador 4 és considera un llançador de conjurs de nivell 5: tens 4 ranures de nivell 1, 3 ranures de 2, i 2 ranures de 3. Tanmateix no saps cap conjur de nivell 3, ni tampoc conjurs d'explorador de nivell 2. Pots emprar qualsevol ranura per a llançar conjurs que coneixes, i, potencialment, llançar-los a nivells superiors.

Màgia de Pacte. Si tens el tret Llançament de Conjurs i també el de Màgia de Pacte class del bruixot, pots gastar les ranures guanyades amb la Màgia de Pacte per a llançar conjurs que vinguin de Llançament de Conjurs. També pots gastar les ranures guanyades pel Llançament de Conjurs per a llançar conjurs de bruixot.

Conjuració Multi-classe: Ranures per Nivell

Nivell	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	3	2	2	1

Una criatura d'un món de fantasia té un alineament: una descripció bàsica de la seva personalitat i creences morals. L'alignement es divideix en 2 eixos: el moral (bo, malvat, neutral) i l'actitud vers la societat i l'ordre (legal, caòtic, neutral). Així, de les combinacions surten 9 alineaments possibles.

Aquests resums dels nou alineaments descriuen l'actitud típica d'una criatura amb aquell alineament. Cada individu varia significantement, i poques persones s'alineen perfectament amb la descripció.

Legal bo (LG): solen fer les coses correctes que la societat espera. Els dracs daurats, paladins, i nans solen ser legal bons.

Neutral bo (NG): solen fer el millor que poden segons les seves necessitats. Els celestials, alguns gegants de núvol, i molts gnoms son neutral bons.

Caòtic bo (CG): solen actuar segons els indica la consciència, sense importar-los-hi les expectatives de l'altra gent. Els dracs de coure, molts elfs, i els unicorns són caòtic bons.

Legal neutral (LN): solen actuar segons la llei, les tradicions, o codis personals. Molts monjos i alguns mags són legal neutrals.

Neutral (N): solen evadir els dubtes morals i no s'alien fan el que creuen millor a cada moment. Els llangardents, molts druides, i els neutrals són neutrals.

Caòtic neutral (CN): solen seguir els seus desitjos i valoren la seva llibertat personal. Molts bàrbars i bravalls i alguns bard són caòtic neutrals.

Legal malvat (LE): solen fer el que volen, dins dels límits d'una tradició, lleialtat, o una ordre. Els diables, dracs, blaus, i hogoblins són legal malvats.

Neutral malvat (NE): solen fer allò que volen si poden sortir-se'n, sense compassió ni dubtes. Els drow, alguns gegants de núvol, i els yugoloths són neutral malvats.

Caòtic malvat (CE): solen actuar amb violència arbitrària, motivats per la seva ira, cobdícia, o set de sang. Els dimonis, dracs vermells, i els orcs són caòtic malvats.

Alineaments al Multivers

Per moltes criatures racionals, l'alignement és un tema moral. Els humans, nans, elf, i d'altres races humanoides poden escollir els camins del bé i el mal, la llei o el caos. Segons els mites, els deus bons que crearen les races els

daren aquesta llibertat per a escollir les seves ideologies: el bé sense la llibertat de decisió és esclavitud.

Les divinitats malvades, tanmateix, crearen altres races per a servir-les. Són races que tenen tendències naurals molt fortes que els alineen amb els seus deus. Molts orcs comparteixen la violència i ira dels déus orcs; així, solen ser malvats. Fins i tot si escull un alineament bo, un orc segueix barallant-se contra la seva natura malvada tota la seva vida (Fins i tot els semi-orcs noten la influència dels déus orcs.)

L'alignement és una part essencial de la naturalesa dels celestials i dels diastres. Un diable no escull ser legal malvat ni tendeix a ser-ho; simplement, és legal malvat. Si deixés de ser legal malvat, deixaria d'ésser un diable.

Moltes criatures que no ténen consciència no tenen alineaments: estan desalineats. Aquestes criatures són incapaces de fer eleccions morals ni ètiques, sino que actuen com a bésties. Els taurons són depredadors incansables, però no són malvats; de fet, no ténen alineamnet.

La teva raca indica els idiomes que pots parlar per defecte. El teu rerefons te'n pot donar a més. Escriu aquestes llengües a la teva fulla de personatge.

Escull els llenguatges de la taula de Idiomes Estàndards. Amb el permís del/de la/de li MM, pots escollir-ne de la taula Idiomes Exòticss o un idioma secret, com ara l'as argot de lladres o la parla druida.

Aluns idiomes són famílies d'idiomes amb molts dialectes. Així, el Primordial inclou l'Auran, l'Aquan, l'Ignan, i el Terran, un dialecte per a cadascun dels 4 plans elementals. Si coneixes un dielacte, et pots comunicar amb una criatura que conegui algun altre dialecte.

Idioma Estàndard

Parlants		
Idioma	Comuns	Abecedari
Comú	Humans	Comú
Nannès	Nans	Nannès
El·fic	Elves	El·fic
Gegantès	Ogres, giants	Nannès
Gnomesc	Gnomes	Nannès
Gòblinesc	Gòblinoïdes	Nannès
Halfling	Halflings	Comú
Orc	Orcs	Nannès

Idiomes Exòtics

Parlants		
Idioma	Comuns	Abecedari
Abismal	Dimonis	Diàstric
Celestial	Celestials	Celestial
Dracònic	Dracs, sangs de drac	Dracònic
Para Profunda	Flagela-ments, contempladors	—
Diàstric	Diables	Diàstric
Primordial	Elementals	Nannès
Silvànic	Fates	El·fic
Sotacomú	Mercants de la sotafosc	El·fic

L'inspiració és una regla que el/la/li MM pot fer servir per a recompensar jugar al teu personatge d'una manera que s'alinea amb la seva personalitat, trets, ideals, vincles, o falles. Amb l'inspiració, pots tibar de la teva personalitat que simpatitza amb els desafortunats que et donarà una avantatge quan negocies amb el Princeps dels Captaires. O també pots convocar el teu vincle de defensar la teva vila natal per a poder ignorar l'efecte d'un conjur que t'han llançat.

Guanyar Inspiració

El/la/lli MM et pot donar inspiració per moltes raons. Normalment és quan jugues d'acord amb la teva personalitat, et dones un obstacle que surt del teu vincle o falla, i, en general, portes el teu paper d'una forma convincent. El/la/lli MM et dirà com pots guanyar inspiració al joc. O tens inspiració o no: no en pots acumular.

Emprant Inspiració

Si tens inspiració, la pots gastar en una tirada d'impacte, de salvació, o d'habilitat. Gastar l'inspiració et dona avantatges en aquella tirada. A més, si tens inspiració, pots recompensar a un altre jugador per a actuar bé, pensar ràpidament, o fer alguna cosa genial al joc.

Quan un altre jugador fa algunes coses que contribueix a la història d'una forma divertida i interessant, pots donar-li la teva inspiració.

Rerefons

Tota història té un principi. El rerefons del teu personatge revela d'on bé, com va començar a tenir aventures, i quin és el seu lloc al món. Una guerriere pot haver estat una cavallera valenta o una soldat amb retrets. Un mag podria haver estat un savi o un artesà. I un brivall podrà haver sigut part d'un gremi de lladres o fer de juglar per a milers d'espectadors.

Escollir un rerefons et dóna indicis sobre la identitat del teu personatge. Les preguntes més important d'un rerefons són: què és el que ha canviat? Què l'ha fet canviar el que feia i ha començat a viure aventures? D'on va treure els diners i l'equipament; o, si era un rerefons ric, per què no té més diners? Com va aprendre les habilitats de la seva classe? Com destaca d'altra gent, normal, que comparteixen aquest rerefons?

El rerefons d'exemple d'aquí dona tant beneficis concrets (trets, competències, i idiomes) com sugerències de roleig.

Competències

Cada rerefons otorga competències en 2 habilitats (es descriu a l'apartat Usant Puntuacions d'Habilitat).

A més, molts rerefons otorguen una competència amb una o més eines (que es llisten a l'apartat Equipament).

Si a un personatge se li otorga competència en una habilitat de dos fonts diferents, pot escollir una altra competència del mateix tipus (habilitat o eina).

Idiomes

Alguna rerefons permeten aprendre nous idiomes més enllà dels de la raça. Consulta l'apartat Idiomes.

Equipament

Tot rerefons proveeix equipament inicial. Si fas servir la norma opcional de comprar equipament inicial, no reps l'equipament inicial del rerefons.

Característiques Suggerides

Tot rerefons conté suggerències de com crear la personalitat del teu personatge.

Pots escollir característiques tirant daus per a agafar característiques o bé fer-les servir d'inspiració per a crear la teva pròpia personalitat.

Personalitzant un Rerefons

Tal vegada vulguis canviar alguns trets d'un rerefons per a que encaixi millor amb un personatge o un escenari de campanya. Per a personalitzar-lo, pots canviar un tret amb qualsevol altre, escollir 2 competències amb habilitats, i escollir 2 idiomes o competències d'eines que vulguis o del rerefons d'exemple. Pots agafar l'equipament del rerefons o bé gastar diners en equipament (Si gastes, tampoc podràs agafar l'equipament inicial de la teva classe). Finalment, escull 2 trets de personalitat, 1 ideal, 1 vincle, i 1 falla. Si no trobes un tret que encaixa amb el teu rerefons, col·laboreu amb el/la/lli MM per a crear-lo.

Acòlit

- **Skill Proficiencies.** Perspicàcia, Religió
- **Idiomes.** Escull-ne 2
- **Equipament.** Un símbol sagrat (un present de quan vas entrar la religió) un llibre de pregàries o roda de pregàries, 5 pals d'ences, túnica, un canvi de roba, i un saquet amb 15 ors

Tret: Guarida de la Pietat

Com a acòlit, tens el respecte dels que comparteixen la teva fe, i pots fer rituals religiosos per la teva divinitat. Tu i els teus aventurers podeu esperar ésser acollits i sanats de franc en un temple, santuari, o altres llocs de la teva fe; tanmateix has d'aportar components materials pels conjurs. Els que comparteixen la teva fe i donaran suport, només a tu, en forma d'un estil de vida modest.

Tal vegada tinguis un vincle amb un temple específic a la teva divinitat o panteó, i hi resideixis. Podria ser el lloc on serveix, si encara hi tens bona relació, o bé un lloc on has encaixat bé. Quan ets a prop d'aquest temple, pots demanar l'assistència dels sacerdots, sempre que no s'hagin de posar en perill ni l'ajuda malmeti la teva relació amb el temple.

Característiques Suggerides

Un acòlit es forma a través de les seves experiències a dins de temples i de comunitats religioses. Els seus ideals i manerismes els influència el que hagin estudiat sobre els manaments de la seva fe i com es relacionen amb els seus temples, santuaris, i les estructures jeràrquiques de la religió. Les seves falles ser: una contradicció a dins dels seus ideals, una idea heretge, o un ideal o vincle tòxic o extrem.

Tret de

d8 personalitat

- 1 Idolatre a un heroi de la meva fe, i sempre el menciono i parlo de les seves gestes.
- 2 Puc mediar amb els enemics més ferotges; hi empatitzo i intento dur-los cap a una solució pacífica.
- 3 Vaig premonicions a cada esdeveniment i detail. Els déus intencionen parlar amb nosaltres, i ens hi hem de fixar.
- 4 Tinc un optimisme indestructible.
- 5 Cito (bé o malament) textos sagrats i proverbis en múltiples situacions.
- 6 Sóc tolerant (o no) amb altres fes, i respecto (o no) l'idolatració d'altres divinitats.
- 7 El meu temple em donava el millor menjar, beure, i companyia. Una vida dura em costa.
- 8 He passat tant de temps al temple que tinc poca pràctica interactuant amb la gent de l'exterior.

d6 Ideal

- 1 Tradició. Les tradicions d'idolatració i de sacrifici s'han de mantenir. (Legal)
- 2 Caritat. Sempre ajudo als necessitats, sense pensar en el cost. (Bo)
- 3 Canvi. Els déus sempre estan canviant el món, i nosaltres els hem d'ajudar. (Caòtic)
- 4 Poder. Vull estar al cim de la jerarquia de la meva religió. (Legal)
- 5 Fe. Confio en que ma divinitat em guii. Si m'esforço, tot anira bé. (Legal)
- 6 Ambició. Vull l'aprovació de la meva divinitat, i faig que cada acció es guiï pel seu codi diví (Qualsevol)

d6 Vincle

- 1 Moriria per a recuperar una relíquia perduda de la meva fer.
- 2 Em venjaré d'un temple corrupte que em va acusar d'heretgia.
- 3 Dec la meva vida al sacerdot que em va acollir quan van morir els meus pares.
- 4 Tot el que faig és per la gent.
- 5 Faré el que sigui per a protegir el temple on vaig servir.
- 6 Busco un text sagrat que els meus enemics creuen heretge i que volen destruir.

d6 Falla

- 1 Jutjo als altres, i a mi, amb severitat.
- 2 Confio massa en els poderosos de la meva religió.
- 3 La meva pietat em sol fer confiar massa amb els practicants de la meva fe.
- 4 No canvio mai de parer.
- 5 Sospito dels desconeguts i me n'espero el pitjor.
- 6 Quan escullo un objectiu, m'hi obsessiono i deixo la resta de coses de banda.

Equipament

Riquesa

Encunyació

Les monedes tenen denominacions diferents, i el seu valor depèn del metall amb que estan fetes. Les tres més comuns són els ors (po), els argents (pa), i els courses (pc).

Amb un or, un personatge pot comprar un sac de dormir, 50 peus de corda bona, o una cabra. Un artesà habilidós (però no magistral) pot cobrar 1 or al dia. L'or és l'unitat estàndard per a medir la riquesa, tot i que no sigui la que emprí tothom. Quan la gent mercant negocia intercanvis de béns o serveis, soLEN valer milers d'ors, però això no vol dir la moneda en sí; com a pagament es sol bescanviar el valor en lingots, cartes de crèdit, o altres béns.

Un or són 10 argents, que són la moneda més comuna pels plebeus. Amb una argents pots contractar una persona obrera mig dia, un flascó d'oli de llanterna, o una nit a una taverna dolenta.

Una argents són 10 courses: fets servir per la gent obrera i captaires. Amb un cōure pots comprar una espelma, una torxa, o una mica de guix per a escriure.

Hi ha altres monedes fetes de metalls preciosos que apareixen als tresors de monstres. Els èlectrums (pe) i els platins (pp) provenen d'imperis passats i de regnes oblidats. Com que són poc comuns, la gent sol sospitar si es fan servir com a pagament. Un èlectrum són 5 argents, i un plati són 10 ors..

Qualsevol moneda pesa 1/3 d'unça; així, 50 monedes pesen 1 libra.

Intercanvi de Valors

Moneda	pc	pa	pe	po	pp
Coure (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
Argent (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Èlectrum (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Or (po)	100	10	2	1	1/10
Platí (pp)	1,000	100	20	10	1

Vendre Tresor

Quan explores masmorres, et pots topar amb diversos tressors, equipaments, armes, armadures, i molt més. Si trobes a gent interessada en comprar el teu botí, podràs vendre'l tan bon punt arribis a pobles o assentaments on es comercia.

Armes, Armadures, i Equipament. En general, tot arma, armadura, o equipament sense danys es ven a la meitat del preu que et trobaries a un mercat; però les armes i armadures que empren els monstres soLEN estar en mala condició i no es poden vendre.

Objectes Mègics. Vendre objectes mègics és tot un problema. Pots trobar algú que et vulguis comprar una poció o un pergami, però comprar d'altres objectes només està a l'abast dels nobles més rics. Per tant també és més difícil comprar objectes mègics o conjurs estranys. El valor de la màgia va més enllà de l'or, i s'ha de tractar com a tal.

Gemes, Joieria, i Objectes d'Art. Aquests objectes sempre tenen el valor de mercat complet. Els pots bescanviar per monedes o fer-lo servir directament com a moneda. Si tens una quantitat gran d'aquesta mena

de tresor, tal vegada hagis de trobar un comprador primer en una ciutat abans de poder-lo vendre.

Béns Mercantils. A les contrades, molta gent negocia amb objectes i no monedes. Els béns mercantils com ara el ferro, la sal, o el bestiar reténen el seu preu de venda de mercat i es poden emprar com a moneda.

Armadura

Els móns de fantasia estan plens de diverses cultures, cadascuna amb diferents nivells tecnològics. Et pots trobar una gran varietat d'armadures: de cuir a cota fins a plaques, entre d'altres. La taula d'Armadura recull les més comunes del joc i les separa en tres categories: lleugera, intermitja, i pesada. Molts guerrers duen escut a més d'armadura.

La Taula d'Armadures mostra el cost, pes, i altres propietats de les armadures més comunes dels móns de fantasia.

Armadura

Armadura	Cost	Classe d'Armadura (CA)	Força	Sigil	Pes
Armadura Lleugera					
Encoixinada	5 ors	11 + modificador de Des	—	Desavantatge	8 lb.
Cuir	10 ors	11 + modificador de Des	—	—	10 lb.
Cuir Tatxonat	45 ors	12 + modificador de Des	—	—	13 lb.
Armadura intermitja					
Pells	10 ors	12 + modificador de Des (màx. 2)	—	—	12 lb.
Samarra de Malla	50 ors	13 + modificador de Des (màx. 2)	—	—	20 lb.
Cota d'Escates	50 ors	14 + modificador de Des (màx. 2)	—	Desavantatge	45 lb.
Cuirassa	400 ors	14 + modificador de Des (màx. 2)	—	—	20 lb.
Mitja de Plaques	750 ors	15 + modificador de Des (màx. 2)	—	Desavantatge	40 lb.
Armadura Pesada					
Anelles	30 ors	14	—	Desavantatge	40 lb.
Cota de Malla	75 ors	16	Frç 13	Desavantatge	55 lb.
Làmines	200 ors	17	Frç 15	Desavantatge	60 lb.
Plaques	1,500 ors	18	Frç 15	Desavantatge	65 lb.
Escut	10 ors	+2	—	—	6 lb.

Competència amb Armadura. Tothom pot posar-se armadura a sobre o brandar un escut. Només les persones competents amb una armadura saben moure's efectivament quan la duen.

La teva classe t'otorga competència amb certes armadures. Si vesteixes una armadura i no hi tens competència, tens desavantatge a tota tirada d'habilitat, de salvació, o d'impacte que involucrin Força o Destresa; a més, no pots llançar conjurats.

Classe d'Armadura (CA). L'Armadura protegeix a qui la duu d'atacs. L'armadura (i l'escut) que vesteixis determina la teva Classe d'Armadura.

Armadura Pesada. Les armadures més pesades dificulten el moviment i el sigil. Si la taula d'armadura té un requisit de Força (Frç 13 o Frç 15) i el compleixes (igualar o superar), la teva velocitat es redueix en 10 peus.

Sigil. Si la taula d'Armadura, a la columna de Sigil, posa Desavantatge, qui la vesteix farà les tirades de Destresa

(Sigil) amb desavantatge.

Escuts. Un escut està fet de fusta o de metall i es duu amb una mà. Un escut otorga un +2 a la CA. Només pots rebre aquest bonus d'un escut alhora.

Armadura Lleugera

Els armadures lleugeres estan fetes de materials primis i flexibles, i permeten que qui les vesteixi pugui tenir molta agilitat, mobilitat, i una mica de protecció. Si vesteixes armadura lleugera, la teva CA equival a la base de l'armadura + el teu Modificador de Destresa.

Encoixinada. L'armadura encoixinada està feta de capes de roba i molta colxa.

Cuir. Les espalles i la cuirassa d'aquesta armadura estan fetes de cuir endurit gràcies a haver-lo vullit en oli. La resta està feta de cuir tou i de materials més flexibles.

Cuir Tatxonat. L'armadura de cuir tatxonat està feta de cuir dur però flexible i reforçat amb tatxons o punxes.

Armadura intermitja

L'armadura intermitja protegeix més que la lleugera però també resta mobilitat. Si vesteixes armadura intermitja, la teva CA equival a la base de l'armadura + el teu Modificador de Destresa (màxim de +2!).

Pells. Una armadura de pells està feta de pell d'animal sense processar. La vesteixen les tribus bàrbares, els humanoides malvats, i d'altres que no tenen les eines i materials necessàries per a crear una millor armadura.

Samarra de malla. Una samarra de malla està feta d'anelles interconnectades i es duu entre la roba o el cuir. Protegeix el torso de qui la vesteix, i el soroll de les anelles fregant-se entre elles es camufla gràcies a les capes de roba.

Cota d'Escates. Una armadura de d'escates consisteix en una cota i uns camals (i potser una falda) de cuir cobert d'escates metàl·liques. També inclou guantellets.

Cuirassa. Una cuirassa és una peça de metall a mida pel pit posada per damunt d'una capa de cuir tou. No hi ha protecció per les cames ni els braços, però protegeix bé els òrgans vitals de qui ho vesteix i permet certa mobilitat.

Mitja de Plaques. Una armadura mitja de plaques està feta de plaques que cobreixen la major part del cos de qui la vesteixi. No inclou cuixes i només protegeix part de les cames.

Armadura Pesada

Les armadures pesades otorguen la millor defensa de totes. Cobreixen tot el cos i estan dissenyades per a parar tota mena d'atacs. Només aquelles persones millor entrenades marcialment poden dur el seu pes amb gràcia. No pot sumar la teva Destresa a la CA d'una armadura pesada, però tampoc te la restes si la Destresa és negativa.

Anelles. L'Armadura d'anelles consisteix en una armadura de cuir amb anelles cosides, que protegeixen contra talls d'espases i destrals. És inferior a la cota de malla, i sol ser vestida per aquells que no es poden permetre millors armadures.

Cota de Malla. Feta d'anelles interconnectades, una cota de malla inclou una capa interna de roba alcolxada per a protegir del fregament i per a reduir impactes contundents. Inclou guantellets.

Làmines. Una armadura de làmines té tot de barres primes de metall tinxades a una base de cuir, i es duu per sobre de roba alcoxada. Les articulacions les protegeixen parts flexibles fetes d'anelles.

Plaques. Una armadura de plaques té tot de plaques de metall interconnectades que cobreixen tot el cos. Inclou guantellots, botes, casc amb visera, i roba gruixuda a sota de l'armadura. El pes es distribueix gràcies a corretges i sivelles que enganxen les plaques.

Vestir i Desvestir Armadura

Posar-se i treure's armadura porta temps, i depèn de la categoria de l'armadura.

Posar. El temps que tardes en posar-te una armadura. Només reps la CA de l'armadura si dediques el temps complet a posar-te-la.

Treure. El temps que tardes en treure't una armadura. Si algú t'ajuda, redueixes el temps a la meitat.

Posar-se i treure's armadura

Categoría	Posar	Treure
Armadura Lleugera	1 minut	1 minut
Armadura intermitja	5 minuts	1 minut
Armadura Pesada	10 minuts	5 minuts
Escut	1 acció	1 acció

Armes

La teva classe t'atorga competència amb certes armes, que depèn del focus de la classe i de les eines que probablement empris. Ja sigui una espasa llarga o un arc llarg, la teva habilitat per a brandar una arma pot ser la diferència entre la vida i la mort.

La taula d'Armes mostra les armes més comunes dels mons de fantasia, el seu cost, pes, dany quan impacten, i les seves propietats especials, si en ténen. Una arma pot ser de cos a cos (per a impactar a objectius a 5 peus d'abast) o de distància (abastos superiors).

Armes	Nom	Cost	Dany	Pes	Propietats
Armes Simples Cos a Cos					
Garrot					
Garrot	1 pa	1d4 contundent		2 lb.	Lleugera
Daga	2 ors	1d4 perforant		1 lb.	Subtil, lleugera, llancívola (abast 20/60)
Gran garrot	2 pa	1d8 contundent		10 lb.	A dues mans
Destral de mà	5 ors	1d6 tallant		2 lb.	Light, thrown (abast 20/60)
Javelina	5 pa	1d6 perforant		2 lb.	LLancívola (abast 30/120)
Martell Ileuger	2 ors	1d4 contundent		2 lb.	Lleugera, llancívola (abast 20/60)
Maça	5 ors	1d6 contundent		4 lb.	—
Bastó	2 pa	1d6 contundent		4 lb.	Versàtil (1d8)
Falç	1 or	1d4 tallant		2 lb.	Llum
Llança	1 or	1d6 perforant		3 lb.	LLancívola (abast 20/60), versàtil (1d8)
Armes Simples a Distància					
Ballesta Ileugera					
Ballesta Ileugera	25 ors	1d8 perforant		5 lb.	Munició (abast 80/320), recarregar, a dues mans
Dard	5 pc	1d4 perforant		1/4 lb.	Subtil, llancívola (abast 20/60)
Arc Curt	25 ors	1d6 perforant		2 lb.	Munició (abast 80/320), a dues mans
Fona	1 pa	1d4 contundent		—	Munició (abast 30/120)
Armes Marcials Cos a Cos					
Destral de Guerra					
Destral de Guerra	10 ors	1d8 tallant		4 lb.	Versàtil (1d10)
flagell	10 ors	1d8 contundent		2 lb.	—
Asta	20 ors	1d10 tallant		6 lb.	Pesada, llarga, a dues mans
Destral Enorme	30 ors	1d12 tallant		7 lb.	Pesada, a dues mans
Espasa Gran	50 ors	2d6 tallant		6 lb.	Pesada, a dues mans
Alabarda	20 ors	1d10 tallant		6 lb.	Pesada, llarga, a dues mans
Llança	10 ors	1d12 perforant		6 lb.	Llarga, especial
Espasa Llarga	15 ors	1d8 tallant		3 lb.	Versàtil (1d10)
Maça de Guerra	10 ors	2d6 contundent		10 lb.	Pesada, a dues mans
Estel de	15 ors	1d8 perforant		4 lb.	—

I'Alba				
Pica	5 ors	1d10 perforant	18 lb.	Pesada, llarga, a dues mans
Estoc	25 ors	1d8 perforant	2 lb.	Subtil
Simitarra	25 ors	1d6 tallant	3 lb.	Subtil, lleugera
Espasa Curta	10 ors	1d6 perforant	2 lb.	Subtil, lleugera
Trident	5 ors	1d6 perforant	4 lb.	Llancívola (abast 20/60), versàtil (1d8)
Pic de Guerra	5 ors	1d8 perforant	2 lb.	—
Martell de Guerra	15 ors	1d8 contundent	2 lb.	Versàtil (1d10)
Fuet	2 ors	1d4 tallant	3 lb.	Subtil, llarga
Armes Marcials a Distància				
Sarbatana	10 ors	1 perforant	1 lb.	Munició (abast 25/100), recarregar
ballesta de mà	75 ors	1d6 perforant	3 lb.	Munició (abast 30/120), lleugera, recarregar
ballesta pesada	50 ors	1d10 perforant	18 lb.	Munició (abast 100/400), pesada, recarregar, a dues mans
Arc llarg	50 ors	1d8 perforant	2 lb.	Munició (abast 150/600), pesada, a dues mans
Xarxa	1 or	—	3 lb.	Special, llancívola (abast 5/15)

Competència en Armes

La teva raça, classe, i trets et poden otorgar competències amb certes armes o categories d'arma. Les categories són simple i marcial. La majoria de la gent poden brandir armes simples amb competència: garrots, maces, i d'altres. Les armes marciales, com arà espases, destrals, i alabardes, requereixen un entrenament especialitzat per a brandar-los bé. Les persones guerreres soLEN emparar armes marciales per aaprofitar els Estils de Lluita que han après.

Si tens competència amb una arma, pots sumar el teu bonus de competència a les tirades d'impacte d'aquella arma. Si fas una tirada d'impacte amb una arma amb la que no tens competència, no hi sumes el teu bonus de competència.

Propietats d'Arma

Moltes armes tenen propietats especials relacionades amb el seu ús, tal i com es mostra a la taula d'Armes.

Munició. Pots empar una arma amb aquesta propietat per a fer atacs a distància només si tens la munició adequada per a llançar-la. Cada cop que ataquis amb l'arma, gastes una unitat de munició. Agafar la munició

d'on estigui (buirac, bossa, caixa) és pert de l'atac (però necessites una ma lliure per a carregar una arma d'una mà). Al final d'una batalla, recuperes la meitat de la munició si gastes 1 minut buscant-la.

Si empes una arma amb aquesta propietat i fas un atac com a cos, tracta l'arma com una arma improvisada (consulta "Armes Improvitzades" més endavant). Una fona s'ha de carregar per a poder fer dany d'aquesta manera.

Subtil. Quan ataquen amb una arma subtil, pots empar el modificador de Força o bé el de Destresa (escull) per les tirades d'impacte o de dany. Has d'empar el mateix modificador per les dues tirades en el mateix atac.

Pesada. Les criatures Petites o Diminutes tiren a impactar amb desavantatge. Una arma pesada és massa gran com per què les criatures més xiques les emprin efectivament.

Lleugera. Una arma lleugera és petita i maniobrable, així que són ideals per lluitar amb armes duals.

Recarregar. Recarregar aquestes armes porta temps. Només pots disparar una unitat de munició amb aquest arma quan empes una acció, acció bonus, o reacció per a disparar-la, sense importar quants atacs puguis fer amb una acció.

Abast. Aquestes armes poden fer atacs a distància als abastos que hi ha entre parèntesi. El primer abast és l'abast normal, i el segon, l'abast llarg. Quan ataquen a un objectiu que no estigui a l'abast normal però sí a l'abast llarg fas la tirad d'impacte amb desavantatge. No pots atacar a un objectiu que està més enllà de l'abast llarg.

Llarga. Aquestes armes tenen un abast de 5 peus adicionals. L'abast determina a qui pots atacar i també el teu abast d'atacs d'oportunitat.

Especial. Aquestes armes tenen regles úniques sobre el seu ús (consulta "Armes Especials" més endavant).

Llancívola. Aquestes armes poden ser llançades per a fer un atac a distància. Si l'arma és cos a cos, empes el mateix modificador d'habilitat per les tirades d'impacte de dany que empraries per un atac cosa a cos. Així, si llances una destral de mà empes Força; ara bé, amb una daga pots empar Força o Destresa, ja que és una arma Subtil.

A dues mans. Aquestes armes les pots brandar amb una arma; ara bé, necessites les dues mans per a fer-la servir.

Versàtil. Aquestes armes es poden emparar amb una o dues mans. El valor del dany en parèntesi és el dany quan fas un atac cosa a cos amb dues mans.

Armes Improvitzades

De vegades no tens armes i has d'atacar amb el que tinguís a mà. Una arma improvitzada és tota arma que puguis brandar amb una o dues mans: un tros de vides, una pota d'una cama, una paella, una roda de carro, o un Gòblin mort.

Sovint una arma improvitzada s'assembla a una arma real i se'l tracta com a arma: una pota de taula és com un garrot. Si el/la/lli MM ho permet, pots sumar la competència d'una arma si és prou similar a l'improvitzada.

Un objecte que no s'assembla a cap arma fa 1d4 de dany (el/la/lli MM li assigna un dany apropiat). Si un personatge empra una arma a distància per a fer un atac cosa a cos, o llança una arma cosa a cos que no sigui

llancívola, el dany també és 1d4. A més, una arma improvisada llancívola té un abast de (20/60).

Armes Platejades

Alguns monstres tenen resistència o immunitat a armes no-màgiques, però són susceptibles a armes platejades. Així, paga la pena invertir per a platejar les armes. Pots platejar una arma, o 10 unitsts de municipi, per 100 ors. El cost representa el preu de la plata i el cost de l'artesania per a platejar-la sense treure-li eficàcia.

Armes Especials

Aquí hi ha les armes amb regles especials.

Llança. Tires a impactar amb desvantatge si l'objectiu està a 5 peus de tu. A més, has de brandar-la amb dues mans si no estàs muntat.

Xarxa. Una criatura Gran o menor impactada per una xarxa està restrained fins que sigui alliberada. Una xarxa no té efecte a una criatura que no tenen forma, o les que són Enormes o majors. Una criatura pot, com a acció, fer una tirada de Força (CD 10). Si supera, s'alliberà a ella (o a la criatura a qui està ajudant) de la xarxa. Si la xarxa rep 5 de dany tallant (CA 10) també alliberà a la criatura sense fer-li mal, i destrueix la xarxa. Una criatura alliberada ja no rep l'efecte. Quan empes una acció, acció bonus, o reacció per a atacar amb una xaixa, només pots fer un atac, sense importar el número d'atacs que puguis fer amb una acció.

Equip d'Aventures

Aquesta secció descriu objectes que tenen regles especials o que requereixen una explicació específica.

Objecte	Cost	Pes
Abac	2 ors	2 lb.
Àcid (vial)	25 ors	1lb.
Foc d'Alquimista (vial)	50 ors	1lb.
Munició		
Fletxes (20)	1 or	1 lb.
Dards de sarbatana (50)	1 or	1 lb.
Sagetes de ballesta (20)	1 or	1½ lb.
Bales de Fona (20)	4 pc	1½ lb.
Antitoxina (vial)	50 ors	—
{@item focus arcà}		
Cristall	10 ors	1 lb.
Orbe	20 ors	3 lb.
Vara	10 ors	2 lb.
Cepbre	5 ors	4 lb.
Vareta	10 ors	1 lb.
Motxilla	2 ors	5 lb.
Caniques (bossa de 1,000)	1 or	2 lb.
Barril	2 ors	70 lb.
Cove	4 pa	2 lb.
Sac de Dormir	1 or	7 lb.
Campana	1 or	—
Manta	5 pa	3 lb.
Polispast	1 or	5 lb.
Llibre	25 ors	5 lb.
Ampolla de Vidre	2 ors	2 lb.
Galleda	5 pc	2 lb.
Obriüells (bossa de 20)	1 or	2 lb.
Espelma	1 pc	—
caixa de sagetes	1 or	1 lb.
caixa de mapes o pergamins	1 or	1 lb.
Cadena (10 peus)	5 ors	10 lb.
Guix (1 pal)	1 pc	—
Cofre	5 ors	25 lb.
roba comuna	5 pa	3 lb.
disfressa	5 ors	4 lb.
roba bona	15 ors	6 lb.
roba de viatge	2 ors	4 lb.
Bossa de Components	25 ors	2 lb.
Palanca	2 ors	5 lb.
{@item Focus Druida}		
Branca de vesc	1 or	—
Tòtem	1 or	—
Vara de fusta	5 ors	4 lb.
vareta de teix	10 ors	1 lb.
Material de pesca	1 or	4 lb.
Matràs or tanc	2 pc	1 lb.
Ganxo de grapa	2 ors	4 lb.
Martell	1 or	3 lb.
mall de pes	2 ors	10 lb.
Kit de Curació	5 ors	3 lb.
{@item Símbol sagrat}		
Amulet	5 ors	1 lb.
Emblema	5 ors	—
Reliquiari	5 ors	2 lb.
Aigua beneida (matràs)	25 ors	1 lb.
Rellotge de Sorra	25 ors	1 lb.
Trampa de caça	5 ors	25 lb.
Tinta (ampolla d'1 uncà)	10 ors	—
Bolígraf de tinta	2 pc	—
Gerra o càntir	2 pc	4 lb.
kit d'escalada	25 ors	12 lb.
kit de disfressa	25 ors	3 lb.
kit de falsificació	15 ors	5 lb.

kit d'herbalisme	5 ors	3 lb.
kit de sanació	5 ors	3 lb.
carmanyola	2 pa	1 lb.
kit de metzines	50 ors	2 lb.
Escala (10 peus)	1 pa	25 lb.
Llantia	5 pa	1 lb.
llanterna d'ull de bou	10 ors	2 lb.
llanterna coberta	5 ors	2 lb.
Pany	10 ors	1 lb.
Lupa	100 ors	—
Espouses	2 ors	6 lb.
mirall d'acer	5 ors	1/2 lb.
Oli (matràs)	1 pa	1 lb.
Paper (una fulla)	2 pa	—
Paper de pergamí (una fulla)	1 pa	—
Perfum (vial)	5 ors	—
pic de mineria	2 ors	10 lb.
Pító	5 pc	1/4 lb.
verí bàsic (vial)	100 ors	—
Pal (10 peus)	5 pc	7 lb.
olla de ferro	2 ors	10 lb.
Poció de curació	50 ors	1/2 lb.
Sarró	5 pa	1 lb.
Buirac	1 or	1 lb.
ariet portàtil	4 ors	35 lb.
Racions (1 dia)	5 pa	2 lb.
Robes	1 or	4 lb.
corda de cànem (50 peus)	1 or	10 lb.
corda de seda (50 peus)	10 ors	5 lb.
Sac	1 pc	1/2 lb.
bàscula de mercants	5 ors	3 lb.
Lacre	5 pa	—
Pala	2 ors	5 lb.
Xiulet de senyals	5 pc	—
Anell de segell	5 ors	—
Sabó	2 pc	—
Llibre de conjurs	50 ors	3 lb.
espigues de ferro (10)	1 or	5 lb.
Ullera de llarga vista	1,000 ors	1 lb.
tenda per a 2 persones	2 ors	20 lb.
Capsa d'il·luminis	5 pa	1 lb.
Torxa	1 pc	1 lb.
Vial	1 or	—
Bóta	2 pa	5 lb. (full)
Pedra d'esmolar	1 pc	1 lb.

Àcid. Com a acció, pots abocar els continguts del vial damunt d'una criatura a 5 peus d'abast. També els pots llançar fins a 20 peus, fent-lo esclarat. Sia com sia, fet un atac a distància contra la criatura o objecte (el vial es considera arma improvitzada). Si impacta, l'objectiu rep 2d6 de dany d'àcid.

Foc Alquímic. Aquest líquid enganxifós s'encén quan entra en contacte amb l'aire. Com a acció, pots llançar-lo fins a 20 peus d'abast, fent-lo esclarat. Fes un atac a distància contra la criatura o objecte, (considera-ho un atac improvitzat). Si impacta, l'objectiu rep 1d4 de dany de foc a l'inici de cada torn seu. La criatura afectada pot acabar aquest mal emprant la seva acció per apagar les flames (CD 10).

Antitoxina. Qui begui tot el vial té avantatge a salvar contra emmetzinament durant 1 hora. No afecta a no-morts ni a constructes.

focus arcà. Un focus arcà és un objecte especial com ara una orbe, un cristall, una vara, un ceptre especial, una vareta de fusta, o alguna cosa similar que serveix

per a canalitzar el poder dels conjurs arcans. Els sortillers, bruixots, i mags els poden emprar com a focus de llançament de conjurs.

Caniques. Com a acció, pots tirar aquestes petites boles de metall de la bossa. Cobriran un quadrat de 10 peus de cantó. Qui passi per l'àrea ha de salvar per Destresa (CD 10). Qui falli, cau enderrocat. Si una criatura es mou per l'àrea a la meitat de la seva velocitat no ha de salvar.

Polipast. Aquest sistema de politges amb cable i ganxo et permet aixecar 4 vegades el pes que pots aixecar normalment.

Llibre. Tot llibre pot contenir poemes, història, informació sobre una matèria en particular, diagrames i notes d'andròmines gnomes, o qualsevol cosa que es pugui representar amb lletres i imatges. Un llibre de conjurs és diferent (descrit més endavant).

Obríuells. Com a acció, pots gastar la bossa d'obriuells i cobrir una àrea de 5 peus de costat. Qui entri a l'àrea ha de salvar per Destresa (CD 15). Qui falli ha de deixar de moure's aquell torn i rebre 1 de dany perforant; a més, la velocitat de la criatura decrementa en 10 peus fins que es curi 1 punt de vida o més. Si una criatura es mou per l'àrea a la meitat de la seva velocitat no ha de salvar.

Espelma. Durant 1 hora, una espelma desprèn llum forta en un radi de 5 peus i ilum tenua uns 5 peus adicionals.

Caixa de Sagetes de Ballesta. Aquesta caixa de fusta pot dur fins a 20 sagetes de ballesta.

Caixa per a mapes o pergamíns. Un tub de cuir cilíndric que pot dur, enrrollades, fins a 10 fulles de paper o fins a 5 fulles de pergamí.

Cadena. Una cadena té 10 punts de vida. Pot ésser trençada amb una tirada de Força (CD 20).

Kit d'escalada. Un kit d'escalada inclou pitons especials, puntes per a botes, guants, i un arnès. Pots emprar-lo, com a acció, per a ancorar-te a un lloc; quan ho fas, no pots caure més enllà de 25 peus de la teva àncora, i tampoc pots escalar més de 25 peus sense desancorar-te.

Bossa de Components. Una bossa de components és un sarronet petit i hermètic amb compartiments per a dur tota mena de components i objectes especials necessària per a llançar conjurs; no duu els components que tenen un cost específic (descrits en el conjur).

Palanca. Una palanca t'otorga avantatge a tirades de Força quan s'hagi de fer palanca a algun lloc.

Focus Drúida. Un focus drúida pot ser una branqueta de grèvol o de vesc, una vara de teix d'un arbre viu, un tòtem amb parts d'animalets sagrats com ara pell, ossos, plomes, o una cosa similar. Un drúida pot emprar un focus drúida com a focus de llançament de conjurs.

Material de PEска. El kit inclou una canya de fusta, un fil de seda, un suro, hams d'acer, ploms, reclams, i xarxetes.

Kit de sanació. El kit és una bossa amb gasses, sàvies, i fedules. Té 10 usos. Com a acció, pots gastar-ne un us per a estabilitzar una criatura a 0 punts de vida, i no cal que facis una tirada de Saviesa (Medicina).

Símbol Sagrat. Un símbol sagrat és una representació d'una divinitat o panteó. Tal vegada sigui un amuleüt amb el símbol de la teva divinitat, o que estigui gravat com un emblema a un escut, o una capseta amb una relíquia sagrada. A l'apèndix trobaràs símbols associats amb moltes divinitats del multi-vers. Un clergue o paladí poden emprar-ho com a fosuc del seu llançament de

conjurs; per a fer-lo servir així ha de subjectar-lo amb la mà o dur-lo a la vista.

Aigua Beneïda. Com a acció, esquitxes els continguts del matràs sobre una criatura a 5 peus de tu, o bé el llances fins a 20 peus d'abast, on es trencarà.

Sia com sia, fes un atac a distància contra l'objectiu (considera-ho un atac improvisat). Si impactes i l'objectiu és un diastre o un no-mort, rep 2d6 de dany radiant. Un clergue o paladí pot crear aigua beneïda amb un ritual especial. El ritual dura 1 hora, gasta uses 25 ors d'argent en pols, i gasta 1 ranura de nivell 1 del llançador de conjurs.

Trampa de caça. Amb una acció, preparam la trampa. Forma una anella de dents serrades que es tanca quan una criatura trepitja la placa del centre. La trampa està lligada amb una cadena pesada a un objecte immòbil com ara un arbre o una espica clavada al terra. Qui trepitgi la trampa ha de salvar per Destresa (CD 13). Si falla, rep 1d4 de dany perforant i para de moures't. Fins que no se n'alliveri, la criatura només es pot moure el que permeti la cadena (nomrlament 3 peus). Com a acció, una criatura pot fer una tirada de Força (CD 13). Si supera, allibera a la víctima de la trampa. Si falla, li fa 1 punt de dany perforant a la víctima.

Llàntia. Una llàntia fa llum fort en un radi de 15 peus i llum tènue uns 30 peus addicionals. Quan s'encén, dura 6 hores per cada matràs (l pinta) d'oli.

Llanterna d'Ull de Bou. Una llanterna d'ull de bou fa llum fort en un con de 60 peus i llum tènue uns 60 peus addicionals. Quan s'encén, dura 6 hores per cada matràs (l pinta) d'oli.

Llanterna coberta. A una llanterna coberta fa llum fort en un radi de 30 peus i llum tènue uns 30 peus addicionals. Quan s'encén, dura 6 hores per cada matràs (l pinta) d'oli. Com a acció, pots posar-li la cobertura i reduir el radi de llum tènue en 5 peus.

Pany. Un pany i una clau. Sense la clau, una criatura amb competència amb eines de lladre pot obrir el pany amb una tirada de Destresa (CD 15). El/la/lli MM pot decidir que hi ha panys millors a preus més elevats.

Lupa. Permet mirar més detingudament a objectes més petits. També pot encendre petits focs. Per a encendre un foc cal llum solar, fullaraca per a encendre, i 5 minuts. Una lupa otorga avantatge a tota tirada per a tasar o inspeccionar un objecte petit o que té molt de detall.

Eposes. Aquests grillets metàl·lics poden esposar a una criatura Mitjana o Petita. Per a escapar-ne, ha de fer una tirada de Destres (CD 20). Per a trencar-les, ha de fer una tirada de Força (CD 20). Cada esposa té amb una clau. Sense la clau, una criatura amb competència amb eines de lladre pot obrir el pany amb una tirada de Destresa (CD 15). Les esposes tenen 15 punts de vida.

Carmanyola. Una llauna que conté un got i coberts senzills. Les dues parts de la capsula es poden fer servir un de cassola i l'altre de plat fondo.

Oli. L'oli sol venir en matrassos de fang d'1 pinta. Com a acció, esquitxes els continguts del matràs sobre una criatura a 5 peus de tu, o bé el llances fins a 20 peus d'abast, on es trencarà. Sia com sia, fes un atac a distància contra l'objectiu (considera-ho un atac improvisat). Si impactes, l'objectiu es quedrà cobert d'oli, que s'assecarà en 1 minut. Si l'objectiu rep dany de foc abans no s'assequí, rebrà 5 punts de dany de foc extra. També pots escampar l'oli en una àrea anivalladade 5 peus de costat. Si llavors s'encén, l'oli cremarà durant 2 rondes i farà 5 de dany de foc a tota

criatura que entri a l'àrea o hi acabi el torn. Una criatura només pot rebre aquest dany un cop per torn.

Verí bàsic. Amb els continguts d'un vial pots untar una arma tallant o perforant o 3 unitats de munició. Untar el verí costa una acció. Una criatura impactada per l'arma o munició untada ha de salvar per Constitució (CD 10) o rebre 1d4 de dany de verí. Un cop aplicat, el verí dura 1 minut abans de perdre la potència.

Poció de curació. Un personatge que rebi el fluid màgic i vermell del vial recupera 2d4 + 2 punts de vida. Beure o administrar una poció requereix una acció.

Sarró. Un sarró de cuir o de roba pot dur fins a 20 bales de fona o bé 50 dards de sarbatana, entre d'altres coses. Un sarró amb compartiments per a components de conjur és diferent (una bossa de components, descrita més amunt).

Buirac. A buirac pot dur fins a 20 fletxes.

Ariet Portàtil. Pots tombar portes a terra amb aquest ariet: la tirad a de Força la fas amb un +4. Si algú altre t'ajuda a fer servir l'ariet, fas la tirada amb avantatge.

Racions. Racions de menjar que aguantin llargs viatges, com ara cecina, fruits eixuts, galeta, i nous.

Corda de càñem (50 peus). Corda de càñem que té 2 punts de vida i pot trencar-se amb una tirada de Força (CD 17).

Corda de seda (50 peus). Corda de seda que té 2 punts de vida i pot trencar-se amb una tirada de Força (CD 17).

Bascula de mercants. Una balança petita amb plats i pesos de fins a 2 lliures. Pots medir el pes exacte d'objectes petits com ara metalls i béns mercantils per a determinar-ne el valor.

Llibre de Conjurs. Un llibre essencial pels mags, cobert de cuir amb 100 pàgines per a gravar conjurs.

Ullera de llarga vista. Magnifica 2 vegades els objectes.

Tenda. Una tenda de llenç portable on hi poden dormir 2 persones.

Capsa de llums. Una caixa amb sílex, acer, i fullaraca o un fuel similar per a encendre un foc. Com a acció, pots emprar-la per a encendre una torxa o quelcom amb abundant i exposat. Si vols encendre un foc més difícil, tarda 1 minut.

Torxa. Una torxa crema durant 1 hora, i fa llum fort en un radi de 20 peus i llum tènue uns 20 peus addicionals. Si impactes amb ella amb un atac cos a cos i està encesa, fa 1 de dany de foc.

Capacitat de Contenidors

Contenidor	Capacitat
Motxilla*	1 peu cúbic/30 lliures d'equipament
Barril	40 gallons líquids, 4 peus cúbics sòlids
Cistella	2 peus cúbics/40 lliures d'equipament
Ampolla	1½ pintes
Galleda	3 gallons líquids, 1/2 peu cúbic sòlid
Cofre	12 peus cúbics/300 lliures d'equipament
Flascó o gerra	1 pinta
Gerra o càntrir	1 galó
Cassola de ferro	1 galó
Sarronet	1/5 peus cúbics/6 lliures d'equipament
Sac	1 peu cúbic/30 lliures d'equipament
Vial	4 uncies líquides
Bóta	4 pintes

Packs d'Equipament

L'equipament inicial de la teva classe inclou tot d'equipament d'aventures empaquetades en un farcell. El seu contingut es llista aquí. Si estàs comprant equipament inicial, pots comprar un pack pel preu que es mostra, i sol ser més barat que comprar-ne els continguts per separat.

Pack de Robatori (16 ors)

Inclou una motxilla, una bossa de 1,000 caniques, 10 peus de cordill, una campana, 5 espelmes, una palanca, un martell, 10 pitons, i llanterna coberta, 2 matrassos d'oli, 5 dies de racionis, una capsula de llumins, i una bota. El pack també conté 50 peus de corda de cànem.

Pack de Diplomàcia (39 ors)

Inclou un cofre, 2 capses per a mapes i pergamins, un conjunt de roba bona, una ampolla de tinta, un bolígraf de tinta, una llàntia, 2 matrassos d'oli, 5 fulles de paper, un vial de perfum, lacre, i sabó.

Pack de masmorreig (12 ors)

Inclou una motxilla, una palanca, un martell, 10 pitons, 10 torxes, una capsula de llumins, 10 dies de racionis, i una bota. El pack també conté 50 peus de corda de cànem.

Pack d'Entreteniment (40 ors)

Inclou una motxilla, un sac de dormir, 2 costumes, 5 espelmes, 5 dies de racionis, una bota, and a kit de disfressa.

Pack d'exploració (10 ors)

Inclou una motxilla, un sac de dormir, a carmanyola, una capsula de llumins, 10 torxes, 10 dies de racionis, i una bota. El pack també conté 50 peus de corda de cànem.

Pack Religiós (19 ors)

Inclou una motxilla, a blanket, 10 candles, una capsula de llumins, una capsula d'almoina, 2 blocs d'encens, a encenser, vestimentes, 2 dies de racionis, i una bota.

Pack d'Erudits (40 ors)

Inclou una motxilla, un llibre de llegendes, una ampolla de tinta, un bolígraf de tinta, 10 fulles de pergamí, una bossa amb sorra, i un ganivet xic.

Eines

Una eina és allò que et permet fer una cosa que no podries normalment, com ara reparar un objecte, falsificar un document, o forçar un pany. La teva raça, classe, rerefons, o trets t'otorguen competències amb certes eines. Una competència et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat feta amb aquella eina. Emprar una eina no va lligat amb una habilitat en específic: tenir competència amb una eina representa un coneixement més ampli. Així, el/la/lli MM pot fer-te tirar per Destresa per a gravar un detall minúscul amb les eines de talla, o tirar per Força per a crear quelcom d'una fusta particularment dura.

Eines d'Artesania. Inclouen els objectes per a treballar un ofici o artesanía. La taula mostra exemples d'eines comunes i objectes relacionats. Tenir competència amb un set d'artesanía et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat que involucri aquell set. Cada tipus d'eines d'artesa requereix competències separades.

Kit de disfressa. Un sac de maquillatge, tint pel cabell, i atrezzo petit que et permet canviar la teva aparença

física. Tenir competència amb aquest kit et permet sumar el teu bonus de competència a tirades d'habilitat per a crear disfresser visuals.

Kit de falsificació. Una caixa petita amb tot de papers, bolígrafs, tintes, segells i lacre, i d'altres materials per a crear falsificacions físiques convinents de documents físics. Tenir competència amb aquest kit et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat per a crear una falsificació física d'un document.

Set de Joc. Pot ser un ser d'una varietat de jocs, com ara una baralla de cartes (com ara els Tres Dracs). Hi ha exemples a la taula d'Eines, però n'hi ha molts més. Si tens competència en un set de jocs, pots afegir el teu bonus de competència a tirades d'habilitat que involucrin un joc amb aquell set. Cada set de joc requereix una competència separada.

Kit d'herbalisme. Conté tot d'instruments com ara tenalles, mà de morter, i sacs i vials emprats per a crear remeis i pocións.

Tenir competència amb aquest kit et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat per a identificar o aplicar herbes. A més, tenir competència amb aquest kit et permet crear antitoxines i pocións de curació.

Instrument musical. La majoria d'instruments musicals comuns estan a la taula com a exemples. Si tens competència amb un instrument musical, sumes el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat per a tocar música amb l'instrument. Un bard pot empar-lo com a focus de llançament de conjurs. Cada instrument requereix una competència separada.

Eines de Navegació. Eines emprades per a navegar pel mar. Tenir competència amb eines de navegació et permet planejar una ruta de vaixell i seguir les cartes de navegació. A més, les eines et permeten sumar el teu bonus de competència a les tirades d'habilitat per a evitar perdre'l al mar.

Kit de metzines. Un kit de metzines inclou vials, components químics, i d'altre equipament per a crear metzines. Tenir competència amb aquest kit et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat per a crear o empar verins o metzines.

Eines de lladre. Inclou una llima petita, rossinyols, un petit mirall amb mànec, tisores primes, i tenalles xiques. Tenir competència amb aquestes eines et permet sumar el teu bonus de competència a tota tirada d'habilitat per a desactivar trampes o obrir panys.

Objecte	Cost	Pes
Eines d'Artesania	50 ors	8 lb.
Materials d'alquímia	20 ors	9 lb.
Subministraments de Cerveseria	10 ors	5 lb.
Subministraments de caligrafia	8 ors	6 lb.
Eines de Fusteria	15 gpa.	6 lb.
Eines de Cartografia	5 ors	5 lb.
Eines de Sabateria	30 ors	8 lb.
Utensilis de Cuina	25 ors	5 lb.
Eines de Bufar Vidre	20 ors	10 lb.
Eines de Joieria	50 ors	2 lb.
Eines de Pelleteria	10 ors	5 lb.
Eines de Maconeria	10 ors	8 lb.
Eines de Pintar	10 ors	5 lb.
Eines de Terrissa	10 ors	3 lb.
Eines de Ferrer	20 ors	8 lb.
Eines del Manetes	50 ors	10 lb.
Eines de Cistelleria	1 or	5 lb.
Eines de fuster	1 or	5 lb.
Kit de disfressa	25 ors	3 lb.
Kit de falsificació	15 ors	5 lb.
Set de jocs		
Set de daus	1 pa	—
Dragonchess set	1 or	1/2 lb.
Baralla de Cartes	5 pa	—
Three-Dragon Ante set	1 or	—
Kit d'herbalisme	5 ors	3 lb.
Instruments musicals		
Sac de Gemecs	30 ors	6 lb.
Tambor	6 ors	3 lb.
Dulcimer	25 ors	10 lb.
Flauta	2 ors	1 lb.
Llaüt	35 ors	2 lb.
Lira	30 ors	2 lb.
Banya	3 ors	2 lb.
Flauta de pan	12 ors	2 lb.
Xeremia	2 ors	1 lb.
Viola d'arc	30 ors	1 lb.
Eines de Navegació	25 ors	2 lb.
Kit de metzines	50 ors	2 lb.
Eines de lladre	25 ors	1 lb.
Vehicles (terraquis o marítims)	*	*

Muntures i Vehicles

Una bona muntura pot ajudar-te a moure't més ràpidament, però sobretot per a carregar l'equipament que et sobrecarregaria a tu. La taula de Muntures i Altres Animals mostra la velocitat i capacitat de càrrega base de cada animal.

Un animal que tibi un carro, carruatge, trineu, o vagó pot moure 5 vegades la seva capacitat de càrrega base (incloent el pes del vehicle). Si més d'un animal tiba el mateix vehicle, suma tote sles seves capacitats de càrrega.

Hi ha més muntures que les llistades aquí als mòns de fantasia, però són rares i no soLEN estar a la venta. Alguns exemples són muntures voladores com ara pègassos, grifs, o hipogrífids, o bé aquàtiques, com ara caballs de mar. Obtenir una muntura d'aquestes sol implicar obtenir-ne un ou i criarr-la, fer un pacte amb una entitat poderosa, o negociar amb la pròpia muntura.

Barda

La barda és armadura per l'animal: el cap, el coll, el pit, i el cos. Tota armadura de la taula d'Armadures es pot comprar com a barda: val 4 vegades el preu per a humanoides, i pesa 2 vegades.

Selles

Una sella militar t'assegura a la muntura i et permet mantenir una muntura activa en batalla. T'otorga avantatge a tota tirada per a romandre a la muntura. Una sella exòtica és necessària per a muntar una muntura aquàtica o voladora.

Competència amb Vehicles

Si tens competències amb una mena de vehicle (terraqui o marítim) sumes el teu bonus de competència a tota tirada per a controlar aquella mena de vehicle en circumstàncies difícils.

Vaixells de Rem

Barques i galeres s'emprén a llacs i rius. Si vas riu avall, suma la velocitat de la corrent (normalment 3 miller/hora) a la velocitat del vehicle. No pots remar contra una corrent significant, però pots tibar el vehicle a contracorrent amb animals a la riba. Una barca de rem pesa 100 lliures, i pot ser carregada per terra.

Muntures i Altres Animals

Objecte	Cost	Velocitat	Capacitat de càrrega
Camell	50 ors	50 peus	480 lb.
Ase o mula	8 ors	40 peus	420 lb.
Elefant	200 ors	40 peus	1,320 lb.
cavall de càrrega	50 ors	40 peus	540 lb.
cavall de muntura	75 ors	60 peus	480 lb.
Mastí	25 ors	40 peus	195 lb.
Poni	30 ors	40 peus	225 lb.
Cavall de guerra	400 ors	60 peus	540 lb.

Mos i brida i Vehicles Tibats

Item	Cost	Weight
Barda	×4	×2
Mos i brida per muntura	2 ors	1 lb.
Carruatge noble	100 ors	600 lb.
Carro	15 ors	200 lb.
Carruatge	250 ors	100 lb.
Menjar per a animals (per dia)	5 pc	10 lb.
Sella		
Exotic	60 ors	40 lb.
Military	20 ors	30 lb.
Pack	5 ors	15 lb.
Riding	10 ors	25 lb.
Motxilles de sella	4 ors	8 lb.
Trineu	20 ors	300 lb.
Establia (per dia)	5 pa	—
Vagó	35 ors	400 lb.

Vehicles Marítims

Item	Cost	Speed
Galera	30,000 ors	4 mph
Vaixell de quilla	3,000 ors	1 mph
Vaixell de llargada	10,000 ors	3 mph
Barca de rems	50 ors	1½ mph
Barca de veles	10,000 ors	2 mph
Vaixell de guerra	25,000 ors	2½ mph

Béns Mercantils

La riquesa no són només monedes. Es medeix amb bestiar, gra, terres, dret a impostos, o drets a recursos (com ara mines o boscos).

Els gremis, nobles, i la realesa regulen la mercaderia. Les companyies de ruta se'ls permet establir rutes mercantils, enviar vaixells a diversos ports, o comprar i vendre certs béns. Els gremis estableixen els preus dels béns o serveixos que controlen, i determinen qui pot oferir-los i qui no. La gent mercant bescanvia béns mercantils sense emprar monedes. La taula de Béns Mercantils mostra el valor dels béns més comuns.

Béns Mercantils

Cost	Béns
1 pc	1 lb. de blat
2 pc	1 lb. de farina, una gallina
5 pc	1 lb. de salat
1 pa	1 lb. de ferro, 1 m quadrat de llenç
5 pa	1 lb. de coure, 1 m quadrat de roba de cotó
1 or	1 lb. de gingebre, una cabra
2 ors	1 lb. de canyella o pebre, una ovella
3 ors	1 lb. de clau (espècia), un porc
5 ors	1 lb. de plata, 1 m quadrat de llí
10 ors	1 m quadrat de seda, una vaca
15 ors	1 lb. de safrà, un bou
50 ors	1 lb. d'or
500 ors	1 lb. de platí

Despeses

La gent aventurera, quan no explora les profunditats de la terra, busca tesoros en ruïnes perdudes, o batallen contra la foscor que avança, topen amb realitats més mundanes. Als mòns fantàstics, la gent també té necessitats bàsiques com ara un refugi, menjar, i roba. Tot això costa diners, i alguns estils de vida són més cars que d'altres.

Despeses d'estils de vida

Els estils de vida ajuden a simplificar el cost de viure en un món de fantasia. Consideren l'allotjament, el menjar i la beguda, i d'altres necessitats. També consideren el manteniment del teu equipament perquè ho tinguis tot preparat quan tornis a sortir d'aventura.

Al començament de cada setmana o de cada mes (escull), escull un estil de vida de la taula de Despeses i paga'n el preu per a viure'l. Els preus són per un dia; per exemple, si vols calcula 1 mes, multiplica el preu per 30. El teu estil de vida pot canviar de període a període dependent dels fons que tinguis, o pots provar de mantenir-lo sempre igual.

El teu estil de vides pot tenir conseqüències. Un estil de vida ric et pot donar contactes amb la gent rica i poderosa però també pot atreure lladres. Un estil de vida modest et pot ajudar a evadir criminals, però no faràs connexions poderoses.

Estils de Vida

Estil de vida

	Preu/Dia
Miserable	—
Esquàlid	1 pa
Pobre	2 pa
Modest	1 or
Còmode	2 ors
Ric	4 ors
Aristocràtic	10 gp minimum

Miserable. Vius en condicions inhumanes. No tens una llar i t'aixoplagues on puguis, com ara graners aliens o caixes. Depens de l'almoina de gent més adinerada. Un estil de vida miserabl comporta tot de perills: violència, malalties, o fam. D'altres individus en la mateixa situació poden anhelar la teva armadura, armes, i equipament: per a ells, són una fortuna. Ets inferior a la majoria.

Esquàlid. Vius en un estable amb goteres, a dins d'una barraca enfangada a les afores, o en una pensió plena de paràsits en la pitjor part de la ciutat. Tens aixopluc, però el teu entorn és desesperat i de vegades violent, i ple de malaltia, fam, i infortuni. Estàs per sota de la majoria, i tens pocs drets legals. La majoria dels teus iguals han patit una tragèdia important. Poden estar malalts, ser uns exiliats, o patir episodis violents.

Pobre. No tens les comoditats d'una comunitat estable. Tens menjar i refugi senzill, roba prima, i condicions impredictibles: una experiència suficient però desagradable. Vius en un alberg o a la sala comuna d'una taberna. Tens alguns drets legals, però encara has de lidiar amb violència, crim, i malalties. Els teus iguals són obrers poc manyans, petits venedors, lladres, mercenaris, i gent de poca reputació.

Modest. Ets fora dels barris baixos i pots mantenir el teu equipament. Vius a la part vella de la ciutat, en una pensió o posada decent, o en un temple. No passes gana i tens un refugi simple però net. Els teus iguals són soldats amb famílies, obrers, estudiants, clergues, mags rurals, i similars.

Còmode. Pots permetre't roba bona i pots mantenir bé el teu equipament. Vius en una caseta en un barri mig, o bé tens una habitació privada a una bona posada. T'associes amb mercents, negociants habilidosos, i oficials militars.

Ric. Viu de luxe, tot i que no sisguis realesa ni noblesa de diner vell. Viu la vida d'un mercant exitós, el servent preferit de la realesa, o el propietari d'un petit negoci. Tens un refugi respectable com ara una casa espaiosa al barri bo de la ciutat o una habitació en una posada excel·lent. Probablement tinguis alguns servents.

Aristocràtic. Vius una vida exuberant. Et fas amb la societat més poderosa de la comunitat. El teu refugi és excel·lent, com ara una masia al millor barri o múltiples habitacions en una taverna excel·lent. Menges als millors restaurants, vas als millors modistes, i tens servents per a tot. Et conviden als esdeveniments de la gent rica i passes tardes amb polítics, líders de gremi, altres clergues, i la noblesa. També has de lidiar amb l'alta traïció i engany de l'aristocràcia.

Com més riquesa tinguis, més possibilitats hi haurà de caure en intriga política... Com a participant o com a peó.

Menjar, Beure, i Allotjament

La taula de Menjar, Beure, i Allotjament et dona preus per unitats de queviure i nits d'allotjament. Aquestes despeses ja estan incloses als preus del teu estil de vida.

Menjar, Beure, i Allotjament

Objecte	Cost
Alcohol fluix	
Caló	2 pa
Tassa	4 pc
Banquet (per persona)	10 ors
barra de pa	2 pc
Falca de formatge	1 pa
Nit en posada (per dia)	
Esquàlida	7 pc
Pobre	1 pa
Modest	5 pa
Còmode	8 pa
Ric	2 ors
Aristocràtic	4 ors
Apets (per dia)	
Esquàlid	3 pc
Pobre	6 pc
Modest	3 pa
Còmode	5 pa
Ric	8 pa
Aristocràtic	2 ors
Porció de carn	3 pa
Vi	
Normal (càntir)	2 pa
Bo (Ampolla)	10 ors

Autosuficiència

Les despeses i estils de vida descrits aquí assumeixen que passés el temps entre aventures en una ciutat, fent ús dels serveixs que et puguis permetre, com ara menjar en allotjament, reparar l'equipament, i així. Alguns personatges, tanmateix, preferireixen allunyar-se de la civilització i caçar, recol·lectar, i reparar el seu equipament per si mateixos.

Aquest estil de vida és de franc, però requereix molt de temps. Si estàs entre aventures practicant un ofici, pots pagar-te un estil de vida pobre. Si tens competència en Supervivència, pots viure un estil de vida similar al còmode.

Serveis

La gent aventurera poden pagar als PNJs perquè facin tasques diversos o que els ajudin. La majoria d'aquests serveis tenen habilitats ordinàries però alguns són mestres d'un ofici o art. Alguns pocs s'especialitzen, també, en aventures.

Alguns obrers bàsics surten a la taula de Serveis. Es poden contractar gent amb altres habilitats en un poble

o ciutat típica, sempre que se'l pagui. Per exemple, una maga pot pagar a un fuster per a construir un cofre complex (i la seva rèplica en miniatura) per a que pugui llançar el conjur Cofre Secret d'en Leomund. Un guerrer pot encarregar a un ferrier que forgi una espasa especial. Un bard pot pagar a un modista per a fer roba exquisita per a preparar-se pel concert davant d'un duc.

Altres gent pot tenir habilitats més úniques o perilloses. Es pot pagar a soldats mercenaris per lluitar contra hobgòblins, o a sabis per a buscar textos antics o llegendes esotèriques. Si una persona aventurera d'alt nivell té un fort, potser contractarà tot d'ajuda per a gestionar-lo, com ara par a netejar-lo o per a protegir-lo. Aquests contractes poden ser indefinitius i involucren allotjament al mateix fort com a compensació.

Els obrers habilidosos són gent que tenen competència en una habilitat, arma, eina, o d'altres coses. La gent soLEN ser mercenaris, artesans, escribes, i així. La paga mostrada és un mínim; les tasques més úniques soLEN ser més cares. Els obrers desentrenats per a fer tasques menys dedicades podEN ser paletes, carregadors, majordoms, i així.

Serveis

Servei	Paga
Taxista	
Entre ciutat	3 cp cada milla
Taxista, a dins de ciutat	1 pc
Obrer	
Habilidós	2 gp per dia
Aprendent	2 pa per dia
Missatger	2 cp cada milla
Peatge	1 pc
Passatge an vaixell	1 sp cada milla

Serveis de Llançament de Conjurs

Les persones que podEN llançar conjurs no sÓN obrERS normals. Potser hi ha gent que pugui llançar un conjur a canvi de moneda o de favors, pero és poc comú i no hi ha preus establets. En general, com més alt que sigui el nivELL del conjur desitjat, més difícil i més car serÀ trobar una persona que el llanci.

Es prou fàcil contractar a algú que llanci un conjur relativament comú de nivELL 1st o de 2nd, com ara curar ferides o identificar en una ciutat o poble. Pot costar de 10 a 50 ors (costs dels materials a part). Trobar a algú que llanci un conjur de més alt nivELL sol involucrar viatjar a una ciutat gran, potser buscant una universitat o gran temple. Quan es trobi a aquesta persona, potser demanarà un servei en comptes d'un pagament: un servei d'aventurers, com ara, obtenir un objecte únic d'un lloc perillós o travessar una contrada infestada de monstres per a entregar quelcom important en un assentament llunyà.

Dots

Una dot representa un talent o una àrea de coneixement que done habilitats especials al teu personatge. Representa l'entrenament, l'experiència, i les habilitats que pots obtenir fora de la teva classe.

A certs nivells, la teva classe t'otorga el tret Millora de Puntuació de Característica. Si empreu la regla opcional Dots, pots sacrificar aquest tret i agafar una dot. Només pots agafar cada dot un cop, excepte si la descripció de la dot et diu que pots repetir.

Si una dot té requisits, els has de poder complir. Si en algun moment deixes de complir els requisits d'una dot, no la pots emprar fins que els tornis a complir. Així, la dot Aferrar té Força de 13 o més com a requisit. Si la teva força es decrementa a menys de 13, com ara degut a una maledicció que et panseix, no pots emprar la dot Aferrar fins que recuperis la Força necessària.

Aferrar

Has entrenat prou com per a lluitar còmodament fent preses molt de prop. Obténs els beneficis següents:

- Tens avantatge a tirades d'impacte contra una criatura que estiguis apresant.
- Pots, com a acció, pots intentar fer-li una clau a una criatura que tinguis grappled. Per a fer-ho, fes una altra tirada de presa. Si la superes, tant tu com l'objectiu esteu restrained fins que la presa acabi.

Emprar les Puntuacions de Característica

Tens 6 característiques que descriuen, en general, el atributs físics i mentals del teu personatge:

- Força, el poder físic
- Destresa, l'agilitat
- Constitució, la resiliència
- Intel·ligència, el raonament i la memòria
- Saviesa, la percepció i la perspectiva
- Carisma, la força de la teva personalitat

Com és un personatge? Brillant i encisador? Agil i dura de pelar? Les puntuacions de característica defineixen les qualitats del teu personatge... Tant les fortes com les débils.

Les puntuacions de característica són la base de les tres tirades més freqüents del joc: les tirades d'habilitat, les tirades de salvació, i les tirades d'impacte. Les tirades funcionen així: tira un d20, suma-li un modificador d'habilitat (un número derivat de les característiques), i compara el teu resultat contra un número objectiu.

Puntuacions i Modificadors de Característica

Cada característica d'una criatura té una puntuació; és un número que defineix la magnitud de la característica. Representa tant la seva potència innata com l'entrenament i la competència amb habilitats relacionades amb la característica.

Una puntuació de 10 o 11 és la mitja normal humana; tanmateix la gent aventureta i els monstres són més que humans. Un 18 és la més alta que la majoria de gent pot obtenir. Un personatge aventureta pot arribar a un 20; els monstres i les entitats divines poden arribar a 30!

Tota característica també té un modificador, que s'obté a partir de la puntuació. Així, una puntuació d'1 donarà un modificador de -5, i una puntuació de 30 donarà un modificador de +10. La taula Puntuacions i Modificadors de Característica mostra les relacions entre els dos números, des de l'1 al 30.

Si no tens la taula, pots calcular el modificador restant 10 a la puntuació i dividint el resultat entre 2 (arrodonint a la baixa).

Els modificadors de característica afecten gairebé totes les tirades d'impacte, habilitat, i de salvació; per tant és més comú fer-los servir; les puntuacions, en canvi, no es fan servir gairebé mai.

Puntuacions i Modificadors de Característica

Puntuació	Modificador	Puntuació	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Avantage and Desavantage

De vegades, una habilitat especial o un conjur t'otorga avantatge o desavantatge en una tirada d'impacte, habilitat, o de salvació. Quan passa, tires 2d20 i no 1. Si tens avantatge esculls el dau més alt; si tens

desavantatge, esculls el dau més alt. Per exemple, si tens desavantatge i tires un 17 i un 5, fas servir el 5; però si tens avantatge, fas servir el 17.

Si més d'un efecte t'otorga avantatge (o desavantatge), no tires més daus addicionals. Així, si dues situacions d'otorguen avantatge, segueixes tirant 2d20.

Si, degut a múltiples efectes, la tirada té avantatge i desavantatge, aquestes es cancel·len i només tires 1d20. Fins i tot si tens múltiples avantatges i un desavantatge (o a l'inrevés), se segueixen cancel·lant.

Quan tens avantatge o desavantatge i algun efecte et deixa tornar a tirar el d20, com ara el tret Astrugància del migerol, només pots re-tirar 1 dels d20. Així, si una mitgerol té avantatge (o desavantatge) en una tirada i treu un 1 i un 13, l'Astrugància li permetria re-tirar l'1, però no els dos.

Els avantatges i desavantatges se solen rebre gràcies a trets especials, accions, o conjurs. L'inspiració també pot donar avantatge als personatges. El/la/lli MM també pot decidir que hi ha circumstàncies especials que causen avantatge o desavantatge.

Bonus de Competència

Els personatges tenen un bonus de competència determinat pel seu nivell. Els monstres també, i està incorporat al seu bloc d'estats. Aquest bonus es fa servir quan es tiren habilitats, salvacions, i impactes.

El teu bonus de competència només se suma un cop a cada tirada. Per exemple, tot i que dues normes diguin que pots sumar el teu bonus de competència a una salvada de Saviesa, només pots afegir-lo un cop.

En certs casos, el teu bonus de competència pot multiplicar-se o dividir-se (per 2 o entre 2, per exemple) abans que el sumis. Per exemple, la Perícia del brivall li duplica el bonus de competència en certes tirades d'habilitat. Però se segueix sumant només un cop (i multiplicant o dividint un cop), sense importar quantes circumstàncies diguin el contrari.

Si un tret o efecte et permet multiplicar el teu bonus de competència quan fas una tirada d'habilitat però no hi tens competència, no li sumes el bonus. Per a aquella tirada, el teu bonus es considera 0, i multiplicar 0 segueix sent 0. Per exemple, si no tens competència en Història, no et pots beneficiar d'un tret que multipliqui el teu bonus de competència per 2 quan fas tirades d'Intel·ligència (Història).

En general, no multipliques el teu bonus de competència en tirades d'atac o d'impacte. Si un tret o efecte t'ho permet, s'apliquen les normes anteriors.

Tirades d'Habilitat

Una tirada d'habilitat representa la capacitat d'un personatge o monstre per a superar un repte. El/la/lli MM demana una tirada d'habilitat quan un personatge o monstre intenta fer una acció (que no sigui un atac) en que es pot fallar. Si no se sap del cert si la criatura superarà l'obstacle, els daus ho determinen.

Per tota tirada d'habilitat, el/la/lli MM decideix quina de les 6 característiques és relevant i la dificultat de la tasca, representada per la Classe de Dificultat (CD); com més alta la CD, més difícil serà la tasca. La taula Classes de Dificultat Tipiques mostra les CDs més comunes.

Classes de Dificultat Típiques

CD	Tasca
5	Molt fàcil
10	Fàcil
15	Mitjana
20	Difícil
25	Molt difícil
30	Quasi impossible

Per a fer una tirada d'habilitat, tira un d20 i afegeix-li el modificador de característica adient. Com amb la resta de tirades de d20, suma-li els bonus i apliqui els penalitzadors, i compara el resultat amb la CD. Si la tirada és igual o superior a la CD, el personatge o monstre supera la tirada d'habilitat i, així, el repte. Sino, falla, i el personatge o monstre no fa progrés vers a l'objectiu, o fins i tot es topa amb un obstacle determinat per el/la/lli MM.

Enfrontament

De vegades les intencions d'un personatge o monstre s'oposen directament a la d'un altre. Per exemple, quan dues criatures intenten fer el mateix, però només una pot aconseguir-ho, com ara agafar un anell màgic del terra; o quan una intenta aturar a l'altre, com quan un monstre prova d'esbotzar una porta que una aventurera està aguantant. En aquestes situacions es fa una tirada d'habilitat especial: un enfrontament.

Els participants d'un enfrontament fan tirades d'habilitat i en comparen els resultats. S'apliquen els bonus i penalitzadors com de costum, però no hi ha CD: comparen els totals de les seves tirades. Qui hagi tret una tirada més alta guanya l'enfrontament, i per tant supera l'acció (o impedeix que els altres la superin).

Si l'enfrontament empata, no canvia res. Pot ser que a un participant ja li vagi bé que tot es quedí igual. En un enfrontament per agafar un anell del terra, un empàt vol dir que ningú l'agafa. En un enfrontament entre un monstre provant d'obrir la porta i una aventurera tancant-la, un empàt significa que la porta roman tancada.

Habilitats

Cada característica engloba un ventall ampli d'habilitats, i cada monstre o personatge pot tenir competència en certes d'aquestes habilitats. Una habilitat representa un aspecte concret d'una característica, i la competència representa el focus d'un personatge en aquell aspecte. Les competències d'habilitat inicials d'un personatge s'escullen quan es crea; les d'un monstre apareixen al bloc d'estats.

Per exemple, una tirada de Destresa es pot demanar quan un personatge provi de fer piruetes, amagar-se un objecte, o mantenir-se en sigil. Aquests aspectes de la Destresa se'ls representa amb un habitat: Acrobàcies, Joc de Mans, i Sigil, respectivament. Un personatge que té competència en Sigil és especialment bo a les tirades de Destresa d'amagar-se i ser discret.

Les habilitats i les seves característiques associades estan llistades a baix (la Constitució no té cap habilitat associada). Les seccions posteriors les descriuen una mica més per a donar idees de com fer-les servir.

Característica Habilidades

Força	Atletisme
Destresa	Acrobàcies, Joc de Mans, Sigil
Intel·ligència	Arcana, Història, Investigació, Naturalesa, Religió
Saviesa	Tracte Animal, Perspicàcia, Medicina, Percepció, Supervivència
Carisma	Engany, Intimidació, Faràndula, Persuasió

De vegades, el/la/lli MM pot demanar una tirada d'habilitat amb una habilitat específica: "Fes una tirada de Saviesa (Percepció)." D'altres, un/a/i jugador/a/i pot demanar si la competència d'una habilitat particular apliqua a una tirada en concret. Sigui com sigui, tenir competència en una habilitat vol dir que se li pot sumar el bonus de competència a les tirades d'aquella habilitat. Sense competència, la tirada és una tirada d'habilitat normal i corrent.

Per exemple, si un personatge vol escalar un cingle perillós, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Força (Atletisme). Si el personatge té competència en Atletisme, també li suma el bonus de competència a la tirada de Força. Si no ho és, només li suma la Força.

Variant: Habilidades amb Características diferents

En general, la teva competència en una habilitat només s'aplica amb una tirada d'habilitat específica. Per exemple, la competència en Atletisme se sol aplicar a tirades de Força. Però en certes situacions la competència es pot aplicar a una altra característica. En aquests casos el/la/lli MM et demanarà que tiris combinant una característica i habilitat inusuals; tu també li pots demanar. Per exemple, si has de nadar d'una illa a una altra, el/la/lli MM et pot fer tirar per Constitució per veure si pots aguantar l'exercici; però també li podràs afegir la teva competència en Atletisme ja que és exercici. Així, quedarà una tirada de Constitució (Atletisme); si tens competència en Atletisme, li sumes el teu bonus de competència a la teva Constitució.

Un altre cas: quan una guerrera nana mostra la seva força bruta per a intimidar a un enemic, el/la/lli MM et pot demanar una tirada de Força (Intimidació), tot i que l'Intimidació normalment va amb Carisma.

Tirades Passives

Una tirada passiva és una tirada especial: no involucra cap dau. Representa el resultat normal de fer una tasca repetidament. Per exemple, buscar portes secretes una vegada rere una altra, o quan un/a/i MM vol determinar si els personatges superen una prova sense fer-los tirar, com ara descobrir un monstre amagat.

Una tirada passiva es calcula així:

Si el personatge fés la tirada amb avantatge, té un +5. Si ho fés amb desavantatge, té un -5. Al joc, el total d'una tirada passiva se li anomena una puntuació.

Per exemple, si un personatge de nivell 1 té 15 de Saviesa i competència en Percepció, té una Saviesa (Percepció) passiva de 14.

Les normes d'ocultar-se de la secció "Destresa" que ve ara depèn de les tirades passives, així com les regles d'exploració.

Treball en Equip

De vegades dos o més personatges col·laboren en una tasca. Qui lidera el treball (o qui tingui el modificador d'habilitat més alt) pot fer la tirada d'habilitat amb

avantatge: representa l'ajuda dels altres personatges. En combat, això és l'acció Ajudar.

Un personatge només pot ajudar si és una tasca que ell/la/hi podria provar de fer sol/la/hi. Per exemple, es necessita competència amb eines de lladre per a forçar un pany; si un personatge no té aquesta competència, no pot ajudar. A més, un personatge només pot ajudar si té lògica que posar-hi més gent milloraria l'intent: filar una agulla no és més fàcil amb més gent.

Tirades en Grup

Quan tot d'individus intencionen assolir quelcom en grup, ell/la/hi MM pot demanar una tirada d'habilitat en grup, on els personatges que saben fer la tasca ajuden als que no.

Per a fer una tirada d'habilitat en grup, tota la gent del grup fa una tirada d'habilitat. Si la meitat o més la superen, el grup la supera. Si no, el grup la falla.

Les tirades en grup no surten gaire sovint: normalment quan els personatges superen o fracassen en grup. Per exemple, quan una colla aventurera viatja per uns aiguamolls, ell/la/hi MM pot demanar una tirada d'habilitat en grup de Saviesa (Supervivència) perquè evitin arenas movedisses, esvorancs, i d'altres perills naturals de l'entorn. Si la meitat o més del grup supera, els que superen guien a la resta perquè evitin el perill. Sino, el grup caurà en un d'aquests obstacles.

Emprar Cada Habilitat

Cada tasca que un personatge o monstre provi de fer la cobreix una de les 6 característiques. Aquesta secció dóna més detalls sobre cada característica i com es fan servir al joc.

Força

La Força medeix el poder físic, l'entrenament atlètic, i quanta força física bruta pots fer.

Tirades de Força

Una tirada de Força pot representar tasques d'aixecar, empènyer, estivar, o trencar quelcom; forcar el teu cos a través d'un espai, o aplicar força bruta en una situació. L'habilitat Atletisme representa aptitud en certes Tirades de Força.

Atletisme. Una tirada de Força (Atletisme) engloba situacions difícils escalant, saltant, o nadant. Per exemple:

- Proves d'escalar un cingle que relisca; evitar obstacles mentre escales; o romandre en una superfície mentre quelcom et vol fer caure.
- Proves de saltar una distància molt llarga o fer una piruetà a la meitat del salt.
- Proves de nadar per a no ofegar-te en un cos d'aigua ple de corrents, de tempesta, o d'algues; una altra criatura prova de portar-te aigua endins o interferir amb la teva natació.

Altres tirades de Força. Ell/la/hi MM també pot demanar una tirada de Força quan provis de:

- Esbotzar una porta tancada, barrada, o encallada
- Trencar grillets
- Passar per un túnel massa estret
- Mantenir-te en un carro que t'arrosegga

- Tombar una estàtua
- Evitar que un roc se'n vagi rodolant

Tirades d'Impacte i de Dany

Quan ataquen amb una arma cos a cos com una maça, una destral de guerra, o una javelina, sumes el teu modificador de Força a les tirades d'impacte i de dany. Amb les armes cos a cosa fas atacs cos a cos, tot i que alguns poden ser llançats a distància.

Aixecar i Carregar

El teu modificador de Força determina quin pes pots dur a sobre. Es representa en els termes següents.

Capacitat de Càrrega. La teva capacitat de càrrega al teu modificador de Força x 15. És el pes, en lliures, que pots dur a sobre. La majoria de personatges tenen prou Força com per a dur tot el que necessiten.

Empènyer, Arrossegar, i Aixecar. Pots empènyer, arrossegar, o aixecar tantes lliures com 2 x la teva capacitat de càrrega (o 30 x el teu modificador de Força). Si proves d'empènyer o arrossegar més pes, la teva velocitat decrementa en 5 peus.

Tamany i Força. Les criatures més grans poden dur més pes, i les petites, menys. Per cada categoria de tamany per sobre de Mitjana, la capacitat de càrrega (i les d'empènyer, arrossegar, i aixecar) es dupliquen. Per a les criatures diminutes, aquestes puntuacions es divideixen en dos.

Variant: Sobrecàrrega

Les normes d'aixecar i carregar són intencionadament simples. Aquesta variant és per qui vulgui més detalls sobre l'efecte de la càrrega sobre els personatges. Si empes aquesta variant, ignora la columna de Força de la taula d'Armadures.

Si carregues més pes que 5 x el teu modificador de Força, pateixes sobrecàrrega: la teva velocitat decrementa en 10 peus.

Si carregues més pes que 10 x el teu modificador de Força (però menys que la teva capacitat de càrrega màxima), pateixes una gran sobrecàrrega: la teva velocitat decrementa en 20 peus, i tens desavantatge a les tirades d'habilitat, d'impacte, i de salvació que involucrin Força, Destresa, or Constitució.

Destresa

La Destresa representa l'agilitat, l'equilibri, i els reflexos d'una criatura.

Tirades de Destresa

Una tirada de Destresa es fa per comprovar la celeritat, agilitat, o sigil d'un personatge, o per evitar que relisqui o caigui. Les habilitats Acrobàcies, Joc de Mans, i Sigil reflexen aquests aspectes en algunes tirades de Destresa.

Acrobàcies. Les tirades de Destresa (Acrobàcies) es fan per intentar mantenir-se dempeus en una mala situació, com ara quan corres per damunt de gel, camines per una corda fluxa, o vols mantenir l'equilibri en un vaixell durant una tempesta. Ell/la/hi MM també pot demanar una tirada de Destresa (Acrobàcies) per a fer piruetes acrobàtiques, capbussades, tombarella, mortals, i així.

Joc de Mans. Quan intentes cometre un robatori o de prestatigació, com ara plantar un objecte a la butxaca d'algú o bé amagar-te alguna, sols fer una tirada de Destresa (Joc de Mans). El/la/lli MM també pot demanar una tirada una tirada de Destresa (Joc de Mans) per determinar si pots robar una bossa de diners d'algú altre o robar un objecte d'una butxaca aliena.

Sigil. Fas una tirada de Destresa (Sigil) quan proves d'ocultar-te dels teus enemics, passar per davant dels guàrdies sense que et vegin, fugir desapercebudament, o acostar-te a algú sense que ho notin.

Altres tirades de Destresa. El/la/lli MM també pot demanar una tirada de Destresa quan provis de:

- Controlar un carro carregat pendent avall
- Fer girar un carrouatge per un gir pronunciat
- Forçar un pany
- Desactivar una trampa
- Lligar a una persona presonera
- Alliberar-te d'esposes
- Tocar un instrument de corda
- Fabricar un objecte petit o detallat

Tirades d'Impacte i de Dany

Quan ataquen amb una arma a distància com una fona o un arc llarg, sumes el teu modificador de Destresa a les tirades d'impacte i de dany. També ho pots fer amb les armes cos a cosa amb la propietat Subtil, com ara una daga o un estoc.

Classe d'Armadura

Depenent de l'armadura que vesteixis, pots sumar el teu modificador de Destresa, total o parcialment, a la teva CA.

Iniciativa

A l'inici de cada combat, fas una tirada d'iniciativa, que és una tirada de Destresa. L'iniciativa determina l'ordre dels torns de cada criatura en un combat.

Amagar-se

El/la/lli MM decideix en quines circumstàncies i pots amagar. Quan intentes amagar-te, fas una tirada de Destresa (Sigil). Fins que et descobreixin o deixis d'amagar-te, el teu resultat s'enfronta amb les tirades de Saviesa (Percepció) de tota criatura que et busqui activament.

No pots amagar-te d'una criatura que et vegi clarament. Si fas soroll, com ara un crit o tirar un gerro, la gent sabrà la teva posició. Una criatura invisible no pot ésser vista, així que sempre pot provar d'amagar-se; tanmateix pot seguir deixant rastre, i pot fer soroll.

En combat, moltes criatures estan molt alerta, i si surts del teu amagatall i t'acostes a una criatura, normalment et veurà. Tanmateix hi ha certes circumstàncies on el/la/lli MM et pugui permetre seguir amagat/d'a/di d'una criatura, com ara si està distreta. En aquest cas, tens avantatge a impactar-la amb un atac, i després detectarà.

Percepció Passiva. Quan t'amagues, sempre hi ha una possibilitat que una criatura no alerta i vegi. El/la/lli MM compara la teva tirada de Destresa (Sigil) contra la Saviesa (Percepció) passiva de la criatura, que és $10 + \text{el modificador de Saviesa de la criatura} + \text{d'altres bonus i penalitzadors}$. Si la criatura té avantatge, té $+5$. Si té desavantatge, té -5 .

Per exemple, si un personatge de nivell 1 (amb bonus de competència de $+2$) té 15 de Saviesa (modificador de $+2$) i competència en Percepció, té una Saviesa (Percepció) passiva de 14.

Què pots veure? Un dels grans factors que determina si pots veure una criatura o objecte amagat és si pots veure l'àrea bé o no. L'àrea pot estar gens, poc, o molt ofuscada, com s'explica a en la secció "l'Entorn" més endavant.

Constitució

La Constitució representa la salut, la resiliència, i la força vital d'una criatura.

Tirades de Constitució

Les tirades de Constitució són poc comunes i no tenen habilitats associades. La resiliència que representa és més passiva que un esforç actiu per part del personatge o monstre.

Una tirada de Constitució pot representar sobrepassar els teus límits normals.

El/la/lli MM pot demanar una tirada de Constitució quan proves de:

- Aguantar la respiració
- Caminar o treballar durant hores sense descansar
- Mantenir-te despert/a/i
- Sobreviure sense menjar ni beure
- Beure't una gerra de cervesa a Sant Hilari

Punts de vida

El teu modificador de Constitució afecta els teus punts de vida. Normalment afegeixes el teu modificador de Constitució a cada tirada de Dau de Vida que tires per a recuperar punts de vida.

Si el teu modificador de Constitució canvia, els teus punts de vida màxims també, com si obtinguessis un modificador nou des del 1r nivell. Per exemple, si augmentes la teva puntuació de Constitució a nivell 4, i això fa que el teu modificador de Constitució passe de $+1$ a $+2$, ajustes els teus punts de vida com si sempre haguessis tingut un $+2$: afegeixes 3 punts de vida, un per cada nivell del 1 al 3, i llavors tires els punts de vida extra que t'atorga el nivell 4 i li sumes la teva nova Constitució. Un altre exemple: si ets a nivell 7 i algun efecte i redueix el teu modificador de Constitució en 1, els teus punts de vida màxims es redueixen en 7, un per cada nivell.

Intel·ligència

L'Intel·ligència representa l'agudeza mental, la memòria, i el raonament d'una criatura.

Tirades d'Intel·ligència

Una tirada d'Intel·ligència es fa quan es necessita lògica, educació, memòria, o raonament deductiu. Les habilitats Arcana, Història, Investigació, Naturalesa, i Religió reflexen certs aspectes de les Tirades d'Intel·ligència.

Arcana. L'Intel·ligència (Arcana) medeix la teva capacitat per a recordar coneixements sobre conjurs, objectes màgics, símbols èldritxos, tradicions màgiques, plans d'existeïència, i dels habitants d'aquests plans.

Història. L'Intel·ligència (Història) medeix la teva capacitat per a recordar coneixement d'esdeveniments històrics, regnes antics, disputes passades, guerres recents, i civilitzacions perdudes.

Investigació. Quan busques pistes i fas deduccions sobre les pistes, fas una tirada d'Intel·ligència (Investigació). Potser dedueixes on està un objecte amagat, saps quina arma va fer una ferida mirant-la, o determines el punt més débil d'un túnel que el podria ensorrir. Llegir tot de pergamins antics buscant un coneixement específic també podria fer-se amb una tirada d'Intel·ligència (Investigació).

Naturalesa. L'Intel·ligència (Naturalesa) medeix la teva capacitat per a recordar coneixement sobre el terreny, les plantes, els animals, el clima, i els cicles naturals.

Religió. L'Intel·ligència (Religió) medeix la teva capacitat per a recordar coneixement sobre divinitats, rituals, oracions, jerarquies religioses, símbols sagrats, i pràctiques de cultes secrets.

Altres tirades d'Intel·ligència. El/la/lli MM pot demanar una tirada d'Intel·ligència quan proves de:

- Communicar-te amb una criatura sense paraules
- Taxar un objecte preciós
- Crear una disfressa de guàrdia de la ciutat
- Falsificar un document
- Recordar coneixement d'una ofici o art
- Guanyar un joc d'habilitat

Habilitat de Llançament de Conjurs

Els mags empren l'Intel·ligència com a habilitat de llançament de conjurs: determina les CD de salvades dels conjurs que llancen.

Saviesa

La Saviesa representa la teva harmonia amb el món que envolta a una criatura i representa la seva percepció i intuïció.

Tirades de Saviesa

Una tirada de Saviesa es pot fer per llegir el llenguatge corporal, entendre els sentiments d'algú, percebre coses de l'entorn, o cuidar d'una persona malalta. Les habilitats Tracte Animal, Perspicàcia, Medicina, Percepció, i Supervivència representen certes aptituds de les Tirades de Saviesa.

Tracte Animal. Quan s'ha de calmar a un animal domesticat, tranquilitzar una muntura, o intuir les intencions d'una bèstia, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Saviesa (Tracte amb Animals). També la pots fer per a controlar la teva muntura quan intentes una maniobra perillosa.

Perspicàcia. La teva Saviesa (Perspicàcia) determina si pots endevinar les intencions vertaderes d'una criatura, com ara detectar una mentida o predir el seu següent moviment. Passa per llegir el llenguatge corporal, verbal, i somàtic de la criatura.

Medicina. Una tirada de Saviesa (Medicina) et permet provar d'estabilitzar un aliat que s'estigui morint, o diagnosticar una malaltia.

Percepció. La teva Saviesa (Percepció) et permet veure, escoltar, o sentir una presència d'algú o alguna cosa. Representa la teva conciència de l'entorn i l'agudeza dels teus sentits.

Per exemple, pots provar d'escoltar una conversa a porta tancada, espiar sota una finestra oberta, o sentir com uns mostres provenen de moure's sigilosament pel

bosc. També pots provar de trobar coses ocultes o fàcils de passar per alt, com ara orcs parant una emboscada a la carretera, uns brètols amagant-se en carrerons, o llum d'espelma sota una porta tancada.

Supervivència. Una tirada de Saviesa (Supervivència) es fa per seguir rastres, caçar animals per menjar, guiar al grup a través de la tundra, trobar indicis d'un cau de mussolossos, predir el temps, o evitar arenas movedisses i altres paranyos de l'entorn.

Altres tirades de Saviesa. El/la/lli MM pot demanar una tirada de Saviesa quan proves de:

- Tenir un pressentiment sobre què fer ara
- Detectar si una criatura que sembla morta és, realment, un no-mort

Habilitat de Llançament de Conjurs

Els clergues, els druides, i els exploradors empren la Saviesa com a habilitat de llançament de conjurs: determina les CD de salvades dels conjurs que llancen.

Carisma

La Carisma representa com interactues amb les altres persones. Inclou els factors com l'autoconfiança i l'eloqüència, i representen una personalitat de líder o encisadora.

Tirades de Carisma

Una tirada de Carisma es fa quan proves d'influenciar els altres, imitar a algú o mentir bé, o també quan vols navegar una situació social complicada. Les habilitats Engany, Intimidació, Faràndula, i Persuasió reflexen certs aspectes de la Tirades de Carisma.

Engany. La Carisma (Engany) determina si pots amagar la veritat verbalment o amb les teves accions. L'engany ho engloba tot des de desorietar als altres, expressar opinions ambigües, o mentir descaradament. Per exemple, desorietar a un guàrdia, enganyar a un mercader, guanyar a les apostes, disfressar-te, calmar a algú amb mantides, o mantenir una cara de pòker mentre menteixes.

Intimidació. Quan proves d'influenciar a algú amb amenaçes, accions hostils, o violència física, el/la/lli MM et pot demanar fer una tirada de Carisma (Intimidació). Per exemple: extreure informació d'un presonar, convèncer a un grup de brètols que et deixin en pau, o convèncer a un visir que reconsideri la seva decisió amb l'ajuda d'una ampolla trencada.

Faràndula. La Carisma (Faràndula) determina la teva habilitat amb la música, dansa, actuacions teatrals, explicar històries, o alguna altra forma d'entreteniment.

Persuasió. Quan proves d'influenciar a algú amb tacte, gràcia social, o ghonestedat, el/la/lli MM et pot demanar fer una tirada de Carisma (Persuasió). Típicament, la persuasió et fa actuar de bona fer, crear amistats, demanar coses cordialment, o portar-se bé. Per exemple, convèncer a un guàrdia perquè et deixi veure al rei, ajudar a crear pau entre dues tribus en guerra, o inspirar un poble sencer.

Altres tirades de Carisma. El/la/lli MM et pot demanar fer una tirada de Carisma quan proves de:

- Trobar la millor informant d'informació, curiositats i safareig

- Fer-te amb la gent i detectar la temàtica de les seves converses

Habilitat de Llançament de Conjurs

Els bards, els paladins, i els sortillers empren la Carisma com a habilitat de llançament de conjurs: determina les CD de salvades dels conjurs que llancen.

Tirades de Salvació

Una tirada de salvació (o una salvada) representa l'intent de resistir un conjur, trampa, verí, malaltia, o una amenaça en general. Normalment, no decideixes fer la salvada tu: el risk que pateix el personatge o monstre el força a fer-la.

Per fer una tirada de salvació, tira un d20 i suma-li el modificador de característica associat. Així, a una salvada de Destresa se li suma el modificador de Destresa.

Una tirada de salvació pot ser afectada pel context en forma de bonus, penalitzadors, avantatge, i desvantatge, determinats per el/la/lli MM.

Cada classe otorga competència en 2 o més tirades de salvacions. Per exemple, els mags tenen competència a les tirades d'Intel·ligència. A les tirades de salvació amb les que es té competència se li poden sumar el bonus de competència. Alguns monstres també tenen competència en salvades.

La Classe de Dificultat d'una salvada ve dictada per l'efecte que la detona. Per exemple, la CD d'una salvada degut a un conjur la determina l'habilitat de llançament de conjurs i bonus de competència de qui lanza el conjur.

El resultat d'una salvada superada o fallada també es determina a l'efecte que detona la tirada. Normalment, superar la salvada vol dir que s'evita el mal o, com a mínim, se'n redueixen els efectes.

Moviment

Creuar un riu nadant, passar d'amagatosis per una masmorra, escalar un sender de muntanya complicat són tot moviments que són crucials pels jocs de fantasia.

El/la/lli MM pot resumir el moviment dels personatges sense haver d'especificar distàncies o temps exactes: "Atravessets el bosc i trobes l'entrada a la masmorra al capvespre del tercer dia." Fins i tot a dins d'una masmorra, sobretot a les grans, el/la/lli MM pot resumir el moviment entre combats: "Quan mateus els guardians a l'entrada de l'antic fort nan, consulteu el vostre mapa i atravesseu la multitud de passadissos fins arribar a un cingle amb un pont prim e pedra que el creua." De vegades, tanmateix, és important especificar quant temps passa anant d'un lloc a l'altre, ja sigui en dies, hores, o minuts. Les normes per determinar els viatges depenen de dos factors: la velocitat i ritme de viatge de les criatures, i el terreny per on es mouen.

Velocitat

Cada personatge i monstre té una velocitat: quanta distància, en peus, pot moure's en 1 ronda. Representa una velocitat energètica que només es pot mantenir a curt termini en situacions de vida o mort.

Les normes següents determinen quina distància pot moure's un personatge o monstra en un minut, hora, o dia.

Pas de Viatge

Quan viatgen, un grup d'aventurers es poden moure a pas normal, a pas ràpid, o a pas lent. Consulta la taula Pas de Viatge, que indica la distància que es pot fer amb cada pas després d'un cert període de temps. Un pas ràpid fa difícil que el grup pugui percebre coses; un pas lent ajuda a que el grup es mogui discretament i pugui buscar pistes en les àrees que atravessen.

Marxa Forçada

La taula Pas de Viatge assumeix que el grup viatja 8 hores al dia. Poden viatjar més temps i arriscar-se a quedarse exhaust.

Per cada hora extra que viatgin passades les 8 hores, els personatges avançaran la distància estipulada a la taula a la columna Hora; també, per cada hora extra, cada personatge haurà de salvar per Constitució al final de l'hora; la CD és 10 + 1 per cada hora extra que passi de les 8 hores. Qui fallí rep un nivell d'exhaust (consulta l'apèndix PH-A).

Muntures i Vehicles

Molts animals es mouen més ràpid que els humanoides durant períodes curts de temps (fins a 1 hora). Un personatge amb muntura pot galopar durant 1 hora i fer el doble de camí que a pas ràpid. Si es proporcionen muntures descansades cada 8-10 milles, els personatges poden mantenir aquest pas durant molt de temps, però aquesta condició és difícil de complir excepte en àrees molt poblatas.

Els personatges que viatgen amb carro, carruatges, o altres vehicles terrestres viatgen a pas normal. El que viatgen amb vehicles marítims poden viatjar tan ràpid com permeti el vehicle, i no reben els penalitzadors del

pas ràpid però tampoc els beneficis del pas lent. Depenent del vehicle marítim i dels mariners que el duuen, el vehicle podria viatjar fins a 24 hores per dia.

Algunes muntures especials, com ara un pègas, un grif, o certs vehicles especials com una catifa voladora permeten viatjar més ràpidament.

Pas de Viatge

Pace	Distància/Minut	Distància/Hora	Distància/Dia	E
Ràpid	400 peus	4 milles	30 milles	-E
				S
				(F)
Normal	300 peus	3 milles	24 milles	P
Lent	200 peus	2 milles	18 milles	-E
				e si

Terreny difícil

Les velocitats de la taula Pas de Viatge assumeixen un terreny senzill, amb carreteres, prats, o passadissos nets de masmorres. Però sovint els grups aventurers es troben amb boscos densos, aiguamolls profunds, ruïnes plenes de runa, muntanyes altíssimes, i terres glaçats: en altres paraules, terreny difícil.

Si estàs en terreny difícil, et mou a la meitat de la teva velocitat; és a dir, 1 peu de moviment en costa 2. Per tant, la distància que pots cobrir en un minut, hora, o dia es divideix en 2.

Tipus de Moviment Especials

Moure's a través de masmorres perilloses o àrees feréstegues involucra altres moviments a part de caminar. Un grup aventurer pot necessitar escalar, arrosseggar-se, nadar, o saltar per a fer camí.

Escalar, Nadar, i Arrosseggar-se

Quan escales, nades, o t'arrossegues, cada 1 peu de moviment en costa 2; si, a més a més, estàs en terreny difícil, en costa 3. Si tens una velocitat d'escalada o de natació, ignora aquest cost extra quan fas aquestes activitats. El/la/lli MM pot determinar que un obstacle especialment perillós (com la cara d'una muntanya que rellisca) requereix, a més, que superis una tirada de Força (Atletisme) check; o que nadar a contracorrent requereixi que superis una tirada de Força (Atletisme).

Saltar

La teva Força determina la teva distància de salt.

Salt de llargada

Quan fas un salt de llargada, pots saltar tants peus com la teva puntuació de Força, sempre i quant agafis 10 peus o més d'impuls abans de saltar. Si no fas aquest impuls, només pots saltar la meitat de la distància. Si com sia, cada peu que salts et costa 1 peus de moviment.

Aquesta norma assumeix que l'alçada del salt no importa, com quan sales un rierol o esvoranc. El/la/lli MM pot determinar que has de superar una tirada de Força (Atletisme) de CD 10 per saltar per damunt d'un obstacle baix, o sigui fins a 1/4 de la distància del salt

d'alçada. Per exemple, una tanca baixa o un arbust. Si falles la tirada, xoques contra l'obstacle.

Quan aterres a dins de terreny difícil, has de fer una tirada de Destresa (Acrobàcies) de CD 10 per caure dempeus. Si falles, caus enderrocat.

Salt d'Alçada

Quan fas un salt d'alçada, pots saltar tants peus d'alt com $3 + \text{el teu modificador de Força}$ (mínim 0 peus) sempre i quant agafis 10 peus o més d'impuls abans de saltar. Si no fas aquest impuls, només pots saltar la meitat de la distància. Sia com sia, cada peu que saltis i costa 1 peus de moviment. En alguns casos, el/la/lli MM i pot deixar fer una tirada de Força (Atletisme); si la superes, pots saltar més alt que de costum.

Si aixeques les mans per damunt del teu cap durant el salt, pots agafar més amunt: pots arribar a la teva alçada del salt + 3/2 de la teva alçada.

L'Entorn

Sortir d'aventura involucra endinsar-se en llocs foscos, perillosos, i explorar-ne els seus misteris. Les normes d'aquesta secció abarquen les maneres principals d'interactuar amb aquesta mena d'entorns.

Caure

Caure des de ben amunt és un perill comú per a tota persona aventurera.

Al final d'una caiguda, una criatura rep $1d6$ de dany contundent per cada 10 peus que hagi caigut, fins a un màxim de $20d6$. La criatura aterra enderrocat, a no ser que pugui evitar tot el dany de la caiguda

Ofergar-se

Una criatura pot aguantar la respiració tants minuts com $1 + \text{el seu modificador de Constitució}$ (mínim 30 segons).

Quan a una criatura runs se li acaba l'aire o s'ennuega, pot sobreire tantes rondes com el seu modificador de Constitució modifier (mínim d'1). Passat aquest període, al seu torn següent es queda a 0 punts de vida i començarà a morir-se, i no pot recuperar punts de vida ni estabilitzar-se fins que pugui tornar a respirar.

Per exemple, una criatura amb 14 de Constitució of 14 pot aguantar la respiració durant 3 minuts. Si comença a ofegar-se, té 2 rondes per a obtenir aire d'alguna forma; després, es queda a 0 punts de vida.

Visió i Llum

Un dels fonaments d'una aventura és detectar perills, trobar objectes amagats, impactar a un enemic durant el combat, o llançar un conjur. Per a fer-ho, la majoria de les accions depenen de la visió d'un personatge. La foscor i d'altres efectes poden dificultar complir aquestes tasques.

Pot ser que na àrea estigui poc o molt ofuscada. En una àrea poc ofuscada les criatures tenen desavantatge a tirades d'habilitat de Saviesa (Percepció) que involucrin la vista. Una àrea pot estar així degut a llum tenua, boira prima, o sotabosc lleuger.

Una àrea molt ofuscada bloqueja la visió enterament. Pot estar així degut a la foscor, una boira gruixuda, o un boscatge dens. Una criatura que provi a veure quelcom a dins de l'àrea es considera encegat.

A més, la presència (o absència) de llum en un entorn genera 3 il·luminacions possibles: llum forta, llum tenua, i foscor.

En llum forta, la majoria de criatures hi veuen bé. Fins i tot un cel gris fa llum forta; i les torxes, llanternes, focs, i altres fonts de llum fan llum forta fins a uns radis específics.

En llum tenua, oombres, l'àrea està poc ofuscada. Una àrea de llum tenua està en un llindar entre una llum forta (com la d'una torxa) i una foscor que l'embolcalla. La llum de l'ocàs i de l'alba es consideren llum tenua. Una lluna plena especialment brillant també otorga llum tenua.

A la foscor, l'àrea està molt ofuscada. La foscor es troba durant la majoria de les nits, a l'interior d'una masmorra sense torxes, en una mina subterrània, o en una àrea de foscor màgica.

Visió a cegues

Una criatura que té a cegues can percep el seu entorn, sense haver-hi de veure, fins a un radi específic. Per exemple, els llums (que no tenen ulls), o els ratpenats (que tenen ecolocació), els dracs veritables (que tenen sentits superiors) tenen aquest sentit.

Visió de Foscor

Moltes criatures dels móns de fantasia, sobretot les que viuen sota terra, tenen Visió de foscor. Poden veure-hi en llum tenua com si fos llum forta i a la foscor com si fos llum tenua fins a un cert radi d'abast. Tanmateix la visió en aquella foscor és monòcroma: només poden veure tons de gris.

Visió veraç

Fins a un cert radi d'abast, una criatura amb visió veraç pot: veure a través de les foscors naturals i les màgiques; veure a les criatures i objectes invisibles; detectar illusions visuals (i superar-ne les seves salvades) automàticament; i percebre la forma veritable d'un Canviaformes o d'una criatura transformada mitjançant la màgia. La criatura també hi pot veure al Pla Etèri.

Menjar i Beure

Els personatges que no han de menjar ni beure no pateixen els efectes de l'exhaust (consulta apèndix PH-A). L'exhaustió causada per inanició no es pot treure fins que el personatge mengi i begui les quantitats que necessita.

Menjar

Un personatge necessita una lliura de menjar al dia, i la pot fer durar més anant a mitges racion. Menjar-se mitja lliura al dia es considera mig dia sense menjar.

Un personatge pot passar tants dies com $3 + \text{el seu modificador de Constitució}$ (mínim d'1) sense menjar. Després d'això, el personatge pateix 1 nivell d'exhaust al final de cada dia que passi.

Un dia de menjar normal torna el comptador de dies sense menjar a 0.

Beure

Un personatge necessita un galó d'aigua el dia, o 2 si el clima és calorós. Si un personatge només beu la meitat, ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, rep 1 nivell

d'exhaust al final del dia. Si un personatge beu menys de la meitat, rep el nivell automàticament al final del dia.

Si el personatge ja té 1 o més nivells d'exhaust, rep 2 nivells, i no 1, d'exhaustió degut a la manca de beure.

Interactuar amb objects

Les interaccions personatge-objecte es solen resoldre fàcilment: una persona jugadora diu a el/la/lli MM què vol fer, com ara moure una palanca, i llavors li respon què passa, si és que passa res.

Per exemple, un personatge mou una palanca; això fa que s'obi una porta i ompli la sala amb aigua, o que s'obi una porta secreta. Tanmateix la palanca podrà estar rovellada, i el personatge haurà de fer força per a moure-la. En aquests casos, el/la/lli MM pot demanar una tirada de Força per determinar si el personatge pot moure la palanca o no. El/la/lli també escull la CD de la tirada, dependent de la dificultat de la tasca.

Els personatges també poden danyar objectes mitjançant armes i conjurs. Els objectes són immunes als danys psíquic i de verí; per la resta, poden rebre dany tal i com si fossin criatures. El/la/lli MM determina la CA i els punts de vida dels objectes, i si certs objectes tenen resistències o immunitats a certs tipus d'atacs. Per exemple, és difícil tallar una corda amb dany contundent. Els objectes sempre fallen les salvades de Força i Destresa, i són immunes als efectes que requereixen salvar per altres característiques. Quan un objecte es queda a 0 punts de vida, es trenca.

Un personatge també pot intentar una tirada de Força per a trencar un objecte. El/la/lli MM en determina la CD.

Descansar

La gent aventurera pot ser ben heroica, però no poden estar-se tot el dia explorant, interactuant, i combatent. Han de passar temps descansant, menjant, curant-se, guarint les seves ments i esperits per a llançar conjurs, i, en general, preparant-se per la següent aventura.

La gent aventurera i d'altres criatures poden prendre Descansos Curts durant el dia i un Descans Llarg per a acabar el dia.

Descans Curt

Un descans curt és un període d'1 hora o més. Durant aquest temps una criatura no fa cap activitat esgotadora, a part de menjar, veure, allegir, i guarir-se.

Un personatge pot gastar 1 o més Daus de Vida al final d'un descans curt, tants com en tingui. Per cada Dau de Vida que gasti, el/la/lli jugadora/la/lli llança el dau, li suma el modificador de Constitució del personatge, i recupera aquells punts de vida (mínim de 0). Després de cada tirada, es pot (o no) gastar un altre Dau de Vida. Els personatges recuperen Daus de Vida al final d'un Descans Llarg, descrit dessota.

Descans Llarg

Un Descans Llarg és un període de 8 o més hores. Durant aquest temps, un personatge dorm 6 hores o més i fa un màxim de 2 hores d'activitat lleugera, com ara llegir, parlar, menjar, o fer guàrdia. Si una activitat esgotadora interromp el descans, com ara 1 hora de caminar, entrar en combat, llançar conjurs, o similar, el personatge ha de tornar a començar el Descans Llarg per a rebre'n els beneficis.

Al final d'un Descans Llarg, el personatge recupera tots els seus punts de vida. També recuperen Daus de Vida, però no tots: fins la meitat dels Daus de Vida

màxims (mínim d'1). Així un personatge pot acabar un Descans Llarg però no tenir tots els Daus de Vida.

Per exemple, si un personatge té 8 Daus de Vida, en pot recuperar fins a 4 un cop acabi un descans Llarg.

Un personatge no pot rebre els beneficis d'un Descans Llarg més d'un cop cada 24 hores. Un personatge ha de tenir 1 punt de vida a l'inici del descans per a rebre'n els beneficis.

Entre Aventures

Entre les visites a masmorres i les batalles contra mals ancians, els grups aventurers han de descansar, recuperar-se, i preparar-se per la seva següent avenatura. Molta gent aventurera dediquen aquest temps a fer d'altres coses, com ara crear armes i armadures, fer recerca, o gastar-se l'or que s'han guanyat.

En alguns casos, el temps passa sense cap esdeveniment important. Quan comença una nova aventura, el/la/lli MM pot demanar que descriguis breument el que ha fet el teu personatge i ja està. En altres casos, el/la/lli MM pot portar un diari més detallat d'esdeveniments que passen amb tu a davant... O sense.

Despeses d'Estil de vida

Entre aventures, esculls un estil de vida i en pagues el cost de mantenir-lo.

Els estils de vida no tenen un efecte particular en el teu perronatge, però pot afectar la reputació que tingui amb altres grup i individue. Per exemple, un estil de vida aristocràtic i pot permetre una influència major sobre els nobles de la ciutat que si vius de forma pobre.

Activitats de Temps Lliure

Entre aventures, el/la/lli MM et pot demanar què fa el teu personatge durant el seu temps lliure. Els períodes poden durar més o menys, però cada activitat requereix uns dies per a completar-la. Per a que compti un dia, has de treballar en l'activitat 8 o més hores. Els dies no han de ser consecutius. Si tens més dies disponibles que els que dura l'activitat, pots continuar treballant-hi, o fer una altra tasca.

A sota hi ha una llista de tasques de temps lliure, però en pots fer una altra. Si tens una idea, proposala a el/la/lli MM.

Fabricar

Pots fabricar objectes no-màgics, com ara equipament d'aventures o peces d'art. Has de tenir competència amb les eines que empris amb la fabricació (normalment, eines d'artsaneria). Potser també requereixes materials o llocs especials per a poder fabricar. Per exemple, algú amb competència amb eines de ferri li cal una forja per poder fabricar una espasa o una armadura.

Per cada 1 dia que fabriquis, pots fabricar 1 o més objectes; el seu valor combinat ha d'ésser 5 ors o menys. També gastaràs la meitat del preu en materials. Si vols fabricar quelcom que valgui més de 5 ors, pots progressar en increments de 5 ors cada dia fins que arribis al preu desitjat. Per exemple, una armadura de plaques val 1.500 ors; gastaràs 750 ors en materials, i tardaràs 300 dies en fabricar-la sense ajuda.

Múltiples personatges poden combinar els seus esforços per a fer un sol objecte. Cada personatge ha de tenir competència en les eines necessàries i han d'estar treballant al mateix lloc. Cada personatge contribueix

els seus 5 ors diaris a l'objecte. Per exemple, 3 presonatge amb la competència en eines necessàries i el lloc adequat poden preparar una armadura de plaques en 100 dies (el cost dels materials és el mateix).

Mentre fabriques, pots mantenir un estil de vida modest (i no pagar el 1 d'or diari), o un estil de vida còmode (i pagar la meitat del preu normal).

Exercir un Ofici

Pots treballar entre aventures. Podrás mantenir un estil de vida modest i no haver de pagar l'1 or diari. Aquest benefici es manté mentre facis l'ofici.

Si ets un membre d'una organització que t'ofereix un ofici lucratiu, pots mantenir un estil de vida còmode de franc. Per exemple, un temple o un gremi de lladres.

Si tens competència en Faràndula i actues durant el teu temps lliure, pots mantenir un estil de vida ric de franc.

Guarir-se

Pots dedicar el teu temps lliure a recuperar-te d'una ferida debilitant, una malaltia, o un verí.

Passats 3 dies de recuperació, pots salvar per Constitució (CD 15). Si superes, escull un dels resultats següents:

- Acaba un efecte sobre teu que t'impedeixi recuperar punts de vida.
- Durant les properes 24 hores, rep avantatge a salvar contra un verí o malaltia que t'afecta.

Fer Recerca

El temps entre aventures és ideal per a fer recerca i descobrir misteris que s'han desenvolupat durant la campanya. Pot involucrar llegir piles de llibres i pergamins antics en una llibreria, o també pagar rondes als bars locals per a arrancar rumors i xafarderies dels habitants.

Quan comences la teva recerca, el/la/lli MM determina: si l'informació està disponible; quants dies tardaràs en obtenir-la; i si hi et trobes amb obstacles, com ara haver de trobar un individu, llibre, o lloc específic. També et pot demanar tirades d'habilitat, com ara una tirada d'Intel·ligència (Investigació) per a trobar pistes que et conueixin a la informació o una tirada de Carisma (Persuasió) per a convèncer a algú que t'ajudi. Un cop es compleixin aquestes condicions, obténs la informació si està disponible.

Per cada dia que gasts fent recerca, has de gastar 1 or, a part del cost del teu estil de vida.

Entrenament

Pots dedicar el teu temps entre aventures aprenent un nou idioma o a fer servir noves eines. El/la/lli MM podrà donar-te formes adients d'entrenar.

Primer de tot, has de trobar algú que vulgui instruir-te. El/la/lli MM determina quant tardes a trobar-ne i si has de fer tirades d'ahbilitat.

L'entrenament dura 250 dies i costa 1 or diària. Un cop dediquis el temps i diners suficients, aprèns el nou llenguatge o competència amb l'eina desitjats.

Combat

El Combat Pas a Pas

- **1. Determina sorpresa.** El/la/lli MM determina si algú del combat està sorpres/a/i.
- **2. Establir posicions.** El/la/lli MM decideix on estan els personatges i els monstres. El/la/lli MM considera l'ordre de marxa del grup aventurer (o les seves posicions a l'escenari) i d'allà en treu les posicions dels enemics, les distàncies i cap a on miren.
- **3. Tirar iniciativa.** Tota criatura involucrada al combat tira iniciativa per a determinar l'ordre dels torns.
- **4. Fer els torns.** Cada participant al combat pren el seu torn en ordre d'iniciativa.
- **5. Començar la nova ronda.** Quan cada participant del combat hagi fet el seu torn, la ronda s'acaba. Repetir des del pas 4 fins que s'acabi la batalla.

L'Ordre del Combat

Un combat típic és una batalla entre 2 bàndols, una tempesta d'armes impactant, de fentes, parades, joc de peus, i llançament de conjurs. El joc organitza el caos d'un combat en un cicle de rondes i torns. Una ronda són 6 segons de temps al món real. Durant una ronda, cada participant del combat té un torn. L'ordre dels torns es determina a l'inici del combat tirant iniciativa. Quan tothom hagi près el seu torn, s'enceta una nova ronda de combat fins que una banda hagi derrotat a l'altra.

Sorpresa

Un grup aventurer s'apropa sigilosament al campament de bandolers i salten del sotabosc per a atacar-los. Un cub gelatinós il·lisca passadís avall sense que cap aventurer el detecti... Fins que se n'empassa a un. Aquestes són situacions típiques en que un bàndol agafa a l'altre per sorpresa.

El/la/lli MM determina qui està sorpres/a/i. Si cap dels bàndols va en sigil, es detecten mútuament automàticament. Sinò, el/la/lli MM compara les tirades de Destresa (Sigil) de les criatures que s'amaguen contra les Savieses (Percepció) passives de cada criatura de l'altre bàndol. Tot personatge i monstre que no detecti una amenaça estarà sorprès al començament del combat.

Si estàs sorpres/a/i, no et pots moure ni prendre una acció durant el teu primer torn de combat. Tampoc pots prendre reaccions fins que acabi aquell torn teu. Un participant d'un bàndol pot patir sorpresa fins independentment dels altres.

Iniciativa

L'Iniciativa determina l'ordre dels torns durant el combat. Quan el combat comença, tot participant fa una tirada de Destresa per determinar el seu lloc a l'ordre d'iniciativa. El/la/lli MM fa una tirada per cada grup

de criatures idèntiques: cada membre del grup actua alhora.

El/la/lli MM ordena als participants del combat, de més a menys, segons la tirada d'iniciativa. Aquest és l'ordre en què actuen a cada ronda. L'ordre roman el igual a cada ronda.

Si hi ha un empata, El/la/lli MM decideix l'ordre entre criatures que controli que hagin empatat. Si l'empat és entre personatges, els seus jugadors decideixen. El/la/lli MM determina l'ordre si l'empat és entre monstre i jugador, o bé pot fer que els dos tirin 1d20 i qui tregui més alt va abans.

El teu torn

En el teu torn, et pots moure tota la teva velocitat (o menys) i prendre una acció. Esculls que fas primer, si moure's o prendre l'accio. La teva velocitat de caminar està a la teva fitxa de personatge.

Les accions més comunes estan descrites a la secció "Accions en el Combat" més avall. Hi ha trets de classe i d'altres fonts que t'otorguen opcions d'accions adicionals.

La secció "Moviment i Posicionament" més avall explica les normes del teu moviment.

Pots escollir no moure't, no prendre la teva acció, o no fer res en el teu torn. Si no pots decidir què fer, és recomanat prendre l'accio Esquivar o bé una acció Preparada, descrites en la secció "Accions en el Combat".

Accions Bonus

Alguns trets de classe, conjurs, i altres fonts et permeten prendre una acció adicional al teu torn: una acció bonus. Per exemple, el tret Acció Astuta permet prendre una acció bonus als brivalls. Només pots prendre una acció bonus quan t'ho permeti una habilitat especial, conjur, o tret del joc. Sinò, no tens cap acció bonus per a prendre.

Només pots prendre una acció bonus en el teu torn; si en tens més d'una disponible, has d'escol·lir quina prèns.

Pots prendre l'accio bonus en qualsevol moment del teu torn, a no ser que l'accio bonus requereixi un moment específic. Tot efecte que t'impedeixi prendre accions també t'impedeix prendre accions bonus.

Altres Activitats en el teu Torn

Pots ornamentar les teves activitats sense requerir accions adicionals.

Pots comunicar-te com de costum en el teu torn, però amb gesticulacions breus i mots curts.

També pots interactuar de franc amb certs objectes o elements de l'entorn durant el teu moviment o la teva acció. Per exemple, pots obrir una porta mentre avances cap a una criatura enemiga, o pots desembrinjar la teva arma com a part de la teva acció d'atac.

Si vols interactuar amb un segon objecte, has de gastar la teva acció per a fer-ho. Alguns objectes màgics o especials sempre requereixen una acció per a emprar-los, i està escrit a les seves descripcions.

El/la/lli MM et pot demanar emprar una acció per a fer qualsevol d'aquestes activitats si necessita una atenció especial o és un obstacle important. Per exemple, se'ls podrà demanar emprar l'accio per a obrir una porta trabada o per a girar la manivela que fa baixar el pont del fort.

Interactuar amb objectes del teu voltant. Aquí hi ha exemples de coses que pots fer combinades amb el teu moviment i acció:

- embeinar o desembeinar una espasa
- obrir o tancar una porta
- agafar una poció de la motxilla
- recollir una destral
- agafar una bagatella d'una taula
- treure't un anell
- posar-te menjar a la boca
- plantar una senyera al terra
- recollir unes monedes de la teva bossa
- beure'l l'alcohol d'una gerra
- activar un botó o palanca
- agafar una torxa
- agafar un llibre d'una prestatgeria
- apagar una flama xica
- posar-se una màscara
- posar-te la caputxa de la teva capa
- escoltar darrere d'una porta
- clavar una puntada de peua a una pedreta
- posar la clau a un pany
- picar el terra amb un pal de 10 peus
- donar un objecte a un altre personatge

Reaccions

Algunes habilitats especials, conjurs, i situacions et permeten prendre una acció especial: una reacció. Una reacció és una resposta instantània a un detonant. Pot ocurrir durant el teu torn o el torn d'algú altre. Per exemple, un atac d'oportunitat és una reacció (es descriu més avall).

Quan prèns una reacció, no en pot prendre una altra fins el final del teu proper torn. Si la reacció interromp el torn d'una altra criatura, aquesta pot continuar el seu torn un cop es resolgui la reacció.

Moviment i Posicionament

Durant el combat, els personatges i els monstres es mouen constantment i es reposicionen per a agafar a l'altre bàndol per sorpresa.

En el teu torn, et pots moure fins a la teva velocitat en distància, però no cal que et moguis tota la velocitat.

El moviment inclou saltar, escalar, i nadar. Aquests moviments es poden combinar amb caminar, o poden ser els únics que facis servir. Et moguis com et moguis, restes les distàncies de cada mena de moviment de la teva velocitat fins que la gasts tota o fins que ja no et vulguis moure més.

Moure's a trossos

Pots moure't abans i després de la teva acció en el teu torn. Per exemple, si tens una velocitat de 30 peus, te'n pots moure 10, prendre la teva acció, i després moure't 20 peus més.

Moure's entre Atacs

Si prèns una acció que inclougi més d'un atac armat, pots moure't entre cada atac. Per exemple, una guerrera que pot fer 2 atacs gràcies al tret Atac Extra i que tingui una velocitat de 25 peus pot moure's 10 peus, atacar, moure's 15 peus, i fer l'altre atac.

Diferents Velocitats

Si tens més d'una mena de velocitat (per exemple, de caminar i de vol), pots anar canviar de velocitats durant el teu moviment. Quan canvies, resta la distància que ja t'hagis mogut de la nova velocitat. El resultat et diu quant moviment et queda; si te'n queda 0 o menys, no pots fer servir la nova velocitat durant el moviment actual.

Per exemple: si tens una velocitat de caminar de 30 peus i una de vol de 60, pots volar 20 peus, caminar-ne 10, i tornar a volar-ne 20. Podries volar-ne 10 més, però no en podries caminar cap més.

Terreny difícil

El combat no sol ocurrir en habitacions buides ni prats sense obstacles.

Sol passar en coves rocosos, boscos amb sotabosc punxegut, escales de cargol... Bascànicament, en terreny difícil.

Cada 1 peu de terreny difícil costa 1 peu addicional. Si hi ha múltiples coses que fan que un terreny sigui difícil, no s'apilen: el cost de moviment és el mateix.

Altres exemples de terreny difícil són mobles baixos, runes, plantes, neu, i àigamolls. L'espai d'una altra criatura (hostil o no) també és terreny difícil.

Enderrocar-se

Els combatents de vegades s'estiren (o els tomben) al terra. Al joc, es manifesta amb la condició enderrocat, descrita a l'apèndix PH-A.

Pots quedar-te enderrocat sense gastar velocitat. Aixecar-te et costa la meitat de la teva velocitat. Així, si tens 30 peus de velocitat, n'ha de gastar 15 per a aixecar-te. Si no en tens prou o la teva velocitat ès 0, no et pots aixecar.

Per a moure's mentre s'està enderrocat, has d'arroseggar-te o empar màgia com, per exemple, d de teletransportació. Cada 1 peu de moviment arrosegant-te costa 1 peu extra. Així, arroseggar-te 1 peu per terreny difícil costa un total de 3 peus.

Moure's al Voltant d'altres Criatures

Pots moure't per l'espai d'una criatura no hostil. Només pots moure't per l'espai d'una criatura hostil si la criatura és 2 tamany més gran o més petit que tu. Sià com sià, l'espai d'una altra criatura se't considera terreny difícil.

No pots acabar el moviment a dins l'espai d'una altra criatura.

Si surts de l'espai d'una criatura hostil durant el teu moviment, provocaràs un atac d'oportunitat.

Moviment de Vol

Les criatures voladores gaudeixen d'un millor moviment però també dels perills d'estar tant amunt. Si una criatura que està volant cau enderrocat, se li redueix la velocitat a 0, o se li impedeix que es mogui, aquesta cau si no es pot mantenir flotant mègicament, com ara amb el conjur volar.

Tamany de Criatura

Cada criatura ocupa diferents quantitats d'espai.

La taula Categories de Tamany mostra quin espai ocupa una criatura de cada tamany en combat. Algunes objectes també empren les categories de tamany.

CATEGORIES DE TAMAÑY

Tamany Espai

Diminut	2,5 x 2,5 peus
Petit	5 x 5 peus
Mitjà	5 x 5 peus
Gran	10 x 10 peus
Enorme	15 x 15 peus
Titànic	20 x 20 peus o més

Espai

L'espai d'una criatura és l'àrea, en peus, que controla durant el combat, i no quin tamany té. Una criatura Mitjana no sol fer 5 peus de costat, però si que controla aquest espai. Si un hobgòblin mitjà roman en una porta de 5 peus d'ample, altres criatures no la podran creuar si el hobgòblin no les deixa.

L'espai d'una criatura també determina quina àrea necessita perquè lluiti eficaçment. Per això hi ha un límit de criatures que poden envoltar-ne a una altre. Només 8 combatents Mitjans, per exemple, poden embolcallar-ne a una altra de mitjana.

Com que les criatures grans ocupen més espai, menys d'elles poden envoltar a criatures.

Si 4 criatures Grans n'envolten a una de Mitja, no hi ha gaire espai per a ningú més. D'altra banda 20 criatures Mitges en poden envoltar a una de Titànica.

Passar per un Espai Petit

Una criatura pot passar per un espai d'un tamany menor que ella. Una criatura Gran pot passar per un corredor de 5 peus de costat. Tanmateix ha de gastar 1 peu extra per cada 1 peu que es mogui per allà. A més, té desavantatge a les tirades d'impacte i de salvació de Destresa. Rep tirades d'impacte amb avantatge.

ACCIONS DE COMBAT

Quan prèn la teva acció en el teu torn pots fer una de les accions d'aquesta secció. També pots optar per una opció d'un tret de la teva classe o similar, o una acció improvisada. Molts monstres tenen accions particulars en el seu bloc d'estats.

Quan vols fer una acció que no està a les normes, el/la/lli MM et diu si és possible i quina tirada has de fer (si n'has de fer).

- Atac
- Fer un conjur
- Còrrer
- Destrarar-se
- Esquivar
- Ajudar
- Amagar-se
- Preparada
- Cerca
- Utilitzar un Objecte
- Improvisar una Acció

FER UN ATAC

Ja ataquis amb una arma cos a cos, a distància, o un conjur, els atacs tenen una estructura senzilla.

- 1. **Escull un objectiu..** Tria un objectiu a l'abast del teu atac: una criatura, un objecte, o un lloc.
- 2. **Determinar modificadors..** El/la/lli MM determina si l'objectiu té cobertura i si tens

avantatge o desavantatge vers la criatura. A més, els conjurs, habilitats especials, i altres efectes poden otorgar bonus o penalitzadors a la tirada d'impacte.

- 3. **Resoldre l'atac..** Fas la tirada d'impacte. Si impacta, tires el dany, a no ser que aquest atac tingui regles especials que ho contradiguin. Alguns atacs causen efectes especials a més de, o en ves de, dany.

Si hi ha dubtes si una cosa és un atac: si estàs fent una tirada d'impacte, és un atac.

TIRADES D'IMPACTE

Quan fas un atac, fas una tirada d'impacte per veure si l'atac toca o falla. Per a fer una tirada d'impacte, tira un d20 iafegeix-hi els modificadors que toquen. Si el total de la tirada (afegint modificadors) és igual o més que la Classe d'Armadura (CA) de l'objectiu, l'atac impacta. La CA d'un personatge es determina quan es crea el personatge; la d'un monstre està al seu bloc d'estats.

MODIFICADORS DE LA TIRADA

Quan un personatge tira a impactar, els modificadors més comuns són el modificador de característica i el bonus de competència. Quan un monstre tira a impactar, suma el modificador del seu bloc d'estats.

Modificador de Característica. El modificador de característica d'un atac armat cos a cos és Força; el d'un atac armat a distància és Destresa. Les armes subtils o llancívoles són excepcions.

Alguns conjurs també requereixen una tirada d'impacte. El modificador de característica d'un conjur depen de l'habilitat de llançament de conjurs de qui conjura.

Bonus de Competència. Sumes el teu bonus de competència a la teva tirada d'impacte quan fas servir una arma amb que tens competència, o quan fas la tirada per un conjur.

TIRAR UN 1 O UN 20

De vegades el destí l'ajuda o et condemna; de vegades el novell impacta i la veterana falla.

Si el d20 treu un 20, l'atac impacta sense importar els modificadors de la tirada ni a CA. Treure un 20 és un critic.

Si el d20 treu un 1, l'atac falla sense importar els modificadors de la tirada ni a CA.

ATACANTS I OBJECTIUS OCULTS

Els combatents intenten ocultar-se dels contrincants amagant-se, llançant el conjur invisibilitat spell, o quedant-se a la foscor.

Quan ataquen a un objectiu que no pots veure, tens desavantatge a impactar, tant si proves d'endevinar la seva posició com si el pots sentir (però no veure). Si l'objectiu no està al lloc on has endevinat, falles automàticament; tipicament, el/la/lli MM simplement diu que l'impacte falla, no que el lloc era incorrecte.

Quan una criatura no te pugui avantatge, tens avantatge a tirades d'impacte contra aquesta.

Si estàs ocult/a/i (no se'p pot veure ni sentir) i fas un atac, et reveles, tant si l'atac impacta o no.

ATACS A DISTÀNCIA

Quan fas un atac a distància empres una arma com un arc, ballesta, o llances una destral. En resum: envies un projectil a distància contra un objectiu. Un monstre tal vegada llanci espines de la seva cua. Molts conjurs també involucren un atac a distància.

Abast

Pots fer atacs a distància només fins a un abast específic.

Un atac que tingui un sol abast (com els d'un conjur) no pot tocar a un objectiu que estigui més lluny que l'abast.

Alguns atacs a distància, com ara els dels arcs, tenen 2 abastos. El menor és l'abast normal, i el major és l'abast llarg. Si l'objectiu està entre l'abast normal i el llarg, tires l'impacte amb desavantatge. No pots atacar a un objectiu que estigui més enllà que l'abast llarg.

Atacs a Distància estant a Cos a Cos

Atacar a distància és complicat quan tens un enemic a prop. Quan fas un atac a distància amb una arma, conjur, o altres maneres, fas la tirada d'impacte amb desavantatge si tens a una criatura hostil a 5 peus de tu que no estigui incapacitat.

Atacs Cos a Cos

Un atac cos a cos inclou els atacs a abast melé. Normalment ataquen cos a cos amb una espasa, un martell, una dreta, o així. Un monstre ho fa amb les seves urpes, banyes, dents, tentacles, o altres parts del cos. Alguns conjurs també involucren un atac cos a cos.

La majoria de les criatures tenen un abast de 5 peus, així que poden fer atacs cos a cos a criatures a 5 peus d'elles. Algunes criatures (normalment aquelles més grans que Mitjà) tenen abastos cos a cos major, descrit als seus blocs d'estat.

En comptes de fer un atac armat cos a cos, en pots fer un deat desarmat: un cop de puny, una puntada de peu, un cop de cap, o una cosa similar (no compten com a atac armat). Si impacta, un atac desarmat fa 1 + el teu modificador de Força de dany contundent. Tens competència amb els teus atacs desarmats.

Atacs d'Oportunitat

En una lluita, tothom busca que l'enemic baixi la guàrdia. Normalment no et pots moure despreocupadament prop dels teus enemics. Si ho fas, provoques un atac d'oportunitat.

Quan una criatura hostil s'allunya del teu abast, pots optar a fer-li un atac d'oportunitat: com a reacció, fas un atac cos a cos contra la criatura. L'atac interromp el moviment de l'objectiu, i ocorre just abans que la criatura surti del teu abast.

Pots evitar rebre atacs d'oportunitat mitjançant l'accio Destravar-se. Tampoc provoques atacs d'oportunitat quan et teleports o quan algú et mou sense empar el teu moviment, acció, ni reacció. Per exemple, no provoques atacs d'oportunitat si una explosió t'envia volant fora de l'abast d'algú, no provoques un atac d'oportunitat.

Lluita amb Armes Duals

Quan prens l'accio Atacar i ataquen amb una arma lleugera cos a cos que empunyis amb una mà pots, com a accio bonus, atacar amb una altra arma lleugera cos a cos que duguis a l'altra mà. No afegiràs el modificador

de característica al dany de l'atac bonus, excepte si el modificador és negatiu.

Si una de les armes és, també, llancívola, pots llançar-la en comptes de fer un atac cos a cos.

Enfrontaments al Combat

Una batalla consisteix en enfotar el teu poder contra el d'un enemic. Aquest repte es representa amb un enfrontament. Aquesta secció inclou els enfrontaments més comuns que requereixen una acció en combat: preses i empènys criatures. El/la/lli MM pot copiar aquests enfrontaments per a crear-ne de nous.

Apresar

Quan vols agafar o sotmetre a una criatura, pots empar l'accio Atacar i fer un atac cos a cos especial: una presa. Si amb l'accio Atacar pots fer múltiples atacs, la presa en substitueix un. L'objectiu de la teva presa ha d'estar a l'abast i ser d'un tamany major a tu o menys.

Has de tenir una o més mans lliures per intentar apresar a un objectiu. Has de fer una tirada confrontada de presa: tu fas una tirada de Força (Atletisme) contra una tirada de Força (Atletisme) o de Destresa (Acrobàcies) de l'objectiu (escull ell). Si l'objectiu està incapacitat, superes automàticament. Si superes, l'objectiu està grappled per a tu (consulta l'àpèndix PH-A). La condició específica com acabar-la. Tu pots acabar la presa sobre l'objectiu quan vulguis (no requereix acció).

Escapar una Presa

Una criatura grappled pot, com a acció, escapar. Ha de fer una tirada confrontada de Força (Atletisme) o bé Destresa (Acrobàcies) (l'objectiu escull) contra la teva tirada de Força (Atletisme).

Movent un Objectiu Apresat

Quan et mous, arrossegues o duus a l'objectiu grappled. Si la criatura no és 2 tamanyos o més menor que tu, la teva velocitat està partida en 2.

Empènyer una Criatura

Quan vols empènyer a una criatura o deixar-la enderrocat, pots empar l'accio Atacar i fer un atac cos a cos especial: una presa. Si amb l'accio Atacar pots fer múltiples atacs, la presa en substitueix un.

L'objectiu de l'empenta ha de ser d'un tamany més que tu o menor, i ha d'estar a l'abast. Tu fas una tirada de Força (Atletisme) contra una tirada de Força (Atletisme) o de Destresa (Acrobàcies) de l'objectiu (escull ell). Si l'objectiu està incapacitat, superes. Si superes, l'objectiu està enderrocat o bé l'empenus 5 peus lluny de tu.

Cobertura

Certs obstacles et poden protegir d'atacs: parets, arbres, criatures, i d'altres. Un objectiu només pot gaudir de cobertura si l'atac ve de l'altra banda de la cobertura.

Hi ha 3 graus de cobertura. Si un objectiu té múltiples fonts que el cobreixen, no s'apilen les proteccions; s'aplica només la cobertura que més protegeix. Per exemple, si gaudexes de mitja cobertura en una

direcció i també de 3/4 en la mateixa direcció, només tens 3/4 de cobertura.

Mitja cobertura otorga un +2 a la CA i a les salvades de Destresa. Una mitja cobertura cobreix la meitat del cos d'un objectiu, com ara una paret baixa, un moble gran, una soca curta, o una criatura, ja sigui amiga o enemic.

3/4 de cobertura otorga un +4 a la CA i a les salvades de Destresa. 3/4 de cobertura cobreixen uns 3/4 del cos d'un objectiu, com ara un ull de bou, una finestra prima, o un arbre ample.

Cobertura total impedeix que una criatura sigui objectiu de conjurs atacs. Ara bé alguns efectes i conjurs el poden tocar si tenen una àrea d'efecte. Una cobertura total oculta completament a un objectiu.

Dany i Curació

Als jocs de fantasia, les ferides i el perill de mort són coses del dia a dia. Moltes coses poden danyar o fins i tot matar a les criatures més resilients: una espasa, una fletxa ben a puntada, o l'explosió d'una bola de foc.

Punts de vida

Els punts de vida representen la durabilitat física i mental d'una criatura, i la seva força de voluntat i sort. Les criatures amb menys punts de vida són més fràgils.

Els punts de vida actuals d'una criatura van dels punts de vida màxims fins a 0. El número canvia tot sovint ja que les criatures reben danys i curació. Quan una criatura rep dany, se li resta el dany dels seus punts de vida. Pedre punts de vida no afecta les capacitats de la criatura fins que no es queda a 0 punts de vida.

Tirades de Dany

Tota arma, conjur, i tret danyí de monstre específica quant danya fa. Tires el/s dau/s de dany, sumes els modificadors, i el resultat és el dany que fas a l'objectiu. Les armes màgiques, certes habilitats, i d'altres factors poden otorgar un bonus al dany.

Quan ataques amb una arma,afegeixes el teu modificador de característica (el mateix que la tirada d'impacte). Un conjur específica quins daus de dany has de tirar i si has d'afegeir-hi cap modificador.

Si un conjur o altre efecte fa mal a més d'un objectiu alhora, tira el dany un cop per a tothom. Per exemple, si una maga tira bola de foc o un clergue llança una batussa incendiària, el dany del conjur es tira un cop i totes les criatures afectades reben aquell dany.

Critics

Quan tires un impacte crític, tires daus de dany extra contra l'objectiu. Tira tots els daus de dany 2 cops i sumal!. Llavors suma-hi els modificadors que toquín. Per anar més ràpid, pots tirar tots els daus de dany alhora.

Per exemple, si tires un critic amb una daga (dau de dany 1d4), tires 2d4 de dany + el modificador de característica. Si l'atac involucra altres daus de danys, com el tret Atac Furtiu del brivall, també tires aquells daus 2 cops.

Tipus de Danys

Diferents atacs, conjurs, i efectes fan tipus de danys diferents. Els tipus de danys no tenen regles especials; ara, algunes normes, com les de resistència de dany, depenen dels tipus de dany.

Dessota es descriuen tots els tipus de dany amb exemples.

Àcid. L'esprai corrosiu de l'alenada d'un drac negre; els enzims digestius d'un pudding negre.

Contundent. Cops secs de martells, de caiguda, o de constricció.

Fred. El gebre infernal de la llança d'un diable de gel, l'alenada frígida d'un drac blanc.

Foc. Red dragons breathe fire, and many spells conjure flames to deal fire damage.

Força. Energia pur de màgia que prové, sobretot, de conjurs com missil màgic o arma espiritual.

Elèctric. El conjur Ilampec i l'alenada d'un drac blau.

Necròtic. Dany que panseix el físic i l'ànima, causat per certs no-morts i conjurs.

Perforant. Atacs que punxen, com les mossegades o les llances.

Verí. Fiblades verinoses o l'alenada d'un drac verd.

Psíquic. Habilitats mentals com ara l'explosió psònica d'un assortiments.

Radiant. Dany que crema la carn com foc i sobrecrerga de l'esperit, que ve de conjurs com ara batussa incendiària spell o d'armes de càstig angelical.

Tallant. Dany d'espases, destrals, i d'urpes.

Tro. Un impacte concussionari com d'un conjur de tronada.

Resistència i Vulnerabilitat al Dany

Algunes criatures i objectes se'ls danya amb més facilitat o dificultat amb certs tipus de dany.

Si una criatura o objecte té resistència a un tipus de dany, tot dany d'aquell tipus es dividirà en 2 per a ella, damage of that type is halved against it. Si una criatura o objecte té vulnerabilitat a un tipus de dany, tot dany d'aquell tipus es duplicitarà per a ella.

Les resistències i vulnerabilitats s'apliquen després de tots els modificadors del dany. Per exemple, una criatura resistent al dany contundent rep un atac que li faria 25 de dany contundent. La criatura també està a dins d'una aura màgica que li redueix tot el dany en 5. Així, als 25 de dany se li resten 5 (20) i després es divideix en 2; per tant, rep 10 de dany contundent.

Si hi ha múltiples resistències o vulnerabilitats vers el mateix dany, no s'apilen: només s'apliquen un cop. Per exemple, si una criatura és resistent tant al dany de foc i al dany no-màgic, un dany no-màgic de foc es divideix en 2, però no menys.

Curació

El dany no és permanent si no mata a la criatura, i fins i tot la mort es pot corregir amb màgia poderosa. Un descans pot restaurar els punts de vida d'una criatura, i alguns efectes màgics com ara el conjur curar ferides o una poció de curació poden curar dany instantàniament.

Quan una criatura rep qualsevol mena de cura, se li sumen els punts de vida recuperats als punts de vida actual. Una criatura no pot tenir més punts de vida que els seus punts de vida màxims; si se la cura en excés, l'excés es perd. Per exemple, un druida cura a l'exploradora 8 punts de vida. L'exploradora té 14 punts de vida i 20 punts de vida màxim: per tant, l'exploradora recupera 6 punts de vida i no 8.

Una criatura morta no pot recuperar punts de vida si no es ressuscita mitjançant màgia com ara el conjur revifar.

Quedar-se a 0 Punts de Vida

Quan et quedes a 0 punts de vida, o mors a l'instant o et quedes inconscient; el procés es descriu dessota.

Mort Instantània

Un dany massiu pot matar a l'instant. Quan un dany et deixa a 0 punts de vida, conta el dany restant; si és major a la meitat dels teus punts de vida màxims, mors instantàniament.

Per exemple, una clergue té 6 punts de vida i 12 punts de vida màxim. Rep 18 de dany, per tant es queda a 0 punts de vida, i resten 12 punts de vida. Com que la meitat dels punts de vida màxims és 6, el dany és major, i mor instantàniament.

Quedar-se Inconscient

Si un dany et deixa a 0 punts de vida i no et mata, et quedes inconscient (consulta la secció PH-A). Recuperes la consciència si reps qualsevol curació.

Salvades de mort

Quan comences el teu torn a 0 punts de vida, has de fer una tirada de salvació especial: una salvada de mort. Determinarà si t'acostes a la mort o si et manténs amb vida. Aquesta salvada no s'associa a cap modificador de característica. Estàs a les mans del destí i només et poden ajudar conjurs i trets que puguin donar-te més possibilitats de superar una tirada de salvació.

Tira un d20. Si treus 10 o més, superes. Si no, falles. Si acumules 3 superades, t'estabilitzies (descriu dessota). Si acumules 3 falles, mors. Els resultats no han d'esser consutius. Ves-los comptant fins que n'acumulis 3 d'una mena. Els resultats es reinicen quan recuperis punts de vida o t'estabilitzis.

Tirar un 1 o un 20. Si fas una salvada de mort i treus un 1 al d20, són 2 falles. Si treus un 20, recuperes 1 punt de vida.

Rebre dany a 0 punts de vida. Si reps dany estant a 0 punts de vida, anota't una falla de salvada de mort. Si el dany és d'un impacte crític, anota-te'n 2. Si el dany és igual o major als teus punts de vida màxima, mors instantàniament.

Estabilitzar a una Criatura

La millor forma de salvar a una criatura a 0 punts de vida és curant-la. Si no podeu, la podeu estabilitzar per evitar que es mori degut a 3 salvades de mort fallades.

Pots, com a acció, administrar primers auxilis a una criatura inconscient per provar d'estabilitzar-la. Has de superar una tirada de Saviesa (Medicina) (CD 10).

Una criatura estabilitzada no fa salvades de mort però està a 0 punts de vida, així que roman inconscient. Si rep dany, es desestabilitza de nou i ha de tornar a fer salvades de mort. Una criatura estabilitzada però no curada recupera 1 punt de vida passades 1d4 hores.

La Mort dels Monstres

Normalment, el/la/lli MM deixa que un monstre mori instantàniament si es queda a 0 punts de vida en ves de

quedar-se inconscient i fer salvades de mort.

Alguns monstres i villans poderosos en poden ser excepcions, i el/la/lli MM el poden deixar-los inconscient i seguir les mateixes normes que els personatges jugadors.

Noquejar a una Criatura

De vegades un atacant vol noquejar a un enemic en comptes de matar-lo. Quan un enemic deixa a una criatura a 0 punts de vida amb un atac cos a cos, l'atacant pot optar noquejar a la criatura. Pot escollir fer aquest dany no letal tan bon punt causi el dany. Una criatura noquejada es queda inconscient però estable.

Punts de vida temporals

Alguns conjurs i habilitats especials otorguen punts de vida temporals a una criatura. Els punts de vida temporals no són punts de vida normals; són com un escut contra el dany.

Quan tens punts de vida temporals i reps dany, perds primer els punts de vida temporals; si et queda dany després de perdre's tots, se'ls rest als punts de vida normals. Per exemple, si tens 5 punts de vida temporals i reps 7 de dany, perts tots els punts de vida temporals i 2 punts de vida.

Com que els punts de vida temporals no són normals, poden excedir els teus punts de vida màxim. Així, pots tenir tots els punts de vida i rebre punts de vida temporals.

La curació no pot recuperar punts de vida temporals, i no es poden sumar; si ja tens punts de vida temporals i en reps molt, pots decidir quin dels dos et quedes. Per exemple, si tens 10 punts de vida temporals i un conjur te n'atorga 12, pots escollir tenir-ne o bé 10 o bé 12, però no 22.

Si estàs a 0 punts de vida, rebre punts de vida temporals no t'estabilitza ni et recupera la consciència.

Poden absorbir dany mentre estàs inconscient, però només una cura de debò et pot salvar.

Si l'efecte que t'atorga punts de vida temporals no especifica una duració, et duren fins que els perdis o fins que acabis un Descans Llarg.

Combat Muntat

Una muntura et pot otorgar mobilitat i velocitat addicional, com ara un cavaller muntat en un cavall de guerra, una maga que llança conjurs a sobre d'un grif, o una clergue volant pel cel amb un pegàs.

Una criatura voluntària d'un tamany més o major que tu que tingui una anotamia apropiada pot ser la teva muntura. La muntura segueix les regles següents.

Muntar i Desmuntar

Un cop durant el teu moviment, pots muntar o desmuntar a una criatura a 5 peus d'abast. Costa la meitat de la teva velocitat en moviemtn. Per exemple, si tens 30 peus de velocitat, has de gastar-ne 15 per a muntar un caball. Així, si no tens 15 peus de moviment (o tens una velocitat de 0) no pots muntar-lo.

Si un efecte mou la teva muntura contra la seva voluntat mentre la munes, has de salvar per Destresa (CD 10). Si falles, caus de la muntura i quedes enderrocat en un espai a 5 peus de la muntura. Si caus enderrocat mentre vas en muntura, has de fer la mateixa salvada.

Si la teva muntura cau enderrocat, pots, com a reacció, desmuntar-la i caure dempeus al costat. Si no ho fas,

caus enderrocat a 5 peus seu.

Controlar una Muntura

Mentre vas en muntura, tens 2 opcions: controlar-la o deixar que actui independentment. Les criatures intel·ligents, com ara els dracs, són muntures independents.

Només pots controlar una muntura si se l'ha entrenat per a ser controlada. Un cavall domesticat o un ase són exemples de criatures entrenades així.

Quan controles a una muntura, canvia la seva iniciativa: serà la teva d'ara endavant. Es mou com la dirigeixes, i només té 3 opcions com a acció: Còrrer, Destrarar-se, i Esquivar. Una muntura controlada pot moure's i actuar fins i tot en el torn en que la muntes.

Una muntura independent: reté la seva iniciativa; no té restriccions d'accio ni que estigui muntada; i es mou i actua de la forma que vol. Tal vegada fugí de combat, carregui per atacar o per a devorar a un enemic, o fins i tot anar en contra de les teves ordres.

En qualsevol cas, si la muntura provoca un atac d'oportunitat quan la muntes, l'atacant pot atacar a la

muntura o a tu.

Combat Aquàtic

Combatre sota l'aigua és un repte, i té les seves pròpies normes. S'apliquen quan el grup aventurer persegueix als sahuagins fins a casa seva, lluiten contra taurons a dins d'un vaixell enfonsat, o entren en una masmorra inundada.

Quan fas un atac armat cos a cos, una criatura que no té velocitat de natació (ni natural ni màgica) fa la tirada d'impacte amb desvantatge, a no ser que l'arma sigui: una daga, una javelina, una espasa curta, una llança, o un trident.

Un atac armat a distància falla automàticament si l'objectiu està més lluny que l'abast normal de l'arma. Si està a dins de l'abast normal, la tirada d'impacte té desvantatge, a no ser que l'arma sigui: una ballesta, una xarxa, o una arma llancívola que estiguis llançant, com ara una javelina, una llança, un trident, o un dard.

Tota criatura i objecte submarinada completament en aigua té resistència al dany de foc.

Llançament de Conjurs

La màgia permea els mons de fantasia; normalment, en forma de conjur.

Aquesta secció proveeix normes per a llançar conjurs. Diferents classes tenen formes diferents d'aprendre i preparar conjurs. Els monstres empren conjurs de formes úniques. Vingui d'on vingui, un conjur segueix aquestes normes.

Què és un Conjur?

Un conjur és un efecte màgic discret, una forma finita de les energies màgiques que permeen el multivers que adopten una expressió específica i limitada. Quan un personatge llança un conjur, toca curosament les cordes invisibles de màgia pura que hi ha al món, les organitza en un patró particular, les posa a vibrar en notes específiques, i llavors les allibera per a crear l'efecte desitjat; i, normalment, fa tot això en segons.

Els conjurs poden ser eines versatils, guardies, o armes. Poden fer dany i també reparar-lo, imposar o alliberar condicions (consulta l'àpèndix PH-A), drenar energia vital, i ressucitar als morts.

A través de la història s'han creat milers de conjurs, i molts s'han perdut. Alguns poden romandre a dins de llibres podrits en runes ancestrals o atrapats a les ments de divinitats mortes. Alguns els reinventarà un personatge amb prou poder i saviesa.

Nivell de Conjur

Tot conjur té un nivell, i va de 0 a 9. El nivell de conjur indica en termes generals com n'és de poderós. Un missil màgic és de nivell 1, i l'increïble deturar el temps és de nivell 9. Els trucs són conjurs senzills però poderosos; tan simples que els personatges se'ls saben de memòria. Com més alt sigui el nivell del conjur, més alt ha d'ésser el nivell del personatge per a poder-lo conjurar.

Tanmateix el nivell de conjur i nivell de personatge no es corresponen directament. Per exemple, un conjur de nivell 9 no pot ser llançat, normalment, per un personatge de nivell 9, però sí per un de nivell 17.

Conjurs Coneguts i Preparats

Abans de poder llançar un conjur, el personatge l'ha de tenir memoritzat al cap, o tenir-lo accessible en un objecte màgic. Algunes classes tenen un nombre limitat de conjurs que coneixen que podran memoritzar; el mateix els passa als monstres. D'altres classes conjuradores, com ara clergues o mags, fan el procés de preparar conjurs. És un procés que varia de classe a classe i està detallat a les seves descripcions.

Sia com sia, el número de conjurs que pot memoritzar un/a conjurador/a/ alhora depèn del nivell del personatge.

Ranures de conjur

Un/a conjurador/a/ pot preparar-se o conèixer un nombre de conjurs; tanmateix, només en pot llançar un altre nombre limitat abans de descansar. Manipular el teixit màgic i canalitzar-ne l'energia requereixen molta força mental; com més alt el nivell, més força. Cada taula de classe conjuradora inclou una columna amb quantes ranures de conjur de cada tipus té un personatge

d'aquell nivell de classe. Per exemple, l'Umara és mag de nivell 3, per tant té 4 ranures de nivell 1 i 2 ranures de nivell 2.

Quan un personatge llança un conjur, ha de gastar una ranura del nivell del conjur o superior: aquella ranura es considera gastada. Dit d'una altra manera, una ranura d'un nivell serveix per a llançar un conjur d'aquell nivell o menor. Un conjur de nivell 1 cap en una ranura qualsevol, però un conjur de nivell 9 només cap en una ranura de nivell 9. Quan l'Umara llança missil màgic, que és de nivell 1, gastarà una ranura de nivell 1 de les 4 que té; després li'n queden 3.

Quan acabes un descans llarg, recuperes totes les ranures de conjur gastades.

Alguns personatges i monstres tenen habilitats especials que els permeten llançar conjurs sense gastar ranures de conjur. Per exemple, un monjo de la Tradició dels Quatre Elements, una bruixota amb certes invocacions èldriks, o certs demonis dels Nou Inferns can poden llançar conjurs així.

Llançar un Conjur a Nivells Superior

Quan un/a conjurador/a/ llança un conjur d'un cert nivell i gasta una ranura d'un nivell superior, el conjur assumeix el nivell de la ranura. Per exemple, l'Umara llança missil màgic amb una de les seves ranures de nivell 2, per tant aquell missil màgic és de nivell 2.

Alguns conjurs, com ara missil màgic o curar ferides, tenen efectes més poderosos quan es llancen a nivells superiors. Això es detalla a la descripció del conjurs.

Trucs

Un truc és un conjur que es pot llançar a voluntat, sense gastar cap ranura de conjur i sense haver-lo de preparar. Són conjurs tan practicats que el/la/lli conjurador/a/i ja els té memoritzats per sempre i no ha de gastar força per a llançar-lo. El nivell dels conjurs és 0.

Ritualls

Alguns conjurs tenen l'etiqueta ritual. Aquests conjurs es poden llançar com un conjur normal o bé com a ritual. Llançar un conjur com a ritual afegeix 10 minuts a la duració de llançament.

A més, no gasta una ranura de conjur. Un conjur llançat com a ritual no es pot llançar a nivells superiors.

Per a llançar, el/la/lli conjurador/a/i ha de tenir un tret que li permeti llançar-lo com a ritual. Per exemple, el clergue i el dríuida tenen el tret Ritual. També ha de tenir el conjur preparat a la seva llista de conjurs coneguts, excepte si el tret de classe contradiu això, com ara el tret Ritual del mag.

Llançar un Conjur

Llançar vestint Armadura

Llançar conjurs requereix concentració mental i gesticulacions ben precises. Per tant, has de tenir competència en l'armadura que vesteixes per a poder llançar un conjur. Si no, pots: l'esforç de dur armadura et distreu massa com per a poder fer-ho.

Duració de Llançament

La majoria dels conjurs tarden una acció per a llançar-los; tanmateix alguns requereixen una acció bonus, una reacció, o més temps.

Acció Bonus

Un conjur especialment ràpid requereix una acció bonus. Has de prendre l'accio bonus en el teu torn per a llançar el conjur; si ja l'has presa no pots llançar el conjur. No pots llançar cap altre conjur en el mateix torn, excepte un truc amb duració de llançament d'1 acció.

Reaccions

Alguns conjurs requereixen reaccions. Necessiten una fracció de segons per a llançar-se i es llancen com a resposta a un esdeveniment. Si un conjur es pot llançar com a reacció, la descripció te'n descriu el detonant.

Duracions més Llargues

Alguns conjurs (incloent els de rituals) requereixen més temps per a llançar: minuts o hores. Quan llances un conjur amb una duració de llançament més llarga que una acció oreaccíó, has d'emprar una acció a cada torn que estiguis llançant el conjur, i has de mantenir la concentració durant tot el procés (consulta la secció "Concentració" dessota). Si la teva concentració es treuca, el conjur falla, però no gastes la ranura de conjur. Si vols tornar a provar de llançar el conjur, has de tornar a començar.

Abast

L'objectiu d'un conjur ha d'estar a dins de l'abast del conjur. Per un conjur com el missil màgic, l'objectiu és una criatura. Per un conjur com bola de foc, l'objectiu és un punt a l'espat des d'on esclarà la bola de foc.

La majoria dels abastos estan en peus. Alguns conjurs només poden designar a una criatura (tu també) com a objectiu. D'altres, com l'escut, només t'afechten a tu: aquests tenen un abast de llançador.

Els conjurs que creen cons o línia d'efecte que originen de tu també tenen un abast de llançador, indicant tu n'ets el punt d'origen. (consulta la secció "Àrees d'Efecte").

Després de llançar un conjur, els seus efectes no es limiten al seu abast, a no ser que ho expressi el conjur.

Components

Els components d'un conjur són els requisits físics d'un conjur per a poder llançar-lo. Cada conjur lilista els components que necessita: verbal (V), somàtic (S), or material (M). Si no pots aportar un o més components del conjur, no el pots llançar.

Verbal (V)

La majoria dels conjurs requereixen cantar paraules místiques. Les paraules no tenen un poder en sí; és la combinació dels sons, tons i resonància que comencen a posar els fils de màgia a lloc. Així, un personatge amordaçat o en una àrea de silenci, com del conjur silenci, no pot llançar un conjur amb component verbal.

Somàtic (S)

Gesticulacions forçades o bé molt detallades. Si un personatge no té al menys una mà lliure, no pot llançar un conjur amb component somàtic.

Material (M)

Alguns conjurs requereixen objectes específics que es descriuen en un parèntesi a la secció de components. Un personatge amb bossa de components o focus de llançament de conjurs pot substituir-los pels components materials. Tanmateix, si un component té un cost especificat, ha de tenir específicament aquell objecte per a poder-lo llançar.

Si el conjur indica que el component material serà consumit, s'ha de proveir cada cop que es llança el conjur.

Un/a/i conjurador/a/i ha de tenir una mà lliure per a accedir un component material (o subjectar un focus). Pot ser la mateixa mà per el component somàtic.

Duració

La duració d'un conjur és quanta estona persisteix. La duració es pot expressar en rondes, minuts, hores, i fins i tot anys. Alguns conjurs duren fins que es dissipin o es destrueixin.

Instantani

Molts conjurs són instantanis. El conjur fereix, guareix, crea, o altera una criatura o objecte de tal manera que no es pot dissipar, ja que la seva màgia només existeix durant un instant.

Concentració

Alguns conjurs requereixen la teva concentració per a mantenir-los actius. Si se't trenca la concentració, el conjur s'acaba.

Si un conjur s'ha de mantenir amb concentració, ho indica la secció Duració del conjur, i també indica quant de temps t'hi pots concentrar. Pots acabar la concentració quan vulguis (no requereix acció).

Les activitats normals com ara moure's i atacar no et trenquen la concentració. Les següents condicions te la poden trencar:

- Llançar un altre conjur que requereix concentració. Trenques la concentració d'un conjur si en llances un altre que requereix concentració. No et pots concentrar en conjurs alhora.
- Rebre dany. Quan reps dany i t'estàs concentrant, has de salvar per Constitució i superar per a mantenir la concentració. La CD és: o bé 10 o la meitat del dany rebut, el que sigui major. Si reps dany de diferents fonts, com ara una fletxa i de l'alenada d'un drac, has de salvar per cada font del dany.
- Quedar-se incapacitat o mort. Perds concentració si mors o et quedes incapacitat.

El/la/li MM també pot decidir que alguns efectes ambientals, com ara una onada esfereïdora que t'impacta al vaixell on vas, et força a salvar per Constitució (CD 10) per a mantenir concentració en un conjur.

Objectius

Un conjur sol necessitar un o més objectius que els afectarà la seva màgia. La descripció del conjur indica si els objectius poden ser criatures, objectes, o punts d'origen per una àrea d'efecte (descrip. dessota).

Si un conjur no té un efecte perceptible, pot ser que una criatura no se n'adoni que ha estat objectiu del conjur. Un llampec és evident, però un efecte subtil, com ara llegir pensaments, no se sol detectar, a no ser que el conjur ho especifiqui.

Camí Net

Per a designar un objectiu, ha d'haver-hi un camí sense obstacles de tu a ell; així, no pot estar darrere de cobertura total.

Si poses una àrea d'efecte en un punt que no pots veure i hi ha una obstrucció al mig, com una pareta, el punt d'origen esdevé el punt a l'obstrucció més proper a tu.

Ser tu l'Objectiu

Si un conjur pot designar com a objectiu una criatura que esculls, pots escollar-te a tu, a no ser que la criatura hagi de ser o bé hostil o bé algú que no siguis tu. Si estàs a dins de l'àrea d'efecte et pots designar a tu també com a objectiu.

Les Escoles de Màgia

- **Abjuració.** conjurs que, majoritàriament, protegeixen. Barreres màgiques, neguen efectes danyins, fereixen a gent intrusa, o desterran a criatures als altres plans d'existència.
- **Conjuració.** conjurs que solen transportar objectes i criatures d'un lloc a l'altre. Convocuen criatures al costat de qui les conjura, o permeten que es teleporti a un altre lloc. Alguns conjurs conjuren objectes dels no-res.
- **Endevinació.** conjurs que revelen informació, ja siguin secrets perduts, possibles futurs, els llocs de coses ocultes, la veritat rere il·lusions, o visions de llocs i persones il·lunyanes.
- **Encantament.** conjurs que afecten les ments de les criatures i les influencien o controlen. Alguns conjurs fan de l'enemic un amic, els forceïn a fer accions, o simplement els controlin com un titella.
- **Evocació.** conjurs que manipulen l'energia màgica per a causar un efecte específic. Alguns creen explosions de foc o de llamp, i d'altres canalitzen energia positiva per a curar ferides.
- **Il·lusió.** conjurs que enganyen els sentits o les mentis. Fan que la gent vegi coses que no existeixen, o ignorin coses que existeixen; també sentir ecos, o recordar allò que mai passà. Algunes il·lusions creen imatges il·lusions que hom pot veure, però les il·lusions més complexes planten la imatge directament a la ment d'una criatura.
- **Nigromància.** conjurs que manipulen les energies de la vida i la mort. Poden otorgar una reserva extra de vida, drenar la vida d'alguí, crear no morts o, fins i tot, ressucitar.
- **Crear no-morts amb nigromància.** com ara el conjur animar els morts no és un acte bo; només els conjuradors malvats els solen emprar.
- **Transmutació.** conjurs que canvién la naturalesa d'una criatura, objecte, o entorn. Tornen a un enemic en una bestia inofensiva, reforçen la potència d'un aliat, mouen un objecte

a voluntat, o milloren les habilitats innates de curació d'una criatura per a accelerar la sanació.

Àrees d'Efект

Alguns conjurs com ara mans ardents i con de fred afecten una àrea; per tant poden afectar a moltes criatures alhora. La descripció indica l'àrea d'efecte, que sol ser una de les 5 formes: con, cub, cilindre, línia, o esfera. Tota àrea d'efecte té un punt d'origen: un lloc d'on surt l'energia. Les normes de cada forma especificuen com pots posar el punt d'origen que sol ser un punt en l'espai. Tanmateix, alguns conjurs permeten que sigui una criatura o objecte.

L'efecte d'un conjur s'expanden en línies rectes del punt de l'origen. Si no hi ha cap línia sense bloquejar del punt d'origen cap a un lloc a dins de l'àrea, aquell lloc no està a dins de l'àrea i no es veurà afectat pel conjur. Per a bloquejar una d'aquestes línies, l'obstrucció ha de ser cobertura total.

Con

Un con s'expandeix en la direcció que esculpis des del seu punt d'origen. L'amplada d'un con, en un punt de la llargada del con, equival a la seva llargada en aquell punt. La llargada màxima d'un con s'especifica a la descripció.

El punt d'origen d'un con no s'inclou a l'àrea d'efecte, a no ser que ho decideixis.

Cub

Esculls el punt d'origen d'un cub, que està a dins d'una de les cares del cub. El tamany d'un cub s'expressa en la llargada de cada costat seu.

El punt d'origen d'un cub no s'inclou a l'àrea d'efecte, a no ser que ho decideixis.

Cilindre

El punt d'origen d'un cilindre és al centre d'un cercle, el radi del qual s'especifica al conjur. El cercle ha d'estar o al terra o a una alçada que s'especifiqui al conjur. El cilindre s'expandeix en línies rectes del punt d'origen cap al perímetre del cilindre; això en serà la base. Llavors l'efecte puja cap amunt des de la base, o baixa cap avall des del cercle superior, tota l'alçada del cilindre.

El punt d'origen d'un cilindre s'inclou a l'àrea de l'efecte.

Línia

Una línia s'estén del punt d'origen en línia recta durant tota la seva llargada. Cobreix una àrea definida per la seva amplada.

El punt d'origen d'una línia no s'inclou a l'àrea d'efecte, a no ser que ho decideixis.

Esfera

Una esfera s'estén del punt d'origen en totes direccions. S'estén la llargada especificada com a radi al conjur.

El punt d'origen d'una esfera s'inclou a l'àrea de l'efecte.

Combinar Efectes Màgics

Els efectes de diversos conjurs se sumen si les seves àrees se solapen. Els efectes del mateix conjur llançat múltiples vegades no es combinen en una àrea; l'efecte més potent (per exemple, el que tingui el bonus més alt) s'aplica mentres que se solapen. Si els efectes són iguals de potents, s'aplica l'efecte més recent.

Per exemple, si dos clergues llançen beneir sobre el mateix objectiu, el personatge rep només un dau bonus, no dos.

Tirades de Salvació

Molts conjurs que designen a un objectiu permeten que aquest salvi per a evitar l'efecte total o parcialment. El conjur específica el modificador de característica de la salvada, i què passa si l'objectiu supera o falla.

La CD per a resistir els conjurs d'un personatge equival a 8 + el seu modificador de característica de llançament

de conjurs + el seu bonus de competència + qualsevol modificador adicional.

Tirades d'Impacte

Alguns conjurs requereixen que qui el conjura faci una tirada d'impacte per determinar si l'efecte afecta a l'objectiu o no. El bonus de la tirada d'impacte d'un personatge equival el seu modificador de característica de llançament de conjurs + el seu bonus de competència.

Molts conjurs que necessiten tirades d'impacte són d'atacs a distància. Recorda que tens desavantatge a una tirada d'impacte d'un atac a distància si ten a una criatura hostil a 5 peus de tu que no està incapacitada i que et pugui veure.

Condicions

Les condicions alteren les capacitats de les criatures de moltes maneres; les poden causar un conjur, un tret de classe, l'atac d'un monstre, o un altre efecte. La majoria de les condicions, com ara encegat, són obstacles; d'altres, com invisible, són avantatges.

Una condició dura fins que sigui contrarresada (caure enderrocat es contrarresta aixecant-se) o durant una duració estipulada per l'efecte que ha imposat la condició.

Si múltiples efectes imposen la mateixa condició en una mateixa criatura, cada instància té la seva pròpia duració, però ni els efectes ni les duracions s'apilen: o bé una criatura té la condició o bé no la té.

Acovardit

- Una criatura acovardada té desavantatge a tirades d'habilitat i d'impactar mentre pugui veure l'origen de la por
- La criatura no pot acostar-se a l'origen de la por voluntàriament.

Atordit

- Una criatura atordida està incapacitat, no es pot moure i només pot parlar trabadament.
- La criatura falla salvades de Força i Destresa automàticament
- Les tirades d'impacte contra la criatura tenen avantatge.

Eixordat

- Una criatura eixordada no pot sentir-hi. Falla les tirades d'habilitat que involucrin l'oïda automàticament.

Emmetzinat

- Una criatura emmetzinada té desavantatge a tirades d'impactar i d'habilitat.

Encegat

- Una criatura encegada no pot veure. Falla automàticament tota tirada d'habilitat que involucri la vista.
- Les tirades d'impactar contra la criatura tenen avantatge, i les tirades d'impactar de la criatura tenen desavantatge.

Enderrocat

- Una criatura enderroçada només pot gatejar per moure's. Si s'aixeca es cancel·la la condició.
- La criatura té desavantatge a tirades d'impactar.
- Una tirada per impactar contra la criatura té avantatge si la criatura atacant hi és a 5 peus. Sinò, té desavantatge.

Exhaust

Algunes habitatats i perills ambientals com la inanició o l'exposició al fred poden conduir a l'exhaustió. L'exhaustió té sis nivells. Un efecte pot donar un o més nivells d'exhaustió a una criatura.

Nivell	Efecte
1	Desavantatge a tirades d'habilitat
2	Velocitat partida en dos
3	Desavantatge a tirades d'impacte i de salvació
4	Punts de vida màxims partits en dos
5	Velocitat 0
6	Mort

Si una criatura exhausta rep un altre nivell d'exhaustió, es suma al que ja té.

Els efectes de l'exhaustió: una criatura amb 2 nivells d'exhaustió tan té desavantatge a tirades d'habilitat com té la velocitat reduïda a la meitat.

Un efecte que redueix l'exhaustió en redueix tants nivells com indiqui. El nivell mínim d'exhaustió és 0 (sense efectes d'exhaustió).

Acabar un Descans Llarg resta 1 nivell d'exhaustió (la criatura ha de menjar i beure). Ressucitar d'entre els morts suma 1 nivell d'exhaustió.

Fascinat

- Una criatura fascinada no pot atacar l'origen fascinador ni designar-lo objectiu d'efectes màgics ni habilitats ofensives.
- L'origen fascinador té avantatge a tirades d'interacció social amb la criatura.

Incapacitat

- Una criatura incapacitada no pot prendre accions ni reaccions.

Inconscient

- Una criatura inconscient està incapacitat, no pot moure's ni parlar, i no percep el seu entorn.
- La criatura deixa caure el que estigui subjectant i queda enderrocat.
- La criatura falla salvades de Força i Destresa automàticament
- Les tirades d'impacte contra la criatura tenen avantatge.
- Tot atac que impacti la criatura és crític si la criatura atacant hi és a 5 peus.

Invisible

- Una criatura invisible no es pot veure sense sentits especials o ajut de la màgia. Quant a estar amagada, la criatura es considera molt ofuscada. La criatura es pot localitzar mitjançant sorolls i rastres.
- Les tirades d'impactar contra la criatura tenen desavantatge. Les tirades d'impactar de la criatura tenen avantatge.

Paralitzat

- Una criatura paralitzada està incapacitat i no es pot moure ni parlar.
- La criatura falla salvades de Força i de Destresa automàticament.
- Les tirades d'impacte contra la criatura tenen avantatge.

- Tot atac que impacti a la criatura es un crític si la criatura atacant hi és a 5 peus.

Petrificat

- Una criatura es torna un objecte sólid i inanimat (normalment pedra) juntament amb els objectes no màgics que dugui o vesteixi. El seu pes es multiplica per 10 i deixa d'enveillir.
- La criatura està incapacitat, no pot moure's ni parlar, i no percep el seu entorn.
- Les tirades d'impacte contra la criatura tenen avantatge.
- La criatura falla salvades de Força i Destresa automàticament.
- La criatura és resistent a tota mena de dany.
- La criatura és immune a metzines i malalties. Qualsevol metzina o malaltia que ja tinguerés se suspèn però no es neutralitza.

Pres

- Una criatura presa té una velocitat de 0 i no pot obtenir cap increment a la seva velocitat.
- La condició es cancel·la si l'origen de la presa queda incapacitat.
- La condició es cancel·la també si algun efecte allunya la criatura presa de l'origen de la presa. Per exemple, quan una criatura és llançada pel conjur tronada.

Retingut

- Una criatura retinguda té velocitat 0 i no pot rebre increments a la velocitat.
- Les tirades d'impactar contra la criatura tenen avantatge, i les tirades d'impactar de la criatura tenen desavantatge.
- La criatura té desavantatge a salvades de Destresa.

Llistes de Conjurs

Conjurs d'Explorador

Nivell 1

- Alarma
- Amistat Animal
- Curar Ferides
- Detectar Màgia
- Detectar Malalties i Metzines
- Atac Captura
- Núvol de Boira
- Bonabàia
- Pluja d'Espines
- Marca de Caça
- Botar
- Llarg de Gambals
- Parlar Animal

Nivell 2

- Missatger Animal
- Pell d'Escorça
- Sentits de Bèstia
- Metxa de Fletxes
- Visió de Foscor
- Trobar Trampes
- Restabliment Menor
- Localitzar Plantes o Animals
- Localitzar Objecte
- Passar Desapercebudament
- Protegir de les Metzines
- Silenci
- Brot d'Espines

Nivell 3

- Convocar Animals
- Convocar Bombardeig
- Llum del Dia
- Flexxa Llampec
- Indetectable
- Creixement de la Flora
- Protegir de l'Energia
- Parla Vegetal
- Respirar sota l'aigua
- Caminar per l'aigua
- Paret del Vent

Nivell 4

- Convocar Habitants del Bosc
- Llibertat de Moviments
- Heura de Presa
- Localitzar Criatura
- Pell de Pedra

Nivell 5

- Comunió amb la Naturalesa
- Pluja de Projectils
- Buirac Veloç
- Passeig pels Arbres

Conjurs de Bard

Trucs (nivell 0)

- Guarda d'Armes
- Llums Dansaires
- Amistar
- Llum
- MÀ de Mag
- Apedaçar
- Missatge
- Illusió Menor
- Prestidigitació
- Impacte Veritable
- Mofa i Escarní

Nivell 1

- Amistat Animal
- Perdició
- Fascinar Persona
- Comprendre Idiomes
- Curar Ferides
- Detectar Màgia
- Ego Camuflatge
- Xiuixuegos de Disbauxa
- Foc Follet
- Descens de Ploma
- Paraula de Curació
- Heroisme
- Identificar
- Escriptura Illusòria
- Llarg de Gambals
- Imatge Silenciosa
- Adormir
- Parlar Animal
- Riure Horrible de la Tasha
- Tronada
- Servent Invisible

Nivell 2

- Missatger Animal
- Ceguera/Sordera
- Apaivagar Emocions
- Núvol de Dagues
- Corona de Bogeria
- Detectar Pensaments
- Esperonar Habilitat
- Captivar
- Escalfar el Metall
- Immobilitzar Humanoide
- Invisibilitat
- Picaporta
- Restabliment Menor
- Localitzar Plantes o Animals
- Localitzar Objecte
- Boca Mànica
- Força Fantasmagòrica
- Veure Invisibilitat
- Escalar
- Silenci
- Suggesió
- Zona de la Veritat

Nivell 3

- Imposar Maledicció
- Clarividència
- Dissipar Màgia
- Temor
- Fer-se el Mort
- Clif de Guarda
- Seneffes Hipnòtiques
- Barraca Diminuta d'en Leomund
- Imatge Major
- Indetectable
- Creixement de la Flora
- Encàrrec
- Parlar amb els Morts
- Parla Vegetal
- Núvol Fètid
- Llenguatges

Nivell 4

- Rampell
- Confusió
- Porta Dimensional
- Llibertat de Moviments
- Invisibilitat Superior
- Terreny Illusori
- Localitzar Criatura
- Polimorfia

Nivell 5

- Animar Objectes
- Obrir els ulls
- Dominar Humanoid
- Somnis
- Geas
- Restabliment Superior
- Immobilitzar Criatura
- Recordar Llegendes
- Curar Ferides Massiu
- Desconcertar
- Modificar Memòria
- Vincle Planar
- Llevar als Morts
- Escodirinyar
- Aparentar
- Cercle de teletransport

Nivell 6

- Mal d'Ull
- Find the Path
- Guardar i Guarir
- Suggesió Massiva
- Dansa Irresistible de l'Otto
- Illusió Programada
- Visió Veritable

Nivell 7

- Eterietat
- Gàbia de Força
- Miratge Arcà
- Mansió Magnífica d'en Mordenkainen
- Espasa d'en Mordenkainen
- Projectar Imatge
- Regeneració
- Resurrecció
- Símbol
- Teleportació

Nivell 8

- Dominar Criatura
- Esberlacervells
- Logomàquia
- Ment en Blanc
- Paraula de Poder Atordir

Nivell 9

- Presagiar
- Power Word Sanar
- Paraula de Poder Matar
- Polimorfia Veritable

Conjurs de Bruixot

Trucs (nivell 0)

- Guarda d'Armes
- MÀ Morta
- Missil Èldritch
- Amistar
- MÀ de Mag
- Illusió Menor
- Esprai de Verí
- Prestidigitació
- Impacte Veritable

Nivell 1

- Armadura d'Agathys
- Braços d'Hadar
- Fascinar Persona
- Comprendre Idiomes
- Retirada Estratègica
- Venjança dels Inferns
- Embriuix
- Escriptura Illusòria
- Protegir del Bé i del Mal
- Servent Invisible
- Llampec Bruixot

Nivell 2

- Núvol de Dagues
- Corona de Bogeria
- Foscor
- Captivar
- Immobilitzar Humanoid
- Invisibilitat
- Imatge Mirall
- Pas Boira
- Raig d'Afebliment
- Esclatar
- Grimpat d'Aranya
- Suggesió

Nivell 3

- Contraconjur
- Dissipar Màgia
- Temor
- Volar
- Forma Gasosa
- Fam d'Hadar
- Seneffes Hipnòtiques
- Cercle Mágic
- Imatge Major
- Anul·lar Maledicció
- Llenguatges
- Toc Vampíric

Nivell 4

- Desterrament
- Plaga
- Porta Dimensional
- Terreny Illusori

Nivell 5

- Contactar Plà Forani
- Somnis
- Immobilitzar Criatura
- Escodirinyar

Nivell 6

- Portal Arcà
- Cercle de la Mort
- Conjurar Fata
- Crear No-Morts
- Mal d'Ull
- Carn a Pedra
- Suggestió Massiva
- Visió Veritable

Nivell 7

- Eterietat
- Dit de la Mort
- Gàbia de Força
- Saltar de Pla

Nivell 8

- Demiplà
- Dominar Criatura
- Esberlacervells
- Logomàquia
- Paraula de Poder Atordir

Nivell 9

- Projectiò Astral
- Presagiar
- Engarjolament
- Paraula de Poder Matar
- Polimorfia Veritable

Conjurs de Clergue

Trucs (nivell 0)

- Guia
- Llum
- Apedaçar
- Resistència
- Flama Sagrada
- Misericòrdia
- Taumatúrgia

Nivell 1

- Perdició
- Beneir
- Command
- Crear o Destruir Aigua
- Curar Ferides
- Detectar el Bé i el Mal
- Detectar Màgia
- Detectar Malalties i Metzines
- Sageta Guia
- Paraula de Curació
- Infligir Ferides
- Protegir del Bé i del Mal
- Purificar Menjar i Beure
- Santuari
- Escut de Fe

Nivell 2

- auxiliar
- Auguri
- Ceguera/Sordera
- Apaivagar Emocions
- Foc Perenne
- Esperonar Habititat
- Trobar Trampes
- Repòs Gentil
- Immobilitzar Humanoide
- Restabliment Menor
- Localitzar Objecte
- Pregària de Sanació
- Protegir de les Metzines
- Silenci
- Arma Espiritual
- Vincle de Guarda
- Zona de la Veritat

Nivell 3

- Animar els Morts
- Far d'Esperança
- Imposar Maledicció
- Clarividència
- Crear Menjar i Aigua
- Llum del Dia
- Dissipar Màgia
- Fer-se el Mort
- Glif de Guarda
- Cercle Mètic
- Paraula de Curació Massiva
- Fondre's dins la Pedra
- Protegir de l'Energia
- Anul·lar Maledicció
- Revifar
- Encàrrec
- Parlar amb els Morts
- Guardians Espirituals
- Llenguatges
- Caminar per l'aigua

Nivell 4

- Desterrament
- Control d'Aigua
- Abjurar la Mort
- Endevinació
- Llibertat de Moviments
- Guardià de Fe
- Localitzar Criatura
- Moldejar la Pedra

Nivell 5

- Comunió
- Contagiar
- Dissipar el Bé i el Mal
- Batussa Incendiària
- Geas
- Restabliment Superior
- Consagrar
- Plaga d'Insectes
- Recordar Llegendes
- Curar Ferides Massiu
- Vincle Planar
- Llevar als Morts
- Escodirnyar

Nivell 6

- Barrera d'Armes
- Crear No-Morts
- Find the Path
- Prohibició
- Malmenar
- Sanar
- Banquet d'Heroi
- Aliança planar
- Visió Veritable
- Formular el Retorn

Nivell 7

- Convocar Celestial
- Mot Diví
- Eterietat
- Tempesta de Foc
- Saltar de Pla
- Regeneració
- Resurrecció
- Símbol

Nivell 8

- Camp Antimàgic
- Controlar el Temps
- Terratrèmol
- Aura Divina

Nivell 9

- Projectió Astral
- Portal
- Sanar Massiu
- Resurrecció Veritable

Conjurs de Druida

Trucs (nivell 0)

- Arts de Druida
- Guia
- Apedaçar
- Esprai de Verí
- Produir Flama
- Resistència
- Shillelagh
- Fuet d'Espines

Nivell 1

- Amistat Animal
- Fascinar Persona
- Crear o Destruir Aigua
- Curar Ferides
- Detectar Màgia
- Detectar Malalties i Metzines
- Enredar
- Foc Follet
- Núvol de Boira
- Bonabaiia
- Paraula de Curació
- Botar
- Llarg de Gambals
- Purificar Menjar i Beure
- Parlar Animal
- Tronada

Nivell 2

- Missatger Animal
- Pell d'Eschorça
- Sentits de Bestia
- Visió de Foscor
- Esperonar Habilitat
- Trobar Trampes
- Espasa de Foc
- Esfera de Flames
- Ràfega de Vent
- Escalfar el Metall
- Immobilitzar Humanoides
- Restabliment Menor
- Localitzar Plantes o Animals
- Localitzar Objecte
- Raig de LLuna
- Passar Desapercebudament
- Protegir de les Metzines
- Brot d'Espines

Nivell 3

- Invocar Llamps
- Convocar Animals
- Llum del Dia
- Dissipar Màgia
- Fer-se el Mort
- Fondre's dins la Pedra
- Creixement de la Flora
- Protegir de l'Energia
- Tempesta d'Aiguaneu
- Parla Vegetal
- Respirar sota l'aigua
- Caminar per l'aigua
- Paret del Vent

Nivell 4

- Plaga
- Confusió
- Convocar Elementals Menors
- Convocar Habitants del Bosc
- Control d'Aigua
- Dominar Bestia
- Llibertat de Moviments
- Insecte Gegant
- Heura de Presa
- Terreny Illusori
- Tempesta de Gel
- Localitzar Criatura
- Polimorfia
- Moldejar la Pedra
- Pell de Pedra
- Paret de Foc

Nivell 5

- Closca Contravida
- Obrir els ulls
- Comunió amb la Naturalesa
- Convocar Elemental
- Contagiar
- Geas
- Restabliment Superior
- Plaga d'Insectes
- Curar Ferides Massiu
- Vincle Planar
- Reencarnar
- Escodrinyar
- Passeig pels Arbres
- Paret de Pedra

Nivell 6

- Conjurar Fata
- Find the Path
- Sanar
- Banquet d'Heroi
- Moure la Terra
- Raig Solar
- Teleportació Floral
- Paret d'Espines
- Pas del Vent

Nivell 7

- Tempesta de Foc
- Miratge Arcà
- Saltar de Pla
- Regeneració
- Invertir la Gravetat

Nivell 8

- Formes Animals
- Antipatia/Símpatia
- Controlar el Temps
- Terratrèmol
- Esberlacervells
- Explosió Solar
- Tsunami

Nivell 9

- Presagiar
- Canviaformes
- Tempesta Retribuïdora
- Resurrecció Veritable

Conjurs de Mag

Trucs (nivell 0)

- Esquitx Acid
- Guarda d'Armes
- Mà Morta
- Llums Dansaires
- Sageta de Foc
- Amistar
- Llum
- Mà de Mag
- Apedaçar
- Missatge
- Illusió Menor
- Esprai de Verí
- Prestidigitació
- Raig gebre
- Braó Electritzant
- Impacte Veritable

Nivell 1

- Alarma
- Mans Ardents
- Fascinar Persona
- Esfera Cromàtica
- Esprai de Colors
- Comprendre Idiomes
- Detectar Màgia
- Ego Camuflatge
- Retirada Estratègica
- Pseudo Vida
- Descens de Ploma
- Trobar Familiar
- Núvol de Boira
- Greix
- Identificar
- Escriptura Il·lusòria
- Botar
- Llarg de Gambals
- Armadura de Mag
- Míssil Mètic
- Protegir del Bé i del Mal
- Raig d'Arcada
- Escut
- Imatge Silenciosa
- Adormir
- Riure Horrible de la Tasha
- Disc Flotant d'en Tenser
- Tronada
- Servent Invisible
- Llampec Bruixot

Nivell 2

- Ego Alteració
- Pany Arcà
- Ceguera/Sordera
- Difuminar
- Núvol de Dagues
- Foc Perenne
- Corona de Bogeria
- Foscor
- Visió de Foscor
- Detectar Pensaments
- Engrandir/Enxquirir
- Esfera de Flames
- Repòs Gentil
- Ràfega de Vent
- Immobilitzar Humanoide
- Invisibilitat
- Picaporta
- Levitar
- Localitzar Objecte
- Boca Mègica
- Arma Mègica
- Fletxa Àcida d'en Melf
- Imatge Mirall
- Pas Boira
- Aura Mègica d'en Nystul
- Força Fantasmagòrica
- Raig d'Afebliment
- Truc de la Corda
- Raig d'Incendi
- Veure Invisibilitat
- Esclatar
- Grimpat d'Aranya
- Suggesió
- Tirarany

Nivell 3

- Animar els Morts
- Imposar Maledicció
- Pampalluga
- Clarividència
- Contraconjur
- Dissipar Màgia
- Temor
- Fer-se el Mort
- Bola de foc
- Volar
- Forma Gasosa
- Glif de Guarda
- Pressa
- Senyeres Hipnòtiques
- Barraca Diminuta d'en Leomund
- Llampec
- Cercle Mètic
- Imatge Major
- Indetectable
- Muntura Espectral
- Protegir de l'Energia
- Anul·lar Maledicció
- Encàrrec
- Tempesta d'Aiguaneu
- Alentir
- Núvol Fètid
- Llenguatges
- Toc Vampíric
- Respirar sota l'aigua

Nivell 4

- Ull Arcà
- Desterrament
- Plaga
- Confusió
- Convocar Elementals
- Menors
- Control d'Aigua
- Porta Dimensional
- Tentacles Obscurs de l'Evard
- Fabricar
- Escut de Foc
- Invisibilitat Superior
- Terreny Il·lusori
- Tempesta de Gel
- Cofre Secret d'en Leomund
- Localitzar Criatura
- Gos Lleial d'en Mordenkainen
- Santuari Privat d'en Mordenkainen
- Esfera Resistent de l'Otiluk
- Assassi Fantasmagòric
- Polimorfia
- Moldejar la Pedra
- Pell de Pedra
- Paret de Foc

Nivell 5

- Animar Objectes
- Mà d'en Bigby
- Matanúvol
- Con de Fred
- Convocar Elemental
- Contactar Plà Forani
- Creació
- Dominar Humanoide
- Somnis
- Geas
- Immobilitzar Criatura
- Recordar Llegendes
- Desconcertar
- Modificar Memòria
- Passaparets
- Víncle Planar
- Víncle Telepàtic d'en Rary
- Escodirnyar
- Aparentar
- Telequinesi
- Cercle de teletransport
- Paret de Força
- Paret de Pedra

Nivell 6

- Portal Arcà
- Llamp en Cadena
- Cercle de la Mort
- Contingència
- Crear No-Morts
- Desintegrar
- Insta-Convocacions d'en Drawmij
- Mal d'Ull
- Carn a Pedra
- Globus d'Invulnerabilitat
- Guardar i Guarir
- Gerra Mágica
- Suggestió Massiva
- Moure la Terra
- Esfera Glaçada de l'Otiluk
- Dansa Irresistible de l'Otto
- Il·lusió Programada
- Raig Solar
- Visió Veritable
- Paret de Glaç

Nivell 7

- Delayed Blast Bola de foc
- Eterietat
- Dit de la Mort
- Gàbia de Força
- Miratge Arcà
- Mansió Magnifica d'en Mordenkainen
- Espasa d'en Mordenkainen
- Saltar de Pla
- Esprai Prismàtic
- Projectar Imatge
- Invertir la Gravetat
- Segrestar
- Simulacre
- Símbol
- Teleportació

Nivell 8

- Camp Antimàgic
- Antipatia/Símpatia
- Clonació
- Controlar el Temps
- Demiplà
- Dominar Criatura
- Esberlacerolls
- Núvol d'Incendi
- Laberint
- Ment en Blanc
- Paraula de Poder Atordir
- Explosió Solar
- Telepatia

Nivell 9

- Projecció Astral
- Presagiar
- Portal
- Engarjolament
- Eixam de Meteorits
- Paraula de Poder Matar
- Paret Prismàtica
- Canviaformes
- Deturar el Temps
- Polimorfia Veritable
- Grotesc
- Desig

Conjurs de Paladí

Nivell 1

- Beneir
- Command
- Forçar el Duel
- Curar Ferides
- Detectar el Bé i el Mal
- Detectar Màgia
- Detectar Malalties i Metzines
- Favor Diví
- Heroisme
- Protegir del Bé i del Mal
- Purificar Menjar i Beure
- Càstig Abrasador
- Escut de Fe
- Càstig Tronador
- Càstig Colèric

Nivell 2

- auxiliar
- Càstig Marcador
- Trobar Muntura
- Restabliment Menor
- Localitzar Objecte
- Arma Màgica
- Protegir de les Metzines
- Zona de la Veritat

Nivell 3

- Aura de Curació
- Càstig Cegador
- Crear Menjar i Aigua
- Mantell del Creuat
- Llum del Dia
- Dissipar Màgia
- Arma Elemental
- Cercle Màgic
- Anul·lar Maledicció
- Revifar

Nivell 4

- Aura Vital
- Aura de Puresa
- Desterrament
- Abjurar la Mort
- Localitzar Criatura
- Càstig Abraonador

Nivell 5

- Càstig Desterrador
- Cercle de Poder
- Onada Destructiva
- Dissipar el Bé i el Mal
- Geas
- Llevar als Morts

Conjurs de Sortiller

Trucs (nivell 0)

- Esquitx Acid
- Guarda d'Armes
- Mà Morta
- Llums Dansaires
- Sageta de Foc
- Amistar
- Llum
- Mà de Mag
- Apedaçar
- Missatge
- Illusió Menor
- Esprai de Verí
- Prestidigitació
- Raig gebre
- Braó Electritzant
- Impacte Veritable

Nivell 1

- Mans Ardents
- Fascinar Persona
- Esfera Cromàtica
- Esprai de Colors
- Comprendre Idiomes
- Detectar Màgia
- Ego Camuflatge
- Retirada Estratègica
- Pseudo Vida
- Descens de Ploma
- Núvol de Boira
- Botar
- Armadura de Mag
- Missil Mètic
- Raig d'Arcada
- Escut
- Imatge Silenciosa
- Adormir
- Tronada
- Llampec Bruixot

Nivell 2

- Ego Alteració
- Ceguera/Sordera
- Difuminar
- Núvol de Dagues
- Corona de Bogeria
- Foscor
- Visió de Foscor
- Detectar Pensaments
- Esperonar Habitat
- Engrandir/Enxiquir
- Ràfega de Vent
- Immobilitzar Humanoide
- Invisibilitat
- Picaporta
- Levitar
- Imatge Mirall
- Pas Boira
- Força Fantasmagòrica
- Raig d'Incendi
- Veure Invisibilitat
- Esclatar
- Grimpat d'Aranya
- Suggesió
- Tirarany

Nivell 3

- Pampalluga
- Clarividència
- Contraconjur
- Llum del Dia
- Dissipar Màgia
- Temor
- Bola de foc
- Volar
- Forma Gasosa
- Pressà
- Senyeres Hipnòtiques
- Llampec
- Imatge Major
- Protegir de l'Energia
- Tempesta d'Aiguaneu
- Alentir
- Núvol Fètid
- Llenguatges
- Respirar sota l'aigua
- Caminar per l'aigua

Nivell 4

- Desterrament
- Plaga
- Confusió
- Porta Dimensional
- Dominar Bèstia
- Invisibilitat Superior
- Tempesta de Gel
- Polimorfia
- Pell de Pedra
- Parete de Foc

Nivell 5

- Animar Objectes
- Matanúvol
- Con de Fred
- Creació
- Dominar Humanoide
- Immobilitzar Criatura
- Plaga d'Insectes
- Aparentar
- Telequinesi
- Cercle de teletransport
- Parete de Pedra

Nivell 6

- Portal Arcà
- Llamp en Cadena
- Cercle de la Mort
- Desintegrar
- Mal d'Ull
- Globus d'Invulnerabilitat
- Suggesió Massiva
- Moure la Terra
- Raig Solar
- Visió Veritable

Nivell 7

- Delayed Blast Bola de foc
- Eterietat
- Dit de la Mort
- Tempesta de Foc
- Saltar de Pla
- Esprai Prismàtic
- Invertir la Gravetat
- Teleportació

Nivell 8

- Dominar Criatura
- Terratrèmol
- Núvol d'Incendi
- Paraula de Poder Atordir
- Explosió Solar

Nivell 9

- Portal
- Eixam de Meteorits
- Paraula de Poder Matar
- Deturar el Temps
- Desig

Descripcions dels Conjurs

Abjurar la Mort

Nivell 4, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: 8 hores

Toques a una criatura i la protegeixes parcialment de la mort.

El primer cop que la criatura es quedés a 0 punts de vida, se'n queda a 1. El conjur acaba llavors.

Si el conjur està actiu quan un efecte mataria immediatament a la criatura, el conjur nega aquest efecte. El conjur acaba llavors.

Adormir

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (un grapat de sorra, pètals de rosa, o un grill)

Duració: 1 minut

Adorms a les criatures de manera màgica. Tira 6d10; això serà una reserva de punts de vida.

El conjur pot afectar a totes les criatures en un una esfera de 20 peus de radi centrada en un punt a l'abast (exceptuant no-morts i criatures immunes a estar fascinat o adormides màgicament).

D'aquestes criatures, comença amb la que tingui menys punts de vida. Si la teva reserva de punts de vida és major o igual als seus punts de vida, la criatura estarà inconscient mentre duri el conjur. Ara resta els seus punts de vida de la teva reserva. Repeteix aquest procés amb la reserva restant i amb la següent criatura amb els menors punts de vida.

Ves repetint el procés fins que la teva reserva sigui menor als punts de vida de la criatura actual. Quan passi això el procés s'acaba; per tant, la resta de criatures (aquesta última inclosa) no els afectarà el conjur.

La son es pot acabar prematurament si la criatura rep dany o algú, com a acció, la desperta.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, tira un 2d8 extra per cada nivell per sobre d'1.

Alarma

Nivell 1, Abjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una campaneta i un filferro fi de plata)

Duració: 8 hores

Prepara una alarma contra intrusos. Tria una porta, una finestra, o una àrea a l'abast que no sigui més gran que un cub de 20 peus. Durant el conjur, l'alarma t'alerta quan una criatura Diminuta o major entra dins l'àrea. Quan llances el conjur, pots designar criatures que no faran saltar l'alarma. També tries si l'alarma és mental o audible.

Una alarma mental t'alertarà amb un ping a la ment si ets a 1 milla de l'àrea. Aquest ping et desperta si estàs dormint.

Una alarma audible soña com una campaneta durant 10 segons, audible a 60 peus d'abast..

Alentir

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (una gota de melassa)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Alteres el temps al voltant de fins a 6 criature en un cub de 40 peus de costat a l'abast. Cada criatura ha de salvar per Saviesa. Qui falli està afetada durant la duració del conjur.

Els objectius afectats: tenen la velocitat divida en dos; tenen un -2 a la CA; no poden prendre reaccions; en el seu torn, poden o prendre acció o una acció bonus, no les dues; i estan limitats a un atac cos a cos o a distància per torn (ignorant els seus trets).

Si un objectiu afectat vol llançar un conjur que tarda 1 acció, tira un d20. Si surt 11 o més, el conjur no comença fins al seu proper torn, i ha de gastar l'accio d'aquell torn per a completar-lo. Si no pot, el conjur i la ranura es gosten.

Tota criatura afectada repeteix la salvada al final de cada torn seu. Si supera, el conjur s'acaba per a ella.

Aliança Planar

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Implores l'ajut d'una entitat d'un altre mon. L'has de conèixer: una divinitat, un primordial, un príncep dels demònis, o algú altre amb poders còsmics. T'enviarà un celestial, un elemental, o bé un fiend lleial a tu per a ajudar-te, i apareixerà en un espai desocupat a l'abast. Si coneixes el nom d'una criatura específica els pots dir i potser la convocaràs (ho decideix el/la/lli MM).

Quan aparegui la criatura no té obligació de fer res particular. Pots sobornar-la per que t'ajudi però no hi està obligada. La tasca que necessites pot ser senzilla (porta'n volant pel penyasegat, ajuda'n en batalla) o complexa (espia als nostres enemics, protegeix-nos mentre explorem la masmorra). Has de poder comunicar-te amb la criatura per poder negociar el contracte.

El mètode de pagament pot ser variat. Un celestial pot exigir-te una donació quantiosa a un temple aliat; un diàstre et pot demanar el sacrifici en vides o un tresor específic. Algunes criatures et poden demanar completar una missió.

En general: una tasca que requereixi minuts val 100 ors per minut; en hores, 1,000 ors per hora; en dies (màxim de 10) 10,000 ors per dia. El/la/lli MM pot ajustar-ne el preu dependent de les teves circumstàncies. Si la tasca concorda amb l'alineament de la criatura pot ser que el preu es parteixi en dos o es desestimi. Una tasca no perillosa sol necessitar la meitat del preu, però una de perillosa pot exigir una ofrena superior. Les criatures rarament acceptaran una missió suïcida.

Quan la criatura completa la tasca (o quan s'acabi el temps del contracte) vindrà a informar-te si pot; després retornarà al seu pla nadiu. També hi torna, immediatament, si no podeu acordar un preu entre les dues parts.

Una criatura que s'enllisti al teu grup compta com a membre i rebrà la porció de PX corresponent.

Amistat Animal

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un bocí de menjar)

Duració: 24 hores

Convences a una bèstia que no li vols mal. Tria una bèstia que puguis veure a l'abast. Ha de poder veure't sentir-te. Si la seva Intel·ligència és 4 o major, el conjur falla. Sinò, ha de salvar per Saviesa. Si falla, és fascinat per tu durant la duració del conjur. Si tu o un aliat teu li fa mal, el conjur s'acaba.

A Nivells Superioris. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots afectar una bèstia adicional per cada nivell per sobre d'1.

Animar els Morts

Nivell 3, Nigromància

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 10 peus

Components: V, S, M (una gota de sang, un tros de carn, i un pescic de pols d'os)

Duració: Instantània

Crees un servent no-mort. Escull una pila d'osso o cadàver d'un humanoïde Petit o Mitjà que estiguin a l'abast. Imbueixes a l'objectiu un facsímil de vida terrible, tornant-lo no-mort. Esdevé un skeleton si has triat ossos o un zombie si has triat un cadàver (el/la/lli MM té el bloc d'estats de les criatures).

A cada torn tens pots, com a acció bonus, donar ordres a qualsevol criatura creada amb aquest conjur si és a 60 peus d'abast (si controls a múltiples criatures pots donar la mateixa ordre a més d'una alhora). Esculls l'accio i el moviment de la criatura durant el seu proper torn, o li pots donar una ordre general (patrullar una cambra o passadís). Si no dones ordres, la criatura es defensarà contra criatures hostils i prou. La criatura seguirà una ordre fins que la completi.

Tens control de la criatura durant 24 hores; després deixa d'obeir-te. Per mantenir el control 24 hores més has de re-llançar aquest conjur sobre la criatura abans de passar les 24 hores inicials. Si llances aquest conjur per allargar-ne la duració d'aquesta manera, pots llançar-lo sobre fins a quatre criatures.

A Nivells Superioris. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, animes a (o extén el control sobre) dues criatures no-mortes adicionals per cada nivell per sobre de 3. Cada criatura ha de sorgir d'una pila d'osso o cadàver diferents.

Animar Objectes

Nivell 5, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Dones vida i ordres a objectes. Tria fins a deu objectes no-màgics a l'abast que no siguin duts ni vestits. Els objectius Mitjans compten com a dos, els Grans com a quatre, els Enormes com a vuit. No pots animar objectes majors que els Enormes. Cada objectiu s'anima i esdevé una criatura sota el teu control durant la duració del conjur o fins que es quedí a 0 punts de vida.

A cada torn teu pots, com a acció bonus, donar ordres a qualsevol criatura creada amb aquest conjur si és a 500 peus d'abast (si controls a múltiples criatures pots donar la mateixa ordre a més d'una alhora). Esculls l'accio i el moviment de la criatura durant el seu proper torn, o li pots donar una ordre general (patrullar una cambra o passadís). Si no dones ordres, la criatura es defensarà contra criatures hostils i prous. La criatura seguirà una ordre fins que la completi.

Estadístiques d'Objecte animat

Tamany	PC	CA	Atac	Frç	Des
Diminut	20	18	+8 a impactar, 1d4 + 4 de dany	1d20 - 3	1d20 + 4
Petit	25	16	+6 a impactar, 1d8 + 2 de dany	1d20 - 2	1d20 + 2
Mitjà	40	13	+5 a impactar, 2d6 + 1 de dany	1d20	1d20 + 1
Gran	50	10	+6 a impactar, 2d10 + 2 de dany	1d20 + 2	1d20
Enorme	80	10	+8 a impactar, 2d12 + 4 de dany	1d20 + 4	1d20 - 3

Un objecte animat és un constructe amb CA, punts de vida, atacs, Força, i Destresa que depenen del seu tamany. La Constitució és 10 i la Intel·ligència i la Saviesa són 3, i el Carisma és 1. Té una velocitat de 30 peus; però si no té peus o forma de locomoció la velocitat serà de vol (i flota). Si l'objecte està lligat a una superfície o a un objecte major, com ara una cadena lligada a la paret, la velocitat és 0. Té visió a cegues amb 30 peus d'abast i és cec més enllà. Quan l'objecte animat es queda a 0 punts de vida torna a ser un objecte normal, i rep el dany residual de l'atac que l'ha deixat a 0 punts de vida com a objecte inanimat.

Si ordenes que un objecte ataquí, farà un atac cos a cos contra una criatura a 5 peus d'abast. Fa un Colpeig amb un bonus d'atac i un dany contundent que depenen del tamany. El/La/Li MM pot canviar el dany a tallant o perponent dependent de l'objecte.

A Nivells Superiors. Si llances aquest conjur amb una ranura de nivell 6 o superior, pots animar dos objectes adicionals per cada nivell per sobre de 5.

Antipatia/Simpatia

Nivell 8, Encantament

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (o un grumpoll d'alum en vinagre per l'antipatia o una gota de mel per la simpatia)

Duració: 10 dies

Atraua o repels criatures que triis. Escull: una criatura o objecte Enorme o menor, o bé un cub de fins a 200 peus de costat. L'objectiu ha d'estar a l'abast. Després escull una mena de criatura intel·ligent com ara dracs vermells, Gòblins, o vampires. Otorgues a l'objectiu una àuria d'atracció o de rebuig vers les criatures especificades durant la duració. Escull antipatia o simpatia.

Antipatia. L'encantament fa que la mena de criatures tingui l'impuls de marxar de l'àrea o d'evitar l'objectiu. Quan una criatura d'aquesta mena vegi l'objectiu o hi estigui a 60 peus, ha de salvar per Saviesa. Si falla, esdevé acovardit. Continua acovardit mentre pugui veure l'objectiu o estigui a 60 peus d'abast. Mentre tingui aquest acovardat la criatura ha de moure's cap a un lloc on no pugui veure l'objectiu. Si la criatura es mou més enllà de 60 peus de l'objectiu i no la pot veure, deixa d'estar acovardit, però tornarà a estar acovardit automàticament si torna a veure a l'objectiu o torna a quedar-se a 60 peus d'abast de nou.

Simpatia. L'encantament impulsa a les criatures afectades a acostar-se a l'objectiu quan el veuen o hi siguin a 60 peus d'abast. Quan sigui dins aquest abast o vegi l'objectiu tota criatura afectada ha de salvar per Saviesa. Si falla, h'empres el seu moviment per entrar dins l'àrea o quedar-se dins l'abast de 60 peus. Quan ho faci voluntàriament, la criatura afectada no es pot allunyar voluntàriament de l'objectiu.

Si l'objectiu danya o malmet una criatura afectada, aquesta pot salvar per Saviesa. Si supera l'efecte s'acaba, com es descriu dessota.

Acabar l'Efecte. Si una criatura afectada acaba el seu torn més enllà de 60 peus de l'objectiu o no el pot veure, salva per Saviesa. Si supera, la criatura ja no està afectada per l'objectiu i reconeix que el sentiment d'admiració o repulsió era màgic. Adicionalment, tota criatura afectada pot salvar cada 24 hores mentre el conjur duri.

Una criatura que salvi contra aquest efecte és immune durant un minut. Després pot tornar a ser afectada.

Anular Maledicció

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Instantània

Toques una criatura o objecte, i totes les maledicicions que l'affectin acaben. Si l'objectiu és un objecte màgic maleït la maledicció roman però el conjur trenc l'harmonització de la criatura amb l'objecte perquè se'n pugui desprendre.

Apaivagar Emocions

Nivell 2, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Proves de suprimir emocions fortes en un grup de gent. Escull tants humanoides com vulguis en una esfera de 20 peus de radi. Han de salvar per Carisma. La salvada es pot fallar voluntàriament. Qui falli rep un dels dos efectes següents (escull tu).

Suprimeixes qualsevol efecte de l'objectiu que el tingui fascinat o acovardit. Quan el conjur acabi l'efecte suprimit continua, si no és que la seva duració s'hagi acabat.

Alternativament pots fer que cada objectiu senti indiferència vers les criatures (contra qui és hostil) que escullis. La indiferència s'acaba si l'objectiu és atacat o malmès per un conjur o si veu que els seus aliats són malmesos. Quan el conjur acaba la criatura torna a ser hostil excepte el/la/lli MM determina que no.

Aparentar

Nivell 5, Il·lisió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: 8 hores

El conjur otorga una nova aparença a tantes criatures que puguis veure a l'abast com vulguis. Cadascuna tindrà una aparença il·lusòria nova. Una criatura involuntàriament pot salvar per Carisma. Si supera, no li afectarà el conjur.

El conjur emmascara trets físics i objectes vestits (armadura, roba, armes, i similar). Pots fer que cada criatura sembli un 1 peu més alta o més baixa, més grassa o més prima, o qualsevol nivell entre mig. No pots canviar-ne el tipus de cos; l'estrucció de les extremitats ha d'esser similar. Apart d'això, la il·lusió la crees tu. Pots acabar el conjur prematurament com a acció.

Aquests canvis són una il·lusió; si conjures un barret que no tens els objectes l'atravessen, i qui el vulgui tocar no trobarà res (o el teu cap). Si el conjur t'aprima, algú et podria tocar a l'espai invisible que ocupa el teu cos real.

Per deduir el camuflatge la criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió.

Apedaçar

Truc, Transmutació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (dues pedres imant)

Duració: Instantània

Repara un esquinç o trencat en un objecte que toques, com el vincle d'una cadena, dues meitats d'una clau, una cap estripada, o una bòta que vessa. El trencat pot ser fins a 1 peu de llarg. No deixes rastre del dany.

Pots reparar un ítem màgic o construir però no li pots retornar la màgia original.

Arma Espiritual

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: 1 minut

Crees una arma espectral que flota a l'abast durant la duració del conjur o fins que tornis a llançar aquest conjur. Quan llances el conjur, pots fer un atac màgic cos a cos contra una criatura a 5 peus de l'arma. Si impacta, rep 1d8 + el teu modificador de llançament de conjurs de dany de força.

Com a acció bonus al teu torn, pots moure l'arma fins a 20 peus i repetir l'atac contra una criatura a 5 peus de l'arma.

L'arma prèn la forma que escullis. Els clergues que adoren a divinitats associades amb una arma fan que n'adopti la forma (St. Cuthbert és conegut per la seva maça i en Thor pel seu martell).

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el dany incrementa en 1d8 for every two slot levels above 2nd.

Arma Mànica

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Toques una arma no-màgica. Mentre duri el conjur, esdevé una arma màgica amb un +1 a tirades d'impacte i de dany.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el bonus es torna +2. Amb una ranura de nivell 6 o superior el bonus es torna +3.

Armadura de Mag

Nivell 1, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un tros de cuir curat)

Duració: 8 hores

Toques una criatura voluntària que no dugui armadura i l'embolcalles de força màgica protectora mentre duri el conjur. La seva CA es torna 13 + el seu modificador de Destresa. El conjur s'acaba si l'objectiu es posa una armadura o el dissipes com a acció.

Arts de Druida

Truc, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Xixiueges als esperits de la natura i crees un dels efectes següents a l'abast:

- Crees un efecte sensorial diminut que predirà el temps al lloc on ets durant les properes 24 hores. L'efecte pot ser un globus daurat si el cel serà clar, un nuvollet si plourà, uns floquets de neu si nevarà, i així. Aquest efecte dura 1 ronda.
- Fas que una flor s'obri o floreixi a l'instant.
- Crees un efecte sensorial inofensiu, com ara unes fulles caient, ventet, el soroll d'un animaló, o una mica de ferum de mofeta. L'efecte només passarà en un cub de 5 peus de costat.
- Encénсs o apagues instantàniament una espelma, una torxa, o una foguera petita.

Assassí Fantasmagòric

Nivell 4, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

T'aprofites dels malsons d'una criatura que puguis veure a l'abast i crees una il·lusió de les seves pitjors pors que només pot veure l'objectiu, que ha de salvar per Saviesa. Si falla, esdevé acovardit durant la duració del conjur. Mentre duri el conjur, de salvar per Saviesa. Si falla, rep 4d10 de dany psíquic. Qualsevol salvada superada acaba el conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, el dany incrementa en 1d10 per cada nivell per sobre de 4.

Auguri

Nivell 2, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (oscos, pals, o altres materials marcats que valguin 25 ors o més)

Duració: Instantània

Reps un presagi mitjançant el llançament de pals incrustats amb gemes, tirant daus d'os de drac, tirant cartes, o alguna altra eina de divinació. El presagi és sobre un seguit d'accions específiques que vulguis fer durant els propers 30 minuts. El/la/lli MM tria dels presagis següents:

- Sort: bons resultats
- Infortuni: mals resultats
- Sort i infortuni: resultats bons i dolents
- Res: resultats ni bons ni dolents

El conjur no considera circumstàncies que puguin canviar el resultat, com ara llançar més conjurs o guanyar o perdre un aliat.

Si llances el conjur més cops abans d'acabar un Descans Llarg, hi ha un 25 de possibilitats que el presagi sigui aleatori. Aquest percentatge s'acumula per cada llançament. El/la/lli MM fa aquesta tirada en secret.

Aura Divina

Nivell 8, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (un petit reliquiari que valgui com a mínim 1,000 ors i que contingui una relíquia sagrada, com ara un tros de roba d'un sant o un pergamí amb un text religiós)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Exténсs llum divina que es torna una radiància a 30 peus al teu voltant. Quan llances el conjur, les criatures que escullis desprenen llum tenua a 5 peus de radi i tenen avantatge a totes les salvades, i tota criatura té desavantatge a impactar-les mentre duri el conjur. A més, si un diastre o un no-mort impacta una d'aquestes criatures, l'aura brilla amb una llum extrema: l'atacant ha de salvar per Constitució. Si falla, es queda encegat mentre duri el conjur.

Aura Màgica de l'Arcanista

Nivell 2, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un retall de seda)

Duració: 24 hores

Convoques una il·lusió en un objectiu perquè els conjurs de divinació en revelin informació falsa. L'objectiu pot ser una criatura voluntària o un objecte que no sigui dut ni vestit per algú.

Quan llances el conjur, escull un o tots els efectes següents. Duraran la duració del conjur. Si repeteixes el conjur i els efectes sobre el mateix objectiu cada dia durant 30 dies la il·lusió es mantindrà fins que algú la dissipí.

Aura Falsa. Canvies la manera en que es detecta l'objectiu mitjançant conjurs i efectes màgics de detecció mágica, com ara detectar màgia. Es pot detectar que l'objecte sigui màgic quan no ho és o viceversa, o canviar l'escola de màgia de la que proveeix el conjur. Quan tries aquest efecte pots fer que l'aura màgica falsa de l'objectiu sigui evident per a hom que el manipuli.

Màscara. Canvies la manera en que es detecta l'objectiu mitjançant conjurs i efectes màgics de detecció de tipus de criatura, com ara PHB o la condició del conjur Simbòl. Escull un tipus de criatura i els conjurs i efectes la detectaran com si fos d'aquell tipus o alineament.

Auxiliar

Nivell 2, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un tros de roba blanca)

Duració: 8 hores

El conjur otorga als teus aliats resolució i fermesa. Escull fins a tres criatures a l'abast. Els punts de vida actuals i màxims de cada objectiu incrementen en 5 durant la duració del conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, els punts de vida actuals i màxims d'un objectiu incrementen en 5 per cada nivell per sobre de 2.

Banquet d'Heroi

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un bol amb gemes incrustades que valguen com a mínim 1,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Convoques un banquet magnífic amb menjar i beure. El banquet tarda 1 hora en ser consumit i desapareix quan hagis passat aquest temps, i els beneficis no s'activen fins que passi aquest temps. Fins a 12 criatures poden participar en el banquet.

Una criatura que participi en el banquet: es cura de tota malaltia i verí; es torna immunitzada al verí i a estar acovardit; té avantatge a les salvades de Saviesa; i els seus punts de vida màxims (i els seus punts de vida actuals) incrementen en 2d10. Aquests beneficis duren 24 hores.

Barraca Diminuta

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Hemisferi de 10 peus de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (una boleta de vidre)

Duració: 8 hores

Crees una semiesfera de 10 peus de radi al teu voltant i es queda immòbil durant la duració del conjur. El conjur s'acaba si en surts.

Fins a 9 criatures Mitjanes o menors poden cabre dins la semiesfera amb tu. Si a dins n'hi ha més o una d'un tamany més gran el conjur s'acaba. Les criatures que queden a dins quan llances el conjur poden entrar-ne i sortir-ne; la resta no el poden atravesar. Els conjurs llançats i efectes màgics no poden sortir ni afectar l'exterior. L'ambient a dins de la semiesfera és còmode i sec, sense que importin les condicions externes.

Mentre duri el conjur, pots fer que l'interior tingui o bé llum tènue o bé foscor. La semiesfera és opaca des de l'exterior (amb el color que triis) però és transparent des de l'interior.

Barrera d'Armes

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Crees una paret vertical d'armes afilades fetes de màgia que giren ràpidament. Apareix a l'abast i dura la duració del conjur. La paret pot fer 100 peus de llarg, 20 peus d'alt, i 5 de gruix o pot ser una anella de 60 peus de diàmetre, 20 peus d'alt, i 5 peus de gruix. Otorga cobertura de tres quarts i l'espai que ocupa és terreny difícil.

Quan una criatura entra l'àrea de la paret per primer cop en un torn o hi començí el torn, ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 6d10 de dany tallant. Si supera, en rep la meitat.

Batussa Incendiària

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un pessic de sofre)

Duració: Instantània

Una columna vertical de foc diví plou del cel a un punt a l'abast. Tota criatura que estigui dins un cilindre de 10 peus de radi i 40 d'alçada centrat al punt que esculls ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 4d6 de dany de foc i 4d6 de dany radiant; qui superi, en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el mal de foc o bé el radiant (escull) incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 5.

Beneir

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un ruixat d'aigua beneïda)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Beneeixes fins a tres criatures a l'abast. Mentre duri el conjur els objectius poden afegir d4 a les seves tirades d'impacte o de salvació.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de d1.

Boca Mànica

Nivell 2, Illusió

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una bri de panell de mel i jade en pols que valguin 10 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipi

Plantea un missatge a un objecte a l'abast que se sentirà quan passi una certa condició. Tria un objecte que puguis veure i no sigui dut ni vestit per una altra criatura. Formula el missatge (25 paraules o menys, però es pot allargar fins a 10 minuts en total). Per últim, determina la condició detonant.

Quan la condició passi, apareix una boca màgica a l'objecte i recita el missatge amb la veu i volum que has posat quan s'havia formulat. Si l'objecte té una pseudo-boca (com ara en una estàtua humanoïde) l'aprofita. Quan llances el conjur pots triar que s'acabi quan la condició passi un cop o pots fer que continui recitant el missatge a cada detonació de la condició.

La condició pot ser tan general o específica com vulguis, però ha de dependre d'informació visual i/o auditiva a 30 peus d'abast de l'objecte: pots formular que la boca parli només quan una criatura passi a l'abast o quan una campaneta de plata hi soni a 30 peus.

Bola de Foc

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (una boleta de guano i sofre)

Duració: Instantània

Un raig de llum groga surt del teu dit i es condensa en un punt a l'abast, i esclata en un rugit i un espectacle de foc. Tota criatura en una esfera de 20 peus de radi centrada en aquell punt ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 8d6 de dany de foc; qui superi, en rep la meitat.

El foc s'estén per les cantonades. Encén els objectes inflamables que ningú estigui portant o vestint.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 3.

Bola de Foc Posposada

Nivell 7, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (una boleta de guano i sofre)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Un raig de llum groga surt del teu dit i es condensa en un punt a l'abast. Apareix com una canica flotant que brilla. Quan el conjur acaba, ja sigui perquè ho decideixes o perquè s'et trenca la concentració, de la canica en floreix una explosió de foc terrible que s'estén per les cantonades. Tota criatura en una esfera de \$1 peus de radi centrada en aquell punt ha de salvar per Destresa. Qui falli rep el dany acumulat total; qui superi, en rep la meitat.

El dany base del conjur és 12d6. Si la canica no ha detonat al final del teu torn, el dany incrementa en 1d6.

Si la canica és tocada abans que s'hagi acabat el conjur, la criatura que la toca ha de salvar per Destresa. Si falla, el conjur s'acaba i la canica explota. Si supera, la criatura pot llançar la canica fins a 40 peus. Quan impacti contra una criatura o objecte sólid el conjur acaba i la canica explota.

El foc danya els objectes a l'àrea i encén els inflamables que ningú estigui portant o vestint.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 8 o superior, el dany base incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 7.

Bonabaia

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una branqueta de vesc)

Duració: Instantània

Apareixen fins a 10 baies màgiques a la teva mà. Una criatura pot, com a acció, menjar-se'n una. Això la cura 1 punt de vida i la nodeix tant que no ha d'alimentar-se durant un dia.

Les baies perdren els efectes màgics després de 24 hores des del llançament del conjur.

Botar

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (la pota d'un saltamuntanyes)

Duració: 1 minut

Una criatura que toques té la distància de salt (8) triplicada mentre duri el conjur.

Braó Electritzant

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Instantània

Et surt electricitat de la mà i l'envies a una criatura que toquis. Fes un atac mètic cos a cos contra l'objectiu.

Tens avantatge si duu armadura de metall. Si impacta, l'objectiu rep 1d8 de dany elèctric, i no pot prendre reaccions fins a l'inici del seu següent torn.

El dany del conjur incrementa en 1d8 quan arribes a nivell 5 (2d8), nivell 11 (3d8) i nivell 17 (4d8)

Brot d'Espines

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (set punxes o branques punxegudes)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Emergeixen punxes i espines del terra en un radi de 20 peus centrar en un punt a l'abast. L'àrea esdevé terreny difícil durant la duració del conjur. Quan una criatura entra, o és, a dins de l'àrea, rep 2d4 de dany perforant per cada 5 peus que es mogui.

La transformació sembla natural del lloc, i està camuflada. Tota criatura que no vegi el llançament del conjur ha de tirar per Saviesa (Percepció) contra la teva CD de salvació de conjur. Si falla, no veu que el terreny és perillós abans d'entrar-hi.

Caminar per l'Aigua

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un bri de suro)

Duració: 1 hora

Orgues fins a 10 criatures voluntàries (que puguis veure a l'abast durant la duració del conjur) poder caminar per damunt de líquids sense enfonsar-se, com ara aigua, fang, neu, arenys movedisses, o lava. El terra no les danyarà, però si les condicions que provoqui (la lava no cremarà, però la calor que desprèn sí que les malmetrà).

Si un dels objectius està submergit en un líquid quan llances al conjur sortirà disparat cap a la superfície a 60 peus per ronda.

Camp Antimàgic

Nivell 8, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Esfera de 10 peus de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (un pessic de ferro en pols o encallats)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Una esfera antimàgica invisible de 10 peus t'envolta. L'àrea està desconnectada de l'energia màgica del multivers. Dins l'esfera no es poden llançar conjurs, les criatures convocades desapareixen, i els objectes màgics esdevenen mundans. Durant la duració del conjur l'esfera es mou quan et mous, quedant-te sempre al centre.

Tot conjur i efecte màgic que no provinguí d'un artefacte o divinitat són suprimits dins l'esfera i no hi poden penetrar. Tota ranura emprada per un conjur suprimit és gastada. Mentre un efecte estigui suprimit no funciona però a el temps de la duració segueix comptant.

Efectes Objectiu. Encanteris i altres efectes màgics, com ara missil màgic i fascinar persona, que designen una criatura o objecte de dins l'esfera com a objectiu no tenen efecte contra l'objectiu.

Àrees Màgiques. L'àrea d'un altre conjur o efecte màgic, com ara una bola de foc, no s'extenen dins l'esfera. Si interseccionen, el volum de l'esfera antimàgica és suprimit. Per exemple, les flames d'una paret de foc es suprimeixen dins l'esfera, creant un forat a la paret si hi ha prou intersecció..

Conjurs. Tot conjur o efecte màgic actiu en una criatura o objecte dins l'esfera és suprimit mentre hi sigui a dins.

Items Màgics. Les propietats i poders dels objectes màgics són suprimits dins l'esfera: una espasa llarga +1 esdevé una espasa llarga no-màgica.

La supressió també passa si l'atacant o l'objectiu és dins l'esfera. Tanmateix munició màgica llançada o disparada dins l'esfera torna a ser màgics si surt de tan bon punt surti de l'esfera.

Viatge Mètic. Els viatges planars i la teletransportació no funcionen dins l'esfera, tan si és l'origen o el destí del viatge. Tot portal cap a un altre lloc, món, o pla d'existència o espais extradimensionals són closos mentre siguin dins l'esfera.

Criatures i Objectes. Tota criatura o objecte convocats o creats màgicament desapareixen temporalment de l'existència si són dins l'esfera. Reapareixen instantàniament on eren si a aquell lloc ja no hi ha l'esfera.

Dissipar Màgia. Els conjurs i efectes màgics com dissipar màgia no afecten a l'esfera. Dues o més camp antimàgic no s'anulen.

Canviaformes

Nivell 9, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (un halo de jade que valgui com a mínim 1,500 ors que has de posar-te al cap abans de llançar el conjur)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Adoptes la forma d'una criatura diferent durant la duració del conjur. Pot ser de qualsevol criatura amb un VR equivalent al teu nivell o inferior. No pot ser ni un constructe ni un no-mort, i has d'haver-ne vist un espècimen com a mínim un cop. Te'n transformes en una instància normal, sense nivells de classe ni Llançament de Conjurs.

Les teves estadístiques es tornen les de la criatura; retens el teu alineameng, l'Intel·ligència, la Saviesa, i el Carisma. També retens les teves competències en habilitats i salvades, que s'afegeixen a les de la criatura. Si la criatura té la mateixa competència que tu en res, tria la més alta. No tens accions lleugarderies ni de llar.

Els teus punts de vida i Daus de Vida són els de la nova forma. Quan retornes a la teva forma normal, retornares als punts de vida que tenies abans del canvi de forma. Si retornes degut a quedar-te a 0 punts de vida en la nova forma, qualsevol dany residual que quedí es resta als punts de vida de la forma normal. Si aquesta resta no et deixa a 0 punts de vida, no et quedes inconscient.

Retens tots els teus trets de classe, raça, i similar i els pots usar, sempre i quan la teva nova forma té les capacitats físiques per a fer-ho. No pots fer servir cap sentit especial que tinguis (com ara visió de foscor) si la teva nova forma no el té també. Només pots parlar si la nova forma pot.

Quan canvies de forma, escull si el teu equipament es desprèn de tu, es fon a la nova forma, o el vesteixes. Si el vesteixes, funciona amb normalitat. El/la/lli MM determina si és pràctic que la nova forma vesteixi el teu equipament basat en el tamany i la forma. El teu equipament no canvia de tamany ni de forma per acomodar la teva nova forma. Tot equipament que no puguis vestir ha de desprèndre's o fonde'res a la nova forma. L'equipament que es fongui no té cap efecte en aquest estat.

Durant la duració del conjur pots, com a acció, tornar a canviar de forma. Les restriccions són les mateixes, amb una més: si la nova forma té més punts de vida que l'actual, els teus punts de vida actual no incrementen, sinò que es queden com estan.

Captivar

Nivell 2, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: 1 minut

Formules tot de paraules que distreuen. Tota criatura que: escullis, puguis veure, estigui a l'abast, i et pot sentir ha de salvar per Saviesa. Tota criatura que no pugui quedar fascinat supera automàticament. Tota criatura que estigui lluitant contra tu o els teus aliats té avantatge a la salvada. Si falla, l'objectiu té desavantatge a les tirades de Saviesa (Percepció) per a percebre qualsevol criatura que no sisguis tu mentre duri el conjur o fins que ja no et pugui escoltar. El conjur acaba si et quedes incapacitat o sense poder parlar.

Carn a Pedra

Nivell 6, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un pessic de llima, aigua, i terra)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Proves de tornar en pedra a una criatura que puguis veure a l'abast. Si el seu cos és fet de carn ha de salvar per Constitució. Si falla, esdevé restrained i la carn se li comença a endurir. Si supera, no li afecta el conjur.

Una criatura restrained així ha de salvar per Constitució al final de cada torn seu. Si supera 3 vegades, el conjur acaba. Si falla 3 vegades, es torna pedra i es esdevé petrificat durant la duració del conjur. Les salvades superades i fallides no han de ser consecutives.

Si la criatura es treixa mentre està petrificat retindrà les deformacions quan torni al seu estat original.

Si manténs la concentració durant tota la duració del conjur la criatura es tornarà pedra permanentment o fins que algú li tregui l'efecte.

Càstig Marcador

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: Concentració, fins a 1 minut

El proper cop que impactis a una criatura amb un atac armat abans no acabi aquest conjur, la teva arma irradiarà llum astral i l'atac farà 2d6 de dany radiant adicional a l'objectiu. A més, si l'objectiu radiarà llum: esdevé visible si era invisible, i projecta llum tènue a 5 peus d'abast. No pot tornar-se {@condition invisible} mentre duri el conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el dany extra incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 2.

Ceguera/Sordera

Nivell 2, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V

Duració: 1 minut

Cegues o eixordes a un enemic. Escull una criatura que puguis veure a l'abast; ha de salvar per Constitució. Si falla, està encegat o bé eixordat (esculs tu) durant la duració del conjur. Al final de cada torn seu, pot salvar per Constitució de nou. Si supera, el conjur s'acaba.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 2.

Cercle de la Mort

Nivell 6, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (una perla negra feta pols que valgui 500 ors o més)

Duració: Instantània

Una esfera d'energia negativa de 60 peus de radi esclata centrada a un punt a l'abast. Tota criatura dins de l'àrea ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 8d6 de dany necròtic; qui superi, en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, el dany incrementa en 2d6 per cada nivell per sobre de 6.

Cercle de teletransport

Nivell 5, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 10 peus

Components: V, M (guiços i tintes rares imbuïdes amb gemes poc comuns; tot que valgui 50 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: 1 ronda

Quan llances el conjur, dibuixex un cercle de 10 peus de diàmetre al terra amb segells escrits que vinculen la teva posició a un cercle de teletransport permanent del qual en coneixis la seqüència segell. Heu d'estar al mateix pla d'existència. Un portal brillant s'obre al cercle i hi roman fins el final del teu proper torn. Tota criatura que hi entre apareix a 5 peus del cercle destí o a l'espai desocupat més proper.

Molts temples majors, gremis, i altres llocs importants tenen cercles de teletransport inscrits en algun dels seus llocs. Cadascun d'aquests cercles té una seqüència segell única: una cadena de runes màgiques en un ordre específic. Quan aprènys aquest conjur per primer cop aprènys dues seqüències segell de dos destins al Pla Material (les determina el/la/lli MM). Pots aprendre unaseqüències segell addicionals durant les teves aventures. Pot recordar una seqüència segell després d'estudiar-la durant 1 minut.

Pots crear un cercle de teletransport permanent llançant aquest conjur al mateix lloc cada dia durant un any. Llançant el conjur així, no és necessari que obris cap portal.

Cercle Màgic

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 10 peus

Components: V, S, M (aigua beneida o plata i ferro en pols que valgui 100 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: 1 hora

Crees un cilindre de 10 peus de radi i 20 d'alçat centrat en un punt al terra que puguis veure a l'abast. S'omple d'energia màgica i surten runes brillants del terra o superfície que toca el cilindre.

Escull un tipus o més dels següents: celestials, elementals, fates, diàstres, i/o -no-morts; el cercle els afecta de les maneres següents:

- La criatura no pot entrar-hi de manera no màgica. Si vol teleportar-s'hi de forma planar o interplanetaria ha de superar una salvada de Carisma.
- La criatura té desavantatge a impactar les criatures de dins del cilindre.
- Els objectius a dins del cilindre no poden serfascinat, acovardit, ni posseïts per la criatura.

Quan llances el conjur, pots escollir que la màgia funcioni al revés: que la criatura no pugui sortir del cilindre i protegir als objectius que siguin a fora.

A **Nivells Superiors**. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, la duració incrementa en 1 hora per cada nivell per sobre de 3.

Clarividència

Nivell 3, Endevinació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 1 mila

Components: V, S, M (un focus que valgui 100 ors o més: una banya amb gemes per a sentir o un ull de vidre per veure-hi)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Crees un sensor invisible a l'abast en un lloc que et sigui familiar (l'has vist o visitat abans) o en un lloc obvi que no et sigui evident (darrere d'una porta, girant la cantonada, o darrere d'un bosc espès). El sensor s'hi queda durant la duració del conjur, i no es pot atacar ni interactuar.

Quan llances el conjur, esculls vista o oïda. Pots emprar aquell sentit com si fossis a l'espai del sensor. Com a acció, pots canviar entre vista i oïda.

Una criatura que pugui veure el sensor (com ara si té veure invisibilitat o truesight) veu un globus lluminós i intangible del tamany d'un puny.

Clonació

Nivell 8, Nigromància

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un diamant que valgui com a mínim 1.000 i 1 polzada cúbica de carn de la criatura que es clonarà (el conjur ho consumeix); un receptacle que valgui com a mínim 2.000 ors amb tapa sellable i que pugui contenir a una criatura Mitjana (una urna, un taüt, un quist al terra ple de fang, o un contenidor de vidre ple d'aigua salada))

Duració: Instantània

Cultives un duplicat inert d'una criatura Mitjana viva, guarant-la de la mort. El clon s'engendre dins del receptacle i madurarà per complete després de 120 dies. Pots fer que el clon sigui una versió més jove de la criatura. Es manté inert i perdura indefinidament si el receptacle no es destorba.

Si quan hagi madurat el clon la criatura original mor, la seva ànima es transfereix al clon (si vol i li és possible). El clone és físicament idèntic a l'original i reté la personalitat, les memòries, i les habilitats; tanmateix, perdra tot l'equipament. El cadàver de la criatura original es tornen inerts i no poden ser utilitzats per a ressucitar (l'ànima ja està ocupant un cos).

Closca Contravida

Nivell 5, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Una barrera brillant s'estén de tu en un radi de 10 peus i es mou amb tu de tal manera que sempre hi ets al centre. Forma un obstacle contra tota criatura que no sigui no-mort o constructe. Dura la duració del conjur.

La barrera impedeix que una criatura afectada la travessi; però pot llançar conjurs i atacs de distància i travessaran la barrera.

Si el teu moviment fa que una criatura afectada travessi la barrera el conjur s'acaba.

Cofre Secret

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un cofre exquisit de 3x2x2 peus, fet de materials rars que valguí com a mínim 5,000 ors, i una rèplica Diminuta feta dels mateixos materials que valguí 50 ors o més)

Duració: Instantània

Amagues un cofre i els seus continguts al Plà Etèri. Has de tocar tant el cofre com la seva rèplica dels materials del component. El cofre pot contenir fins a 12 peus cúbics de material no-vivent (3x2x2 peus).

Mentre el cofre estiguí al Plà Etèri pots, com a acció, tocar la rèplica i convocar-la. Apareix en un espai desocupat al terra a 5 peus de tu. Pots, com a acció tornar-lo al Plà Etèri tocant tant el cofre com la rèplica.

Passats 60 dies hi ha un 5 de probabilitats (acumulatiu) que el conjur s'acabi. També s'acaba si el tornes a llançar, si la rèplica és destruïda, o si el dissipes com a acció. Si el conjur s'acaba i el cofre segueix al Plà Etèri es queda allà i no es pot recuperar.

Comprendre Idiomes

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (un pessic de sutge i de sal)

Duració: 1 hora

Mentre duri el conjur comprens el significat literal de qualsevol idioma parlat que sentis. També comprens tot idioma escrit però has de tocar la superfície on està escrit el text. Cal 1 minut per llegir una pàgina de text.

Aquest conjur no desxifra missatges secrets en un text o un glif, com ara un segell arçà, que no siguin part d'un idioma escrit.

Comunió

Nivell 5, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (encens i un vial d'aigua beneïda o bé maleïda)

Duració: 1 minut

Contactes a la teva divinitat o a un portaveu seu i li fas tres preguntes que es pugui contestar amb un sí o un no. Cal que les formulis abans no acabi el conjur. Rebràs una resposta per cada pregunta i serà correcte.

Els éssers divins no són necessàriament omniscients: poden respondre "incert" si la resposta se'ls hi escapa del seu coneixement. Si un sí o un no fos poc clar, el/la/lli MM pot decidir replicar amb una resposta curta.

Si llances el conjur més cops abans d'acabar un Descans Llarg, hi ha un 25 de possibilitats que no rebis cap resposta. Aquest percentatge s'acumula per cada llançament. El/la/lli MM fa aquesta tirada en secret.

Comunió amb la Natura

Nivell 5, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Instantània

Esdevens un/a/i amb la natura per un moment i obténs el coneixement de la regió del teu voltant. Si ets a fora el conjur t'otorga coneixement del territori en un radi de 3 milles. A les coves i en altres entorns subterrani naturals el radi és de 300 peus. El conjur falla si ets en un lloc on la construcció ha substituït a la natura, com ara dins de masmorres o als pobles.

Saps, instantàniament, fins a tres fets sobre qualsevol dels temes següents en la regió (reparteix-los tu):

- terreny i extensions d'aigua
- animals, gent, minerals i plantes prevalents
- celestials, elementals, fates, diastres i no-morts poderosos
- influència provenint d'altres plans d'existència
- edificis

Per exemple: pots determinar la posició de no-morts poderosos a l'àrea, la localització d'aigua potable, i on es troben els pobles de la regió.

Con de Fred

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Con de 60 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (un con petit de cristall o de vidre)

Duració: Instantània

Una explosió d'aire fred sorgeix de les teves mans. Tota criatura en un con de 60 peus ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 8d8 de dany de fred; qui superi, en rep la meitat.

Una criatura morta per aquest conjur esdevé una estàtua congelada fins que es desglaci.

A Nivells Superioris. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 5.

Confusió

Nivell 4, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (Tres closques i una boleta)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Aquest conjur assetja i cagpira les ments de les criatures, provocant deliris i impulsos erràtics. Tota criatura en un radi de 10 peus centrat en un punt que puguis veure a l'abast ha de salvar per Saviesa. Qui falli estarà afectat pel conjur.

Tota criatura afectada no pot prendre reaccions i ha de tirar d10 a l'inici de cada torn que dictarà el seu comportament en aquell torn.

Comportament de Confusió

d10 Comportament

[object Object]	La criatura empra tot el seu moviment per moure's en una direcció aleatòria, determinada amb un d8 (cada cara és una direcció). No prèn cap acció durant aquest torn.
[object Object]	La criatura ni es mou ni prèn accions durant aquest torn.
[object Object]	La criatura fa, com a acció, un atac cos a cos contra una criatura a l'atzar a l'abast. Si no en té cap, no fa res aquest torn.
[object Object]	La criatura és mou i prèn accions com de costum.

Al final de cada torn seu, una criatura afectada pot salvar per Saviesa. Si supera aquest efecte s'acaba per a aquella criatura.

A Nivells Superioris. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, el radi de l'esfera s'incrementa en 5 peus per cada nivell per sobre de 4.

Conjurar Fata

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 90 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Convoques a una criatura faèrica amb un valor de repte de 6 o menor, o a un esperit faèric en forma de bèstia amb un valor de repte de 6 o menor. Apareix en un espai desocupat que puguis veure a l'abast. La criatura desapareix quan es queda a 0 punts de vida o quan s'acaba el conjur.

La fata és amistós vers a tu i als teus aliats durant la duració del conjur. Tira l'iniciativa per la criatura (té els seus propis torns). Obeeix qualsevol ordre verbal que l'hi donis (pots fer-ho sense gastar acció), mentre no contradigui el seu alineament. Si no en dones, es defensara de criatures hostils i res més.

Si se't trencà la concentració la fata no desapareixerà, però en perdràs el control. Esdevé hostil vers a tu i als teus aliats i podria atacar-vos. No pots desconvocar a una fata que no controlis. Desapareixerà passada 1 hora després de la convocació.

El/la/lli MM té el bloc d'estadístiques de la fata.

A Nivells Superioris. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, el valor de repte incrementa en 1 per cada nivell per sobre de 6.

Consagrar

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 24 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (herbes, olis, i encens que valguin com a mínim 1,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipí

Toques un punt i imbueixes l'àrea al voltant amb poder sagrat (o profà). L'àrea pot fer fins a 60 peus de radi, i el conjur falla si l'àrea intersecta una altra àrea consagrada. L'àrea del conjur rep els efectes següents.

Els celestials, els elementals, les fates, els diastres, i els no morts no poden entrar l'àrea. Aquesta tampoc poden fascinar, acovardir, ni posseir cap criatura de dins de l'àrea. Tota criatura a dins de l'àrea que estigues fascinat, acovardit, o posseïda per una criatura d'aquests tipus no ho estarà dins de l'àrea. Pots excluir un o més tipus de criatura d'aquest efecte.

Pots vincular un efecte adicional a l'àrea. Escull-ne un de la llista següent, o bé un que et proposi el/la/lli MM. Alguns d'aquests efectes s'apliquen a les criatures a l'àrea, i pots designar si afecta a tota criatura, a les que adoren a una divinitat o líder específic, o un tipus específic com ara orcs o trols. Quan una criatura que li hagi d'affectar aquest efecte entri l'àrea del conjur per primer cop en un torn o hi començí el torn, pot salvar per Carisma. Si supera, la criatura ignora l'efecte adicional fins que surti de l'àrea.

Coratge. Les criatures afectades no poden estar acovardit dins de l'àrea.

Foscor. L'àrea s'omple de foscor. No es pot iluminar amb llum normal, ni màgica creada per conjurs de nivell menor a la ranura que has fet servir per llançar aquest conjur.

Llum del Dia. L'àrea s'omple de llum fort. No pot extinguir-la foscor normal, ni màgica creada per conjurs de nivell menor a la ranura que has fet servir per llançar aquest conjur.

Protecció vers Energia. Les criatures afectades dins l'àrea resisteixen un tipus de mal que triis que no sigui contundent, perforant, ni tallant.

Vulnerabilitat vers Energia. Les criatures afectades dins l'àrea són vulnerables a un tipus de mal que triis que no sigui contundent, perforant, ni tallant.

Descans Etern. Els cadàvers enterrats a l'àrea no es poden tornar no-morts.

Interferència Extradimensional. Les criatures afectades no poden emparr teleportació, ni en el mateix pla ni entre plans ni extradimensional.

Por. Les criatures afectades estan acovardit dins de l'àrea

Silenci. No pot emanar so dins l'àrea, ni en pot penetrar de fora.

Llenguatges. Les criatures afectades es poden comunicar entre elles dins l'àrea, fins i tot si no comparteixen una llengua comuna.

Contactar Plà Forani

Nivell 5, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: 1 minut

Contactes, mentalment, amb un semidéu, l'espiritu d'algú sabi mort fa molt, o alguna mena d'entitat misteriosa d'un altre pla. La comunicació pot fatigar-te la ment o esborrar-te-la. Quan llances el conjur has de salvar per Intel·ligència (CD 15). Si falles, reps 6d6 de dany psíquic i embogeixes fins que facis un Descans Llarg. Si embogeixes no pots prendre accions, no comprèn el que diuen altres criatures, no pots llegir, i només pots barbotejar. Una restabliment superior acaba aquest efecte prematurament.

Si superes la salvada, pots fer-li fins a cinc preguntes a l'entitat. Les has de formular abans no acabi el conjur. El/la/lli MM respondrà les preguntes amb una sola paraula, com ara "sí," "no," "potser," "mai," "irrellevant," o "incert" si l'entitat no en coneix la resposta. Si una resposta d'una sola paraula fos poc clara, el/la/lli MM pot decidir replicar amb una resposta curta.

Contagiar

Nivell 5, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: 7 dies

Escampes malalties per tot el que toques. Fes un atac màgic cos a cos contra una criatura al teu abast. Si impacta, l'objectiu està emmetzinat.

Al final de cada torn de l'objectiu emmetzinat ha de salvar per Constitució. Si supera tres vegades ja no està emmetzinat i el conjur acaba. Si falla tres cops l'objectiu ja no està emmetzinat però rep una de les malalties següents, que durarà la duració del conjur.

Com que la malaltia és natural, tot efecte (màgic o comú) que curi (o alleugi) una malaltia l'affectionarà.

Malaltia de Ceguera. Una miganya terrible s'escampà pel cap de la criatura i els seus ulls es tornen completament blancs. Té desavantatge a tota tirada de Força (simples, habilitats, i salvades). També està encegat.

Febre Fastigosa. Una febre altíssima s'apodera del cos de la criatura. Té desavantatge a tota tirada de Força (simples, habilitats, i salvades) i a tirades d'impacte que involucrin Força.

Podridora. La carn de la criatura es descompon. Té desavantatge a tirades de Carisma (simples i habilitats) i és vulnerable a tot tipus de dany.

Focs d'Enteniment. La febre puja al cervell de la criatura. Té desavantatge a tota tirada d'Intel·ligència (simples, habilitats, i salvades), i, durant combats, la criatura es comporta com si hagués patit el conjur confusió.

Epilepsia. La criatura pateix espasmes incontrolables. Té desavantatge a tota tirada de Destresa (simples, habilitats, i salvades) i a tirades d'impacte que involucrin Destresa.

Perdicció Llefiscosa. La criatura no pot parar de sagnar. Té desavantatge a tota tirada de Constitució (simples i de salvació). A més, si rep dany, estarà atordida fins el final del seu proper torn.

Contingència

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una estatueta de tu feata amb marfil i gemes que valgui com a mínim 1,500 ors)

Duració: 10 dies

Tria un conjur de nivell 5 o inferior que: puguis llançar, tingui 1 acció de temps de llançament, i en puguis ser l'objectiu. Llances aquest conjur (el "Contingent") com a part del conjur contingència; és a dir, gasteràs ambdues ranures però el Contingent no entrerà encara en efecte. El Contingent s'activarà quan passi una certa circumstància que has de descriure quan llances els conjurs. Per exemple, el Contingent respirar sota l'aigua només s'activarà quan el teu entorn sigui aigua o un líquid similar.

El Contingent s'activa immediatament quan la circumstància passi per primer cop, i no pots evitar-ho. Llavors el conjur Contingència s'acaba.

El Contingent només t'afecta a tu tan si pogues afectar a d'altres o no. Només pots tenir un Contingent actiu alhora; si tornes a llançar Contingència, els Contingents anteriors s'acaben. Si el component material se separa de tu la Contingència també s'acaba.

Contraconjур

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 reacció que prèn quan vegis a una criatura a 60 peus d'abast llançant un conjur

Abast: 60 peus

Components: S

Duració: Instantània

Proves d'interrompre el llançament d'un conjur d'una criatura. Si el nivell del seu conjur és 3 o menys, fallarà i no tindrà efecte. Si és superior, tira una tirada d'habilitat amb la teva habilitat de llançament de conjurs; la CD és $10 + \text{el nivell del conjur objectiu}$. Si superes, el conjur objectiu fallarà i no tindrà efecte.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el conjur objectiu fallarà automàticament si és igual o menor al nivell de ranura que has emprat.

Control d'Aigua

Nivell 4, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 300 peus

Components: V, S, M (una gota d'aigua i un pescic de pols)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Mentre duri el conjur, pots controlar qualsevol massa d'aigua lliure (que no estigui a dins de receptacles). Pots controlar-ne un fins a un cub de 100 peus de costat. Durant un torn hi causes un dels efectes següents (esculls quan llances el conjur). Pots tornar a causar un efecte durant el teu torn com a acció.

Marea. Incrementes el nivell de l'aigua de la zona fins a 20 peus. Si a l'àrea hi ha costa, s'inunda.

Si l'àrea és una massa d'aigua gran, el que en surt és una onada de 20 peus d'alt que va d'un costat a l'àrea a l'altre; quan arriba, esclata. L'onada s'endiu tota criatura o vehicle Enorme o menor cap a l'altra banda, i tenen un 25 de possibilitats de bolcar.

El nivell de l'aigua es manté elevat mentre duri el conjur o fins que en canviï l'efecte. Si aquest efecte ha produït una onada i es manté un altre torn, torna a produïr una altra onada.

Partir les Aigües. Separes l'aigua i crees un esvoranc a tota l'àrea. Es creen parets a dos costats de la zona. L'esvoranc es manté mentre duri el conjur o fins que en canviï l'efecte. Quan s'acaba, l'esvoranc es reemplae lentament i s'omple per complet amb una ronda.

Canviar Corrent. L'aigua es mou en una direcció que escullis, fins i tot si ha de passar obstacles, escalar parets, o d'altres reptes improbable. Fora de la zona la corrent no es veu afectada. Els corrents manté mentre duri el conjur o fins que en canviï l'efecte.

Remolí. Aquest efecte requereix 50 peus quadrats de superfície i 25 peus de profunditat. Crees un remolí al centre de l'àrea. El fons és de 5 peus de costat i l'entrada pot tenir fins a 50 peus de costat. Pot ser fins a 25 peus d'alt. Tota criatura o objecte dins de l'aigua a 25 peus d'abast del remolí hi és atret a 10 peus. Una criatura pot resistir aquest moviment nadant amb una tirada de Força (Atletisme) contra la teva CD de salvació del conjur.

Quan una criatura entra el remolí per primer cop en un torn o hi començi el torn, ha de salvar per Força. Si falla, rep 2d8 de dany contundent i queda atrapada dins del remolí mentre duri el conjur. Si supera, rep la meitat del dany i no hi queda atrapada. Tota criatura atrapada al remolí pot, com a acció, repetir la tirada de Força (Atletisme) per escapar-ne, però amb desavantatge.

El primer cop que un objecte entri al remolí, rep 2d8 de dany contundent, i es repeteix a cada ronda que estigui dins del remolí.

Controlar el Temps

Nivell 8, Transmutació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 5 milles de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (encens encès i bocins de terra i fusta mesclats en aigua)

Duració: Concentració, fins a 8 hores

Controles el temps a 5 milles d'abast durant la duració del conjur. Has d'estar a fora per poder llançar-lo. Si en algun moment no pots veure el cel el conjur s'acaba.

Quan llances el conjur canvies el temps que fa d'accord amb el clima i estació determinades pel/per la MM. Canvies la precipitació, la temperatura, i el vent. Calen $1d4 \times 10$ minuts perquè l'efecte comenci. Un cap passi aquest temps, pots tornar a canviar el temps. Quan el conjur s'acaba el temps torna a la normalitat gradualment.

Per canviar el temps busca quin d'aquests estats s'assembla més a l'actual i puja'l o baixa'l un grau. Quant al vent, també en pots canviar la direcció.

Precipitació

Estat Condició

1	Clar
2	Poc núvol
3	Núvol o boira
4	Pluja, neu, o calamarsa
5	Pluja torrencial, pedregada, o torb

Temperatura

Estat Condició

1	Calor insuportable
2	Xafugor
3	Càlid
4	Fresc
5	Fred
6	Fred glaçat

Vent

Estat Condició

1	Calma
2	Aire
3	Ventada
4	Ràfega
5	Tempesta

Convocar Animals

Nivell 3, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Convoques esperits faèrics en forma de bèsties en un espai desocupat que puguis veure a l'abast. Tria què apareix de les opcions següents:

- Una bèstia amb un valor de repte de 2 o menor
- Dues bèsties amb un valor de repte de 1 o menor
- Quatre bèsties amb un valor de repte de 1/2 o menor
- Vuit bèsties amb un valor de repte de 1/4 o menor

Cada bèstia es considera una fata, i desapareix quan es queda a 0 punts de vida o quan s'acabi el conjur.

Les criatures convocades són amistoses vers a tu i als teus aliats. Han de tirar iniciativa que comparteixen com a grup. Obeeixen qualsevol ordre verbal que els donis (pots fer-ho sense gastar acció). Si no en dones, es defensaran de criatures hostils i res més.

El/la/lli MM té el bloc d'estadístiques de les criatures.

A Nivells Superior. Quan llançis aquest conjur a nivells superiors el nombre de criatures convocades es multiplica. Es duplica amb una ranura de nivell 5 o superior; es triplica amb una ranura de nivell 7 o superior; i es quadruplica amb una ranura de nivell 9 o superior.

Convocar Celestial

Nivell 7, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 90 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Convoques a un celestial amb un valor de repte de 4 o menor, que apareix en un espai desocupat que puguis veure a l'abast. El celestial desapareix quan es queda a 0 punts de vida o quan s'acaba el conjur.

El celestial és amistós vers a tu i als teus aliats durant la duració del conjur. Tira l'iniciativa pel celestial (té els seus propis torns). Obeeix qualsevol ordre verbal que l'hi donis (pots fer-ho sense gastar acció), mentre no contradigui el seu alineament. Si no en dones, es defensara de criatures hostils i res més.

El/la/lli MM té el bloc d'estadístiques de el celestial.

A Nivells Superior. Quan llançis aquest conjur amb una ranura de nivell 9, convoques a un celestial amb un valor de repte de 5 o menor.

Convocar Elemental

Nivell 5, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (aire: encens encès; terra: argila molla; foc: sofre i fòsfor; o aigua: aigua i sorra)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Convoques a un servent elemental. Escull un cub de 10 peus de costat a l'abast ple d'aire, terra, foc, o bé aigua. Un elemental amb un valor de repte de 5 o menor d'aquell element apareix en un espai desocupat a 10 peus de l'àrea. Així, un elemental de foc sorgirà d'una foguera, o un elemental de terra emergirà del terra. L'elemental desapareix quan es queda a 0 punts de vida o quan s'acaba el conjur.

L'elemental és amistós vers a tu i als teus aliats durant la duració del conjur. Tira l'iniciativa per l'elemental (té els seus propis torns). Obeeix qualsevol ordre verbal que l'hi donis (pots fer-ho sense gastar acció). Si no en dones, es defensaran de criatures hostils i res més.

Si se't treixa la concentració l'elemental no desapareixerà; però en perdràs el control. Esdevé hostil vers a tu i als teus aliats i podrà atacar-vos. No pots desconvocar a un elemental que no controlis. Desapareixerà passada 1 hora després de la convocació. El/la/i MM té el bloc d'estadístiques de the elemental.

A **Nivells Superiors**. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el valor de repte incrementa en 1 per cada nivell per sobre de 5.

Convocar Elementals Menors

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 90 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Convoques tot d'elementals en espais desocupats que puguis veure a l'abast. Tria què apareix de les opcions següents:

- Un elemental amb un valor de repte de 2 o menor
- Dos elementals amb un valor de repte de 1 o menor
- Quatre elementals amb un valor de repte de 1/2 o menor
- Vuit elementals amb un valor de repte de 1/4 o menor.

Tot elemental convocat amb aquest conjur desapareix quan es queda a 0 punts de vida o quan s'acaba el conjur.

Les criatures convocades són amistoses vers a tu i als teus aliats. Tira l'iniciativa pel grup de criatures (comparteixen el torn). Obeeix qualsevol ordre verbal que els donis (pots fer-ho sense gastar acció). Si no en dones, es defensaran de criatures hostils i res més.

El/la/i MM té el bloc d'estadístiques de les criatures.

A **Nivells Superiors**. Quan llances aquest conjur a nivells superiors el nombre de criatures convocades es multiplica. Es duplica amb una ranura de nivell 6 o superior; i es triplica amb una ranura de nivell 8 o superior.

Convocar Habitants del Bosc

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (una baia de grèvol per cada criatura convocada)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Convoques tot de criatures faèriques en espais desocupats que puguis veure a l'abast. Tria què apareix de les opcions següents:

- Una fata amb un valor de repte de 2 o menor
- Dues fates amb un valor de repte de 1 o menor
- Quatre fates amb un valor de repte de 1/2 o menor
- Vuit fates amb un valor de repte de 1/4 o menor

Tota criatura convocada amb aquest conjur desapareix quan es queda a 0 punts de vida o quan s'acaba el conjur.

Les criatures convocades són amistoses vers a tu i als teus aliats. Tira l'iniciativa pel grup de criatures (comparteixen el torn). Obeeix qualsevol ordre verbal que els donis (pots fer-ho sense gastar acció). Si no en dones, es defensaran de criatures hostils i res més.

El/la/i MM té el bloc d'estadístiques de les criatures.

A **Nivells Superiors**. Quan llancis aquest conjur a nivells superiors el nombre de criatures convocades es multiplica. Es duplica amb una ranura de nivell 6 o superior; i es triplica amb una ranura de nivell 8 o superior.

Creació

Nivell 5, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un bocí de la matèria que vulguis crear)

Duració: Especial

Extraus matèria d'ombra de l'Erm de l'Ombra per a crear un objecte fet de material no vivent o vegetal: alguns queviures, corda, fusta, etc. També poden ser objectes minerals com pedra, vidre, o metall. L'objecte ha de cabre en un cup de 5 peus de costat i has d'haver vist el material.

La duració depèn del material de l'objecte; si n'està compostat de diversos, serà la duració més curta.

Creació

Material	Duració
Material Vegetal	1 day
Pedra o vidre/cristall	12 hours
Metalls preciosos	1 hour
Gemes	10 minutes
Adamantí or mitrall	1 minute

Qualsevol altre material com a component del conjur el farà fallar.

A **Nivells Superiors**. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el cub incrementa en 5 peus cada nivell per sobre de 5.

Crear Menjar i Aigua

Nivell 3, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Crees 45 lliures de menjar i 30 gallons d'aigua, o bé al terra o dins de contenidors a l'abast. Pot mantenir a 15 humanoides o bé a 5 montures durant 24 hores. El menjar és insípid però nutritiu i es fa malbé passades 24 hores. L'aigua és potable i no es fa malbé.

Crear No-Morts

Nivell 6, Nigromància

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 10 peus

Components: V, S, M (una gerra d'argila plena de terra de cementiri, una altra plena d'aigua salada, i una pedra dònix que valgui 150 ors (una per cada cadàver))

Duració: Instantània

Només pots llançar aquest conjur a la nit. Escull fins a 3 cadàvers d'humanoides Mitjans o Petits a l'abast. Cada cadàver esdevé un gul que controls. (El/la/lli MM en té el bloc d'estadístiques.)

A cada torn teu pots, com a acció bonus, donar ordres a qualsevol criatura creada amb aquest conjur si és a 120 peus d'abast (si controls a múltiples criatures pots donar la mateixa ordre a més d'una alhora). Esculls l'acció i el moviment de la criatura durant el seu proper torn, o li pots donar una ordre general (patrullar una cambra o passadís). Si no dones ordres, la criatura es defensarà contra criatures hostils i prou. La criatura seguirà una ordre fins que la completi.

Tens control de la criatura durant 24 hores; després deixa d'obeir-te. Per mantenir el control 24 hores més has de re-llançar aquest conjur sobre la criatura abans no passin les 24 hores inicials. Si llançes aquest conjur per allargar-ne la duració d'aquesta manera, pots llançar-lo sobre fins a tres criatures.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7, animes a (o extén el control sobre) quatre guls. Emprant una ranura de nivell 8 són 5 guls o bé dos ghosts o wights. Emprant una ranura de nivell 9 són sis guls o bé tres ghosts o wights o bé dues mummies.

Crear o Destruir Aigua

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una gota d'aigua si en crees o un bri de sorra si destrueixes aigua)

Duració: Instantània

Pots o crear o destruir aigua.

Crear Aigua. Crees fins a 10 gallons d'aigua potable a l'abast dins d'un contenidor obert. O la pots fer ploure en un cub de 30 peus de costat, que apaga les flames de l'àrea.

Destruir Aigua. Destruïxes fins a 10 gallons d'aigua dins d'un contenidor obert a l'abast. O pots destruir un cub de 30 peus de costat de boira a l'abast.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, crees o destrueixes 10 gallons addicionals, o el tamany del cub incrementa en 5 peus per cada nivell per sobre d'1.

Creixement de la Flora

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Canalitzes vitalitat a les plantes d'una àrea. Hi ha dos efectes possibles: o immediat o a llarg termini..

Si llances el conjur emprant una acció, tria un punt a l'abast. Totes les plantes normals en un radi de 100 peus centrat en aquell punt creixen sobtadament. Tota criatura que es mou per l'àrea ha de gastar 4 peus per cada 1 peu de moviment.

Pots excloure les àrees del tamany i forma que vulguis de l'àrea del conjur.

Si llances el conjur durant 8 hores, enriqueixes el sòl. Tota planta a 1/2 milla de radi centrat en un punt a l'abast creixerà enriquitadament durant 1 any. Les plantes dupliquen la seva collita.

Curar Ferides

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Instantània

Toques a una criatura i recupera $1d8 + \text{el teu modificador de llançament de conjurs}$. Aquest conjur no afecta a no-morts ni a constructes.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, la sanació incrementa en $1d8$ per cada nivell per sobre d'1.

Curar Ferides Massiu

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Una onada d'energia sanadora nega una esfera de 30 peus de radi centrada en un punt que puguis veure. Escull sis criatures que hi siguin a dins i recuperen 3d8 + el teu modificador de llançament de conjurs. Aquest conjur no afecta a no-morts ni a constructes.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, la sanació incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 5.

Dansa Irresistible

Nivell 6, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Escull una criatura que puguis veure a l'abast. L'objectiu comença a ballar còmicament durant la duració del conjur. Les criatures immunes a ésser fascinat són immunes a aquest conjur.

Una criatura dansant ha de gastar el seu moviment quedant-se on està. Té desavantatge a salvar per Destresa i a tirar per impactar. Les criatures que provin d'impactar-la tindran avantatge. Com a acció, una criatura dansant pot salvar per Saviesa. Si supera, deixa de ballar i el conjur s'acaba.

Demiplà

Nivell 8, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: S

Duració: 1 hora

Crees una porta d'ombres en una superfície plana que puguis veure a l'abast. Permet que passin criatures Mitjanes o menors sense problema. Quan està oberta comunica amb un demiplà que és un cub de 30 peus de costat buit fet de fusta o bé de pedra. Quan el conjur acaba la porta desapareix i tota criatura i objecte a dins del demiplà s'hi queden atrapats.

A cada llançament del conjur pots crear un demiplà nou o que la porta comuniui amb un demiplà que hagís creat anteriorment. A més, si coneixes la naturalesa i continguts d'un demiplà d'algú altre, pots comunicar-hi.

Descens de Ploma

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 reacció que prens quan tu o una criatura a 60 peus d'abast cau

Abast: 60 peus

Components: V, M (una petita ploma)

Duració: 1 minut

Escull fins a 5 criatures que estiguin caient. La seva velocitat de caiguda es redueix a 60 peus per ronda mentre duri el conjur. Si la criatura aterra abans que acabi el conjur no rep mal de caiguda, pot caure dempeus, i el conjur se li acaba.

Desconcertar

Nivell 5, Illusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Esdevéns invisible i, al mateix temps, crees un clon illusori de tu al teu lloc, que dura la duració del conjur. La teva invisibilitat també, però s'acaba prematurament si ataqués o llançés un conjur.

Pots, com a acció, moure el clon fins a dues vegades la teva velocitat i fer-lo parlar, gesticular, o comportar-se com vulguis.

Pots veure i sentir a través del clon. A cada torn teu, com a acció bonus, pots alternar entre els teus sentits i els seus. Mentre ets als seus, et consideres encegat i enixordat del teu entorn.

Desig

Nivell 9, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: Instantània

Un desig és el conjur més poderós que pot llançar una criatura mortal. Amb només que formulis una frase pots alterar els fonaments de la realitat perquè segueixin els teus desitjos.

L'ús bàsic del conjur és duplicar qualsevol conjur de nivell 8 o inferior. Ignores tots els requisits del conjur objectiu incloent els components: el conjur simplement passa. Alternativament, pots crear un dels efectes següents:

- Crees un objecte no-màgic que valgui fins a 25,000 ors. La seva dimensió major no pot fer més de 300 peus. Apareix un espai desocupat que puguis veure al terra.
- Permet als fins a 20 criatures que puguis veure recuperin tots els seus punts de vida, i acabes, en elles, tots els efectes llistats al conjur restabliment superior.
- Otorgues a fins a 10 criatures que puguis veure resistència a un tipus de dany que escullis.
- Otorgues a fins a 10 criatures que puguis veure immunitat contra un sol conjur o efecte màgic durant 8 hores. Per exemple, pots fer-les immunes a l'atac Drenar Vida d'un litx.
- Desfas un esdeveniment recent. Forces repetir una tirada feta durant l'última ronda (el teu torn anterior inclòs). Moldeges la realitat per encabir-hi el nou resultat. Per exemple, un desig podrà canviar la salvada d'un oponent contra un conjur, evitar un crític d'un enemic, o una salvada fallida d'un aliat. Pots fer repetir la tirada amb avantatge o desavantatge, i pots escollar quedar-te amb la nova tirada o amb l'antiga.

Tal vegada puguis assolir algun altre efecte que no estiguï llistat. Expressa el teu desig a el/la/lli MM amb tant detall com puguis. El/la/lli MM té plena llibertat en interpretar el desig; com més gran sigui el desig, més probable serà que es tergiversi. Potser el conjur falla, potser assoleixes el teu desig parcialment, o potser la teva formulació del design causi conseqüències inesperades. Per exemple, desitjar la mort d'un malefactor potser et fa viatjar en el temps cap a una era on el malefactor ja és mort, i desapareixes del joc. De la mateixa manera, si desitjes un objecte màgic llegendarí el conjur i pot transportar davant del propietari actual de l'objecte.

Si empres el desig per qualsevol cosa que no sigui duplicar un conjur, pateixes un tràngol amb múltiples conseqüències: fins que no acabis un Descans Llarg, si llances un conjur reps 1d10 multiplicat pel nivell del conjur de dany necròtic. Aquest mal no pot ser reduït ni ignorat de cap manera. A més, la teva Força es queda a 3 si no és 0 o menor ja, i es queda així durant 2d4 dies. Per cada dia posterior que estiguis descansant i no facis res apart d'activitats lleugeres, el temps de recuperació decrements en 2 dies (i no 1). Per últim, hi ha un 33 percent de possibilitats que no puguis tornar a llançar Desig mai més.

Desintegrar

Nivell 6, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (una pedra imant i un pessic de pols)

Duració: Instantània

Un raig verd i prim surt del teu dit contra un objectiu que puguis veure a l'abast. L'objectiu pot ser una criatura, un objecte, o bé una creació de força màgica, com ara la paret de força.

Si és una criatura, ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 10d6 + 40 de dany de força. Si es queda a 0 punts de vida, la criatura és desintegrada.

Una criatura desintegrada i tot el que dugui o vesteixi (excepte objectes màgics) es converteixen en pols fina. Només es podrà ressucitar amb resurrecció veritable o bé un desig.

Aquest encanteri desintegra qualsevol objecte o creació de força màgic Gran o menor automàticament. Si el tamany fos Enorme o major, en desintegra un cub de 10 peus de costat. No afecta als ítems màgics.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, el dany incrementa en 3d6 per cada nivell per sobre de 6.

Desterrament

Nivell 4, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un ítem desagradable per a l'objectiu)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Intentes enviar a una criatura que puguis veure a l'abast a un altre pla d'existència. L'objectiu ha de salvar per Carisma. Si falla, és desterrat.

Si l'objectiu és nadiu del pla d'existència on ets és transportat a un démipla inofensiu, on queda incapacitat. Es quedrà allà fins que el conjur acabi. Quan acabi repareixerà al lloc on era o al lloc sense ocupar més proper.

Si l'objectiu no és nadiu del pla d'existència on ets despareixerà i retornarà al seu pla nadia amb un *pop*. Si el conjur acaba abans que passi un minut repareixerà al lloc on era o al lloc sense ocupar més proper. Sino, l'objectiu no tornarà.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 4.

Detectar el Bé i el Mal

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Mentre duri el conjur saps si hi ha una aberració, un celestial, un elemental, una fata, un diastre, o un nomort a 30 peus de tu; també en saps la posició. També saps si un lloc o objecte a 30 peus d'abast ha estat consecrat o desecrat mègicament.

Aquest conjur pot penetrar moltes barreres però el bloqueja 1 peu de pedra, 1 polzada de metall comú, una fulla prima de plom, o 3 peus de fusta o terra.

Detectar Màgia

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Mentre duri el conjur sents la màgia a 30 peus d'abast. Com a acció pots observar si les criatures i objectes a l'abast tenen una aura de màgia; també n'aprenes l'escola de màgia, si en té.

Aquest conjur pot penetrar moltes barreres però el bloqueja 1 peu de pedra, 1 polzada de metall comú, una fulla prima de plom, o 3 peus de fusta o terra.

Detectar Malalties i Metzines

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una fulla de teix)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Mentre duri el conjur pots sentir la presència i posició de metzines, de criatures metzinoses, i de malalties a 30 peus d'abast. També identifiques el tipus de metzina, criatura metzinosa, o malaltia.

Aquest conjur pot penetrar moltes barreres però el bloqueja 1 peu de pedra, 1 polzada de metall comú, una fulla prima de plom, o 3 peus de fusta o terra.

Detectar Pensaments

Nivell 2, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (un coure)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Mentre duri el conjur pots llegir els pensaments de certes criatures. Quan llances el conjur (i com a acció a cada torn teu) mentre duri el conjur, pots centrar-te en la ment d'una criatura que puguis veure a 30 peus d'abast. Si té una Intel·ligència de 3 o menor o no parla cap llenguatge, el conjur no fa efecte.

Inicialment llegeixes els pensaments superficials de la criatura: el que més té al cap ara mateix. Com a acció, pots o canviar de criatura o intentar indagar a la ment de la criatura. Si indagues l'objectiu ha de salvar per Saviesa. Si falla, comprèn el seu raonament (si en té), el seu estat emocional, i d'una cosa que la capfigui en general (d'algunya cosa que la faci preocupar, que odii, o que estimi). Si supera, el conjur acaba. De qualsevol manera la criatura sap que estàs indagant a la seva ment. Si no pares, pot fer una tirada d'Intel·ligència contra una de teva; si supera, el conjur s'acaba.

Tota pregunta dirigida verbalment a l'objectiu li canvia els pensaments; així, aquest conjur va molt bé per a interrogar.

També pots detectar la presència de criatures racionals que no puguis veure. Quan llances el conjur (i com a acció a cada torn teu) pots buscar pensaments a 30 peus d'abast. Aquest conjur pot penetrar moltes barreres però el bloqueja 2 peus de pedra, 2 polzades de metall, o bé una fulla prima de plom. No pots detectar a una criatura que té una Intel·ligència de 3 o menor o no parla cap llenguatge.

Un cop detectis a una criatura així li pots llegir els pensaments com dicta el conjur; no cal que la vegis, però ha d'esar a l'abast.

Deturar el Temps

Nivell 9, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: Instantània

Detures, breument, el flux temporal de tothom excepte de tu. El temps no passa per altres criatures, i tu fas 1d4 + 1 torns seguits; pots fer accions i moure't amb normalitat.

El conjur acaba prematurament si una de les teves accions o efectes que causis afecta a una criatura que no sisgis tu, o bé a un objecte dut o vestit per algú que no sisgis tu. A més, el conjur acaba prematurament si t'allunyes més de 1,000 del punt on has llançat aquest conjur.

Difuminar

Nivell 2, Illusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: Concentració, fins a 1 minut

El teu cos es desenfoca i flueix per a tota criatura que et pugui veure. Mentre duri el conjur tota criatura tira a impactar contra tu amb desavantatge. Tota criatura que no depengui de la vista no està afectada: criatures amb visió a cegues, o que puguen veure a través d'il·lusions, com amb el conjur truesight.

Disc Flotant

Nivell 1, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una gota de mercuri)

Duració: 1 hora

Crees un pla de força circular i horitzontal. Fa 3 peus de diàmetre i 1 polzada de gruix, i flota a 3 peus del terra. Apareix en un espai desocupat que puguis veure a l'abast. El disc roman durant la duració del conjur, i pot portar fins a 500 lluures de pes. Si se n'hi posa més, el conjur acaba i tot el que dugui el disc cau al terra.

El disc no es mou mentre estigui a 20 peus de tu. Si te n'allunyes més, el disc et segueix per a quedar-se a 20 peus de tu. Es pot moure a través de terreny desigual, com ara escales o pendents, però l'elevació màxima que pot salvar són 9 peus. Per exemple, no pot crear un forat de 10 peus de fondària; si s'ha creat al fons d'aquell forat, no en podrà sortir.

Si et mous a més de 100 peus del disc (típicament perquè no pot sortejar un obstacle per apropar-se't), el conjur s'acaba.

Dissipar el Bé i el Mal

Nivell 5, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (aigua beneïda o bé ferro i plata en pols)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Et protegeix una energia brillant de les fates, els no morts, i de criatures no naduies del Pla Material. Mentre duri el conjur els celestials, elementals, fates, diastres, i no morts tenen desavantatge a impactar-te.

Pots acabar el conjur prematurament amb unes de les funcions següents.

Trencar Conjur. Com a acció, toques una criatura que estigui fascinat, acovardit, o posseïda per un celestial, elemental, fata, diastre, o no mort. La condició o possessió s'acaba..

Dissipació. Com a acció, fas un atac màgic cos a cos contra un celestial, elemental, fata, diastre, o no mort a l'abast. Si impacta, intentes retornar-lo al seu Pla d'origen. L'objectiu ha de salvar per Carisma. Si falla, ha de tornar al seu pla original (si no hi és ja). Si no són al seu pla d'origen, els no-morts van a Erm de l'Ombra, i les fates, a la Terra Fata.

Dissipar Màgia

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Escull una criatura, un objecte, o un objecte màgic a l'abast. Tot conjur de nivell 3 o inferior a l'objectiu s'acaba. Si és superior, tira una tirada d'habilitat amb la teva habilitat de llançament de conjurs; la CD és 10 + el nivell del conjur objectiu. Si superes, el conjur s'acaba.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el conjur objectiu s'acabarà automàticament si és igual o menor al nivell de ranura que has emprat.

Dit de la Mort

Nivell 7, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Envies energia negativa a les venes d'una criatura que puguis veure a l'abast, causant-li dolor agonitzant. L'objectiu ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 7d8 + 30 de dany necròtic; si supera, en rep la meitat.

Tot humanoïde mort per aquest conjur es torna non-mort a l'inici del teu proper torn: un zombie permanentment sota les teves ordres que segueix instruccions verbals tan bé com pot.

Dominar Bèstia

Nivell 4, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Proves de coaxionar a una bèstia que puguis veure a l'abast. Ha de salvar per Saviesa. Si falla està fascinat per tu mentre duri el conjur. Si tu o els teus aliats hi esteu lluitant, té avantatge a la salvada.

Mentre la bèstia estigui fascinat, teniu un vincle telepàtic mentre estigueu al mateix pla d'existència. Pots emprar-lo per donar-li ordres mentre estiguis conscient (no requereix acció), que obeirà tan bé com podrà. Poden ser senzilles com ara "Ataca a aquella criatura", "Corre cap allà", o bé "Agafa aquest objecte". Si la criatura completa l'última ordre i no en rep més de tu, es defendrà.

Com a acció, pots controlar l'objectiu amb precisió. Fins el final del teu proper torn la criatura fa exactament les accions que li ordenis i res més. També li pots fer prendre la seva reacció però també requereix gastar la teva reacció.

Cada cop que l'objectiu rebi mal, repeteix la salvada de Saviesa. Si la supera, el conjur s'acaba.

A Nivells Superiors. Amb una ranura de nivell 5 la duració és concentració fins a 10 minuts. Amb una de nivell 6 la duració és concentració fins a 1 hora. Amb una de nivell 7 o major la duració és concentració fins a 8 hores.

Dominar Criatura

Nivell 8, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Proves de coaxionar a una criatura que puguis veure a l'abast. Ha de salvar per Saviesa. Si falla està fascinat per tu mentre duri el conjur. Si tu o els teus aliats hi esteu lluitant, té avantatge a la salvada.

Mentre la criatura estigui fascinat, teniu un vincle telepàtic mentre estigueu al mateix pla d'existència. Pots emprar-lo per donar-li ordres mentre estiguis conscient (no requereix acció), que obeirà tan bé com podrà. Poden ser senzilles com ara "Ataca a aquella criatura", "Corre cap allà", o bé "Agafa aquest objecte". Si la criatura completa l'última ordre i no en rep més de tu, es defendrà.

Com a acció, pots controlar l'objectiu amb precisió. Fins el final del teu proper torn la criatura fa exactament les accions que li ordenis i res més. També li pots fer prendre la seva reacció però també requereix gastar la teva reacció.

Cada cop que l'objectiu rebi mal, repeteix la salvada de Saviesa. Si la supera, el conjur s'acaba.

A Nivells Superiors. Amb una ranura de nivell 9 la duració és concentració fins a 8 hores.

Dominar Humanoide

Nivell 5, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Proves de coaxionar a una humanoide que puguis veure a l'abast. Ha de salvar per Saviesa. Si falla està fascinat per tu mentre duri el conjur. Si tu o els teus aliats hi esteu lluitant, té avantatge a la salvada.

Mentre l'humanoide estigui fascinat, teniu un vincle telepàtic mentre estigueu al mateix pla d'existència. Pots emprar-lo per donar-li ordres mentre estiguis conscient (no requereix acció), que obeirà tan bé com podrà. Poden ser senzilles com ara "Ataca a aquella criatura", "Corre cap allà", o bé "Agafa aquest objecte". Si la criatura completa l'última ordre i no en rep més de tu, es defendrà.

Com a acció, pots controlar l'objectiu amb precisió. Fins el final del teu proper torn la criatura fa exactament les accions que li ordenis i res més. També li pots fer prendre la seva reacció però també requereix gastar la teva reacció.

Cada cop que l'objectiu rebi mal, repeteix la salvada de Saviesa. Si la supera, el conjur s'acaba.

A Nivells Superiors. Amb una ranura de nivell 6 la duració és concentració fins a 10 minuts. Amb una de nivell 7 la duració és concentració fins a 1 hora. Amb una de nivell 8 o major la duració és concentració fins a 8 hores.

Ego Alteració

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Manipula la teva pròpria forma. Quan llances el conjur, esculls una de les següents opcions. Els seus efectes es mantenen durant la duració del conjur. Mentre el conjur duri, pots, com a acció, canviar l'efecte actiu del conjur.

Adaptació Aquàtica. Adaptes el teu cos a un ambient aquàtic. Et surten brànquies i membranes entre els dits. Pots respirar dins l'aigua i obtens una velocitat de natació equivalent a la teva velocitat de caminar.

Canviar Aparència. Canvies al teva aparença. Decideixes la teva alçada, pes, fesonomia facial, veu, cabell, color, i característiques úniques si en vols. Pots assemblar-te a un individu d'una altra raça (les teves estadístiques es mantenen). El teu tamany tampoc canvia, ni la teva forma básica (un bíped no es pot tornar quadrúped). Mentre duri el conjur pots, com a acció, tornar a canviar la teva aparença.

Armes Naturals. Et surten urpes, ullals, espines, banyes, o alguna altre arma natural que escullis. Els teus atacs desarmats fan 1d6 dany contundent, perforant o tallant, depenent de l'arma natural escollida. Ets competent amb aquests atacs desarmats. L'arma natural és màgica i té +1 a impactar i al dany.

Ego Camuflatge

Nivell 1, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 1 hora

Canvis la teva aparença, incloent to allò que vesteixis, mentre duri el conjur o fins que el dissipis com a acció. Pots ser fins a 1 peu més alt o baix i canviar el teu pes apparent. La teva mena de cos, com ara humanoide, s'ha de mantenir. A part d'això, no hi ha cap altre restricció.

Aquests canvis són una il·lusió; si conjures un barret que no tens els objectes l'atravessen, i qui el vulgui tocar no trobarà res (o el teu cap). Si el conjur t'aprima, algú et podria tocar a l'espai invisible que ocupa el teu cos real.

Per deduir el camuflatge la criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió.

Eixam de Meteorits

Nivell 9, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 1 milla

Components: V, S

Duració: Instantània

Fas caure boles enceses a 4 punts diferents del terra que puguis veure a l'abast. Tota criatura en una esfera de 40 peus de radi centrada a cada punt ha de salvar per Destresa. L'esfera s'estén per les cantonades. Qui falli rep 20d6 de dany de foc i 20d6 de dany contundent, qui superi, en rep la meitat. Una criatura només pot ser afectada per un meteorit del conjur.

El conjur encén tot objecte inflamable dins de les àrees que ningú estigué portant o vestint.

Encàrrec

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Il·limitat

Components: V, S, M (un fil de coure)

Duració: 1 ronda

Envies un missatge de 25 paraules o menys a una criatura que t'és familiar. La criatura sent el missatge a la ment, et reconeix com a la font (si et coneix), i pot respondre de la mateixa manera immediatament. El conjur l'entén tota criatura amb una puntuació Intel·ligència d'1 o més.

Pots enviar el missatge a qualsevol distància i fins i tot interplanetari; però si l'objectiu és a un altre pla que tu, hi ha un 5 de possibilitats que no arribi.

Endevinació

Nivell 4, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (encén i una ofrena apropiada per la teva religió; que tot valguí 25 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

La teva màgia i la teva ofrena et contacten amb una divinitat o a un portaveu seu. Formules una pregunta sobre un objectiu, esdeveniment, o activitat específica que passarà en 7 dies o menys. El/la/lli MM et respón amb la veritat; però pot ser una frase curta, una rima críptica, o un presagi.

El conjur no considera circumstàncies que puguin canviar el resultat, com ara llançar més conjurs o guanyar o perdre un aliat.

Si llances el conjur més cops abans d'acabar un Descans Llarg, hi ha un 25 de possibilitats que el presagi sigui aleatori. Aquest percentatge s'acumula per cada llançament. El/la/lli MM fa aquesta tirada en secret.

Engarjolament

Nivell 9, Abjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un pergamí o una estatueta que representi a l'objectiu, i un component especial dependent de la versió del conjur que triis, però que valgui 500 ors o més per Dau de Cop de l'objectiu)

Duració: Fins que es dissipi

Crees una vinculació màgica per a subjectar una criatura que puguis veure a l'abast. L'objectiu ha de salvar per Saviesa. Si falla, queda vinculat. Si supera, és immunita a aquest conjur si el tornes a llançar tu. Afecat pel conjur, l'objectiu no requereix respirar, menjar o beure i no s'enveilleix. Els conjurs de divinació no el poden localitzar ni percebre.

Quan llances el conjur, escull una de les formes s'engarjolament següents.

Enterriat. L'objectiu és colbat a les profunditats de la terra dins d'una esfera d'énergia màgica justament prou gran per a contenir l'objectiu. Res pot atravesar l'esfera, i cap criatura s'hi pot teleportar a través, ni planar ni interplanetari.

El component especial d'aquesta versió és una orbe de mitrall xica.

Encadenament. Unes cadenes pesades i ben ancorades al terra immobilitzen a l'objectiu. Es considera restrained mentre duri el conjur, i no es pot moure de cap manera fins que no acabi el conjur.

El component especial d'aquesta versió és una cadena d'un metall preciós.

Presó Laberint. El conjur telepota a l'objectiu dins d'un demiplà minúscul on ningú s'hi pot teleportar, ni planar ni interplanetari. El demiplà pot ser un laberint, una gàbia, una torre, o una estructura confinada similar.

El component especial d'aquesta versió és una figura de jade similar a la presó escoltada.

Contenció Minimus. L'objectiu queda reduït a 1 polzada de tamany i és emprèsnat dins d'una gema o objecte similar. La llum pot passar a través de la gema normalment; així, l'objectiu pot veure l'exterior i d'altres criatures, veure'n l'exterior. Tanmateix, res pot passar-hi a través, ni una teleportació planar ni interplanetaria. La gema no pot ser trencada mentre duri el conjur.

El component especial d'aquesta versió és una gema gran i transparent com ara un corindó, un diamant, o un robi.

Letargia. L'objectiu s'adorm i no pot ser despertat.

El component especial d'aquesta versió són tot d'herbes soporíferes.

Acabar el Conjur. Quan llances qualsevol versió del conjur pots formular una condició que farà que el conjur s'acabi i l'objectiu s'alliberi. La condició pot ser tant vaga o específica com vulguis per ell/la/lli MM ha d'estar d'acord en que la condició és raonable i probable que passi. La condició pot fer ús de la identitat d'una criatura o divinitat i d'altres fets tangibles, però no d'intangibles com ara nivell, classe, o punts de vida.

Un dissipar màgia només pot acabar el conjur si es llança amb una ranura de nivell 9 designant com a objectiu o la presó o el component que s'ha emprat per a crear-la.

Un mateix component material només pot tenir activa una presó. Si el tornes a emprar l'objectiu del conjur anterior és alliberat immediatament.

Engrandir/Enxiquir

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un pescic de pols de ferro)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Fas més gran o més petita una criatura o un objecte que puguis veure a l'abast durant la duració del conjur. Escull una criatura o un objecte que no sigui dut ni vestit. Si l'objectiu no és voluntari, pot salvar per Constitució. Si supera, el conjur no fa efecte.

Si l'objectiu és una criatura, tot allò que dugui i vesteixi canvia d'accord amb ell. Tot objecte després torna al seu tamany original immediatament.

Engrandir. El tamany de l'objectiu es duplica en totes les dimensions i el seu pes s'octuplica. El seu tamany augmenta una categoria, com ara de Mitjà a Gran. Si no té prou espai per a créixer, l'objectiu creix tant com pot. Mentre duri el conjur, l'objectiu també té avantatge a tirades i salvades de Força. Les seves armes també creixen: així fan 1d4 de dany extra.

Enxiquir. Les dimensions de l'objectiu es parteixen en dos i el seu pes es parteixen vuit. El seu tamany minva una categoria, com ara de Mitjà a Petit. Mentre duri el conjur, l'objectiu també té desavantatge a tirades i salvades de Força. Les seves armes també minven: així fan 1d4 de dany menys (fins a un mínim de 1).

Enredar

Nivell 1, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Plantes apresadores emergeixen d'un punt al terra a l'abast per tot un quadrat de 20 peus de costat. Durant la duració del conjur, les plantes fan el terreny difícil.

Quan llances el conjur tota criatura dins de l'àrea ha de salvar per Força. Qui falli es queda restrained per les plantes mentre duri el conjur. Tota criatura restrained així pot, com a acció, tirar per Força contra la teva CD de salvació de conjur. Qui superi, s'allibera.

Quan acaba el conjur, les plantes es marceixen.

Esberlacervells

Nivell 8, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (un grapat d'esferes de fang, vidre, cristall, o minerals)

Duració: Instantània

Fas esclatar la ment d'una criatura que puguis veure a l'abast, provant d'arrabatar-ne l'intel·lecte i la personalitat. L'objectiu rep 4d6 de dany psíquic i ha de salvar per Intel·ligència.

Si falla, els seus punts d'Intel·ligència i Carisma esdevenen 1. L'objectiu no pot llançar conjurs, activar objectes màgics, comprendre idioms, ni comunicar-se d'una forma entenible. L'objectiu pot identificar als seus aliats, seguir-los, i, fins i tot, protegir-los.

Cada 30 dies, l'objectiu pot repetir la salvada d'Intel·ligència. Si supera, el conjur s'acaba.

El conjur també s'acaba amb un conjur restabliment superior, sanar, o bé un desig.

Escalfar el Metall

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un tros de ferro i foc)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Trià un objecte metàl·lic fabricat, com ara una arma o una armadura, que puguis veure a l'abast. Escalfes l'objecte fins que es torni vermell. Tota criatura que hi estigui en contacte rep 2d8 de dany de foc quan llances el conjur. Mentre duri el conjur pots, com acció bonus en els teus torns posteriors, tornar a causar aquest dany.

Si una criatura subjecta o vesteix l'objectiu, ha de salvar per Constitució. Si falla, ha de deixar anar l'objecte, si pot. Si no ho fa, té desavantatge a tirades d'impacte i d'habilitat fins l'inici del seu proper torn.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 2.

Esclatar

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un bri de mica)

Duració: Instantània

Un soroll agut i dolorós surt d'un punt a l'abast. Tota criatura en una esfera de 10 peus de radi centrada en aquell punt ha de salvar per Constitució. Qui falli, rep 3d8 de dany de trencament; qui superi, en rep la meitat. Una criatura feta de material inorgànic com ara pedre, cristall, o metall salva amb desavantatge.

Tot objecte no-màgic que no sigui dut ni vestit també rep el mal si és a dins de l'àrea.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 2.

Escodrinyar

Nivell 5, Endevinació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (un focus que valgui com a mínim 1000 ors, com ara una bola de vidre, un espill de plata, o una font plena d'aigua beneïda)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Pots veure i sentir a una criatura específica que escullis. Ha d'estar en el teu pla d'existència. L'objectiu ha de salvar per Saviesa; la CD es modificalà depenent de la familiaritat que tinguis amb l'objectiu i la vostra connexió física. Si l'objectiu sap que estàs llançant aquest conjur, pot fallar-lo voluntàriament si vol ésser observat.

Familiaritat amb l'Objectiu

Modificador de Salvada

Familiaritat	Modificador de Salvada
N'has sentit a parlar	+5
L'has conegut	+0
Hi ets familiar	-5

Connexió amb l'Objectiu

Modificador de Salvada

Connexió	Modificador de Salvada
Aparença descrita o dibuix	-2
Posessió o peça de roba	-4
Part del cos, metxa de cabell, una ungla, o similar	-10

Si supera, el conjur no afecta a l'objectiu i hi és immune durant 24 hores.

Si falla, el conjur crea un sensor invisible a 10 peus de l'objectiu. Pots veure i escoltar a través del sensor com si hi fossis. El sensor segueix a l'objectiu, quedant-s'hi sempre a 10 peus durant la duració del conjur. Una criatura que pot veure objectes invisible veu el sensor com un globus lluminós del tamany del teu puny.

En ves d'una criatura, pots designar un lloc com a objectiu. Si ho fas, el sensor apareix a aquell lloc i no es mou.

Escriptura II·lusòria

Nivell 1, II·lusió

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: S, M (tinta de plom que valgui 10 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: 10 dies

Escrivis en un pergamí, paper, o altre material apropiat l'imbueixes amb una il·lusió potent que dura la duració del conjur.

Per a tu i les criatures que escullen quan llances el conjur l'escrit sembla normal, amb la teva lletra, i expressa el que volies. Per la resta el missatge sembla xifrat i incomprendible. També pots fer que l'escrit els aparegui com un missatge diferent, caligrafia diferent i idioma diferent (però l'has de saber).

Si el conjur es dissipa, tant la il·lusió com l'escrit original desapareixen.

Tota criatura amb truesight pot llegir l'escrit real.

Escut

Nivell 1, Abjuració

Duració de Llançament: 1 reacció que prènys quan t'impacta un atac o et toca un missil màgic

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 1 ronda

Una barrera invisible de força màgica t'embolcalla. Fins el final del teu proper torn tens un +5 a la CA (també contra l'atac detonant), i els míssils màgics no et danyen.

Escut de Fe

Nivell 1, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un pergamí amb un text sagrat)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Un camp de força brillant embolcalla a una criatura a l'abast. Li dona +2 a la CA durant la duració del conjur.

Escut de Foc

Nivell 4, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una mica de fòsfor o una cuca de llum)

Duració: 10 minuts

Petites llengües de foc ballen al teu voltant durant la duració del conjur, i després llum forta en un radi de 10 peus i llum tenua uns 10 peus addicionals. Com a acció, pots acabar el conjur prematurament.

Les flames t'otorguen un escut calent o un escut fresc (escull). L'escut calent t'otorga resistència al dany de fred. L'escut fresc t'otorga resistència al dany de foc.

A més, quan una criatura a 5 peus de tu t'impacti amb un atac cos a cos, l'escut li esclata. L'atacant rep 2d8 de dany de foc amb un escut calent, o 2d8 de dany de fred amb un escut fresc.

Esfera de Flames

Nivell 2, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un xic de sèu, un pessic de sofre i ferro en pols)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Una esfera de foc de 5 peus de diàmetre apareix en un espai desocupat a l'abast i dura la duració del conjur. Tota criatura que acabi el seu torn a 5 peus de l'esfera ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 2d6 de dany de foc; qui superi, en rep la meitat.

Com a acció bonus, pots moure l'esfera fins a 30 peus. Si envesteix a una criatura ha de fer la salvada de dalt i l'esfera no es pot moure més durant aquell torn.

L'esfera pot saltar obstacles de fins 5 peus d'alt i forats de fins a 10 peus de llargada. Encén tot objecte flamable no dut ni vestit, i desprèn llum forta en un radi de 20 peus, i llum tenua uns 20 peus addicionals.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 2.

Esfera Glaçada

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 300 peus

Components: V, S, M (una esfereta de cristall)

Duració: Instantània

Un globus congelat surt del teu dit a un punt que esculpis a l'abast; allà, esclata en una esfera de 60 peus de radi. Tota criatura dins de l'àrea ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 10d6 de dany de fred. Qui superi en rep la meitat.

Si el globus impacta una massa d'aigua o un líquid compostat sobretot per aigua (excepte criatures) el congebla en una àrea de 30 peus quadrats i 6 polzades de profunditat. El gel dura 1 minut. Les criatures que hi nadessin queden atrapades sota el gel. Tota criatura atrapada pot, com a acció, fer una tirada de Força per escapar (CD: la teva salvació de conjur).

Quan llances el conjur pots decidir no llançar la bola. Et quedarà a la mà, freda. Com a acció, tu o una criatura que rebi la bola la podrà llançar amb la mà (a 40 peus) o amb un tirador (abast normal del tirador). Llavors esclatarà amb l'efecte normal. També pots deixar la bola al terra. Si després d'1 minut la bola no ha esclatat, esclatarà.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 6.

Esfera Resistent

Nivell 4, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un tros de cristall semiesfèric i un tros de goma àrabica semiesfèrica dels mateixos tamany)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Una força esfèrica encapsula a una criatura o objecte Gran o menor a l'abast. Una criatura involuntària ha de salvar per Destresa. Si falla, és encapsulada durant la duració del conjur.

Res, ni objectes físics, ni energia, ni altres conjurs, poden penetrar l'esfera; ni entrant ni sortint. L'esfera és immunità a tota mena de dany. La criatura o objecte a dins de l'esfera no pot danyar ni ser danyat per res de l'exterior.

L'esfera no pesa i és justament del tamany de la criatura o objecte que conté, que pot, com a acció, empentar l'esfera per rodar; pot moure's així fins la seva meitat de la velocitat. L'esfera també pot ser agafada i moguda per altres criatures.

Un desintegrar destruirà l'esfera sense danyar-ne els continguts.

Espasa Arcana

Nivell 7, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (una espaseta de platí amb un pom de coure i zinc que valgui 250 ors)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees una espasa a l'abast que flota i dura la duració del conjur.

Quan apareix, fas un atac màgic contra un objectiu a 5 peus de l'espasa. Si impacta, l'objectiu rep 3d10 de dany de força. Mentre duri el conjur pots, com a acció bonus a cada torn teu, moure l'espasa fins a 20 peus cap a un punt que puguis veure i repetir l'atac contra un objectiu qualsevol.

Espasa de Foc

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una fulla de tintillaina)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Evoques una arma de foc a la teva mà lliure. S'assembla a una simitarra i dura la duració del conjur. Si la deixes anar desapareix, però la pots tornar a evocar com a acció bonus.

Com a acció, pots fer un atac màgic cos a cos amb l'arma de foc. Si impacta, l'objectiu rep 3d6 de dany de foc.

L'arma desprèn llum fort a 10 peus de radi i llum tenua uns 10 peus addicionals.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 2.

Esperonar Habilitat

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (pelatge o plomes d'una bestia)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Toques a una criatura i li otorgues una millora màgica de les següents. L'objectiu en rep l'efecte mentre duri el conjur.

Resistència d'Ós. L'objectiu té avantatge a tirades de Constitució. També rep 2d6 punts de vida temporals, que s'esvaeixen quan acaba el conjur.

Força de Toro. L'objectiu té avantatge a tirades de Força, i la seva capacitat de càrrega es duplica.

Gràcia Felina. L'objectiu té avantatge a tirades de Destresa. Tampoc rep mal de caiguda si cau 20 peus o menys i no està incapacitat.

Espíndol d'Àliga. L'objectiu té avantatge a tirades de Carisma.

Astúcia de Guineu. L'objectiu té avantatge a tirades d'intel·ligència.

Saviesa de Mussol. L'objectiu té avantatge a tirades de Saviesa.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 2.

Esprai de Colors

Nivell 1, II-Ilusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Con de 15 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (un pessic de pols o sorra de colors (vermell, groc, i blau))

Duració: 1 ronda

Tot de llums de colors pampalluguejants surten de la teva mà. Tira 6d10; això serà una reserva de punts de vida.

El conjur pot afectar a totes les criatures en un con de 15 peus que comenci en tu (exceptuant les criatures inconscients i les que no puguin veure-hi).

D'aquestes criatures, comença amb la que tingui menys punts de vida. Si la teva reserva de punts de vida és major o igual als seus punts de vida, la criatura estarà encegat fins el final del teu proper torn. Ara resta els seus punts de vida de la teva reserva. Repeteix aquest procés amb la reserva restant i amb la següent criatura amb els menors punts de vida.

Ves repetint el procés fins que la teva reserva sigui menor als punts de vida de la criatura actual. Quan passi això el procés s'acaba; per tant, la resta de criatures (aquesta última inclosa) no els afectarà el conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, la teva reserva incrementa en 2d10 per cada nivell per sobre d'1.

Esprai de Verí

Truc, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Extén la teva ma cap a una criatura que puguis veure a l'abast i li llances un núvol de gas nociu. Ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 1d12 de dany de verí.

El dany del conjur incrementa en 1d12 quan arribes a nivell 5 (2d12), nivell 11 (3d12) i nivell 17 (4d12).

Esprai Prismàtic

Nivell 7, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Con de 60 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S

Duració: Instantània

Vuit feixos de llum multicolors surten de la teva mà. Cada raig és d'un color diferent amb un efecte diferent. Cada criatura en un con de 60 peus ha de salvar per Destresa. Per a cada objectiu, tira un d8 per saber quin color l'afecta.

1-Vermell. Si falla, l'objectiu rep 10d6 de dany de foc; si supera, en rep la meitat.

2-Taronja. Si falla, l'objectiu rep 10d6 de dany d'àcid; si supera, en rep la meitat.

3-Groc. Si falla, l'objectiu rep 10d6 de dany elèctric; si supera, en rep la meitat.

4-Verd. Si falla, l'objectiu rep 10d6 de dany de verí; si supera, en rep la meitat.

5-Blau. Si falla, l'objectiu rep 10d6 de dany de fred; si supera, en rep la meitat.

6-Indi. Si falla, l'objectiu queda restrained. Ha de salvar per Constitució al final de cada torn seu. Si supera 3 vegades, el conjur li acaba. Si falla 3 cops, es queda petrificat permanentment. Les superades i falles no han de ser consecutives.

7-Violeta. Si falla, l'objectiu queda encegat. Ha de salvar per Saviesa a l'inici del teu proper torn. Si supera, la ceguera acaba. Si falla, la criatura és teletransportada a un altre pla d'existència (escull el/la/lli MM) i ja no està encegat. (Normalment, una criatura farània al pla on es troba torna al seu pla d'origen, i les que no soLEN anar al Pla Èter o a l'Astral.)

8-Especial. A l'objectiu l'imparten 2 rajos. Tira 2 cops més (si tornes a treure 8, no es duplica; torna a tirar).

Esquitx Àcid

Truc, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Llances una bombolla d'àcid. Escull una criatura que puguis veure a l'abast, o dues criatures que puguis veure a l'abast i que estiguin a 5 peus d'abast entre elles. El/s objectius ha/n de selavar per Destresa. Qui falli rep 1d6 de dany àcid.

El dany del conjur incrementa en 1d6 quan arribes a nivell 5 (2d6), nivell 11 (3d6) i nivell 17 (4d6)

Eterietat

Nivell 7, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 8 hores

Camines pels llindars del Pla Etèri, on intersecta amb el teu pla actual. Romans al Llindar Etèri durant la duració del conjur o fins que dissipis el conjur com a acció.

Durant aquest temps pots moure't en qualsevol direcció. Si et mous amunt o avall cada 1 peu de moviment te'n costa 1 d'extra. Veus i sents el pla d'on originaves però tot es veu gris i només pots veure a 60 peus d'abast.

Quan ets al Pla Etèri sols pots afectar i ser afectat/da/i per altres criatures que siguin al Pla Etèri. Aquelles que no hi siguin no et poden percebre ni interacciona amb tu si no és que tenen una habilitat especial o conjur que les ho permeti.

Ignores tot objecte i efecte que no estiguin al Pla Etèri: pots moure't a través d'objectes que perceps del teu pla originari.

Quan acaba el conjur, returns immediatament al pla originari al lloc on ets en aquell moment. Si ocupes el mateix lloc que un objecte sólid o criatures, se t'expulsa immediatament a l'espai lliure desocupat més proper; també reps 2 x peus viatjats així de mal de força.

El conjur no fa efecte si ja ets al Pla Etèri o en un pla limítrof, com ara un dels Plans Externs.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 8 o superior, you can target up to three willing creatures (including you) per cada nivell per sobre de 7. The creatures must be within 10 feet of you quan llances el conjur.

Explosió Solar

Nivell 8, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (foc i una pedra solar)

Duració: Instantània

Convoques llum solar radiant en un radi de 60 peus centrat a un punt a l'abast. Tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 1d6 de dany radiant i està encegat durant 1 minut. Qui superi en rep la meitat i no està encegat per aquest conjur. Els no-morts i els lliris salven amb desavantatge

Una criatura encegat així pot repetir la salvada de Constitució al final de cada torn seu. Si supera, deixa d'estar encegat.

Aquest conjur dissipa qualsevol foscor a l'àrea creada per un conjur.

Fabricar

Nivell 4, Transmutació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Transformes tot de materials en productes fets d'aquell material: fabricar un pont de fusta a partir d'una colla d'arbres, una corda d'una planta de càñem, o una camisa a partir de llana.

Escull els materials que puguis veure a l'abast. Pots fabricar un objecte Gran o menor (ha de cabre en un cub de 10 peus de costat o en 8 cubs de 5 peus de costat connectats). Has de tenir prou material per a fabricar-lo. Si els materials són minerals (metall, pedra, gemes), l'objecte ha de ser Mitjà o menor (ha de cabre en un cub de 5 peus de costat). La qualitat de l'objecte és directament proporcional a la dels materials.

No pots crear ni transmutar criatures ni objectes màgics a partir d'un objecte creat així. Si vols crear objectes que requereixin un alt nivell d'artesania com ara joies, armes, vidre, ni armadura has de ser competent amb les eines d'artesà adequades.

Far d'Esperança

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Aquest conjur otorga vida i esperança. Tria tota criatura que vulguis a l'abast. Mentre el conjur dura tenen avantatge a salvar per Saviesa i de Mort. Tota curació que puguin rebre és màxima.

Fascinar Persona

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: 1 hora

Proves de fascinar a un humanoide que puguis veure a l'abast. Ha de salvar per Saviesa, i té avantatge si tu o els teus aliats esteu lluitant amb ella. Si falla, és fascinat per tu mentre duri el conjur o fins que tu o els teus aliats el malmetin. La criatura fascinat et tracta com un conegut amistós. Quan el conjur acaba, la criatura sap que l'has fascinat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre d'1. Les criatures han d'estar a 30 peus les unes de les altres quan llances el conjur.

Favor Diví

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Una pregària t'omple de llum divina. Mentre duri el conjur, els teus atacs armats fa un $1d4$ de dany radiant extra quan impactis.

Flama Sagrada

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Una radiància en forma de foc baixa cap a una criatura que puguis veure a l'abast. L'objectiu ha de salvar per Destresa. Si falla, rep $1d8$ de dany radiant. La cobertura no beneficia a la salvada de l'objectiu.

El dany del conjur incrementa en $1d8$ quan arribes a nivell 5 (2d8), nivell 11 (3d8) i nivell 17 (4d8)

Fletxa Àcida

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (fulla de ruibarbre en pols i un estòma d'escurçó)

Duració: Instantània

Una fletxa verda i brillant vola cap a un objectiu a l'abast i explota en un espai d'àcid. Fes un atac màgic a distància contra l'objectiu. Si impacta, l'objectiu rep $4d4$ de dany d'àcid immediatament i $2d4$ de dany d'àcid al final del seu proper torn. Si falla, només rep la meitat del dany immediat (i no el subseqüent).

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el mal inicial i subseqüent incrementen en $1d4$ per cada nivell per sobre de 2.

Foc Follet

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Tot objecte a dins d'un cub de 20 peus de costat queda ressaltat en llum blava, verda, o violeta (escull). Tota criatura a dins de l'àrea quan es llança el conjur ha de salvar per Destresa. Si falla, també queda ressaltada durant la duració del conjur. Els objectius ressaltats desprenen llum tènue en un radi de 10 peus.

Tota tirada d'impacte contra un objectiu ressaltat té avançatge si l'atacant el pot veure. L'objectiu no es pot beneficiar de l'efecte invisible.

Foc Perenne

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (pols de robí que valguí 50 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipi

Una flama sorgeix d'un objecte que toquis. Té la luminositat d'una torxa però no desprèn calor ni requereix oxigen. Pots tapar un for perenne per tapar-ne la llum però no el pots apagar.

Fondre's dins la Pedra

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: 8 hores

Entres a un objecte o superfície de pedra prou gran com per a contenir-te. T'hi fons tu i allò que portis durant la duració del conjur. Com a moviment, entres per un punt que puguis tocar, i ets impossible de detectar per mitjans no-màgics.

Fos així, no pots veure a l'exterior de la pedra i tens desavantatge a les tirades de Saviesa (Percepció) per escoltar l'exterior. Saps el temps que passa i pots llançar-te conjurs a tu. Com a moviment pots sortir de la pedra per on has entrat; el conjur s'acaba. No pots moure't si no és així.

Dany menor a la pedra no t'afecta, però canviar-li la forma o destruir-la parcialment, de tal manera que no hi càpigues, i fa 6d6 de dany contundent i te n'expulsa. Si la pedra es destrueix completament (o es transmuta en una altra substància) i fa 50 de dany contundent. Quan t'expulsen així caus enderrocat en l'espai desocupat més proper al teu punt d'entrada.

Forma Gasosa

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un bri de gassa i una mica de fum)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Toques a una criatura voluntària i la transformes a ella i allo que dugui i vesteixi en boira durant la duració del conjur. El conjur s'acaba si la criatura es queda a 0 punts de vida. Una criatura no-corpòria no està afectada.

En forma gasosa l'objectiu només es pot moure amb una velocitat de vol de 10 peus. L'objectiu pot entrar i ocupar l'espai d'una altra criatura. Té resistència contra tot mal no-màgic i té avantatge a salvades de Força, Destresa, i Constitució. L'objectiu pot passar a través de forats i esclerxes molt petites, però els líquids li són superfícies solides. L'objectiu no pot caure i es flota tot i estar atordit o incapacitat d'alguna forma.

En forma gasosa l'objectiu no pot manipular objectes, i tot objecte que s'hagi transformat juntament amb ell no pot ser interactuat. L'objectiu no pot atacar ni llançar conjurs.

Formes Animals

Nivell 8, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 24 hores

Transformes a altres en bèsties. Your magic turns others into beasts. Escull qualsevol número de criatures que puguis veure a l'abast. Transformes cada objectiu en la forma d'una bèstia Gran o menor amb un Valor de Repte de 4 o menor. En els torns següents pots, com a acció, transformar als objectius en formes noves.

La transformació dura la duració del conjur per cada objectiu, o si l'objectiu es queda a 0 punts de vida o mor. Pots triar una forma diferent per cada objectiu. Les estadístiques de l'objectiu són reemplaçades per les de la seva forma bestial, excepte l'alineament, la Intel·ligència, la Saviesa, i el Carisma. L'objectiu assumeix els punts de vida de la seva nova forma; quan es des-transforma retorna als punts de vida que tenia abans de la transformació. Si es des-transforma degut a quedar-se a 0 punts de vida en la forma bestial, tot mal residual se li resta dels punts de vida seus. Si després d'aquesta resta no es queda a 0 punts de vida, l'objectiu no es queda inconscient. La criatura només pot fer accions que faria una bèstia similar; tampoc pot parlar ni llançar conjurs.

Allò vestit per l'objectiu es fon a la seva nova forma. No pot activar, brandir, ni beneficiar-se del seu equipament de cap manera.

Formular el Retorn

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 5 peus

Components: V

Duració: Instantània

Tu i fins a 5 criatures voluntàries a 5 peus de tu us teleporteu instantàniament a un santuari prèviament designat. Apareixeu a l'espai desocupat més proper al punt que vas designar quan vas preparar el teu santuari (veure més dessota). Si llances aquest conjur sense haver preparat un santuari, el conjur no funciona.

Designes un santuari llançant aquest conjur a un lloc, com ara un temple, dedicat o amb un fort vincle amb la teva divinitat. Si llances aquest conjur en un lloc que no compleix els requisits, el conjur no funciona.

Fosc or

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, M (pel de ratapinyada i una mica de brea o carbó)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Exténs fosc or màgic des d'un punt a l'abast en una esfera de 15 peus de radi durant la duració del conjur. La fosc or s'estén per les cantonades. Una criatura amb visió de fosc or no pot veure-hi a través, i la llum no-màgica no la pot il·luminar.

Si el punt que esculls és en un objecte que duus o que no duu ni vesteix ningú més la fosc or emanarà i es mourà amb l'objecte. Cobrir la font de la fosc or amb un objecte opac com ara un bol o un casc bloqueja la fosc or.

Si alguna part de l'àrea d'aquest conjur intersecta amb àrea d'una llum màgica d'un conjur de nivell 2 o menor, el conjur que ha creat la llum es dissipa.

Gàbia de Força

Nivell 7, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 100 peus

Components: V, S, M (polis de robí que valgu 1,500 ors)

Duració: 1 hora

Crees una gàbia immòbil, invisible, i en forma de cub en un punt a l'abast. Pot ser una gàbia o una caixa sòlida (escull).

Una gàbia pot fer fins a 20 peus de costat i té barres de 1/2 polzada de diàmetre separades cada 1/2 polzada.

Una caixa pot fer fins a 10 peus de costat i crea una barrera que bloqueja conjurs i tot allò físic, tant d'entrada com de sortida.

Quan llances el conjur, tota criatura completament dins l'àrea hi és atrapada. Qui hi estiguí parcialment o sigui massa grossa per a cabre-hi són empentades fins que siguin fora de l'àrea.

Una criatura dins la gàbia no pot marxar-ne amb mètodes no-màgics. Si intenta teleportar-se o viatgar planarment ha de salvar per Carisma primer. Si supera, pot fer servir la màgia. Si falla, no pot sortir-ne i malgasta la ranura o efecte. La gàbia també s'estén al Pla Etèri, per tant impedeix els viatges etèris.

No pot ser dissipada mitjançant dissipar màgia.

Geas

Nivell 5, Encantament

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: 30 dies

Imposes una ordre màgica a una criatura que puguis veure a l'abast i forces que la segueixi o que no faci alguna cosa que decideixis. Si la criatura et pot comprendre, ha de salvar per Saviesa. Si falla, esdevé fascinat per tu durant la duració del conjur. fascinat així, rep 5d10 de dany psíquic cada cop que contradiguï les teves instruccions, però només un cop per dia. A una criatura que no et comprenGUI no li afecta el conjur.

Pots ordenar el que vulguis a part d'una instrucció suïcida. Si ho fas, el conjur acaba.

Pots acabar el conjur prematurament dissipant-lo com a acció. També l'acaba un anul·lar maledicció, restabliment superior, o desig.

A Nivells Superiors. Quan llances el conjur amb una ranura de nivell 7 o 8, la duració és 1 any; amb una de nivell 9, el conjur no s'acaba si no es dissipà amb una de les condicions que especifica el conjur.

Gerra Mànica

Nivell 6, Nigromància

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una gerra, un cristall, un reliquiari, o algun altre ornament que valgui 500 ors o més)

Duració: Fins que es dissipí

El teu cos cau catatònic i la teva ànima en surt i entra al receptacle que és el component material del conjur. Mentre l'ànima sigui al receptacle perceps el teu entorn com si fossis al llor del receptacle. No pots moure't ni prendre reaccions. La única acció que pots prendre és projectar la teva ànima fins a 100 peus del receptacle, ja sigui per tornar al teu cos viu (el conjur s'acaba) o per a posseir el cos d'un humanoide.

Pots provar de posseir un humanoide a 100 peus d'abast que puguis veure. Les criatures guardides amb una proteger del bé i del mal o un cercle màgic no poden ésser posseïdes). L'objectiu ha de salvar per Carisma. Si falla, la teva ànima entrara dins del seu cos i l'ànima de l'objectiu queda atrapada al receptacle. Si supera, l'objectiu resisteix la possessió i no pots tornar a provar-ho durant 24 hores.

Quan posseeixes una criatura, la controles. Les teves estadístiques són ara les de la criatura excepte el teu alineament Intel·ligència, Saviesa, i Carisma. Retens els trets de classe teus. Si l'objectiu té nivells, no en pots fer servir els seus trets de classe.

Mentrestant l'ànima de l'objectiu pot percebre el seu entorn des del receptacle però no pot moure's ni prendre accions.

Quan posseeixes una criatura pots, com a acció, tornar del cos al receptacle si hi ets a 100 peus; així, l'ànima de la criatura retorna al seu cos. Si el cos de l'objectiu mor mentre hi ets, la criatura mor, i has de salvar per Carisma contra la teva pròpia CD de salvació de conjurs. Si superes, retornes al receptacle si està a 100 peus d'abast. Si no, mors.

Si es destrueix el receptacle o s'acaba el conjur, la teva ànima torna immediatament al teu cos. Si el teu cos no està a 100 peus d'abast o és mort, mors. Si l'ànima d'algú altre està dins del receptacle quan es desactiva, torna al seu cos si és a 100 peus d'abast. Sinò, mor.

Quan acaba el conjur, el receptacle es destrueix.

Glif de Guarda

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (encens i diamant en pols que valgui 200 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipí o es detoni

Quan llances el conjur, inscris un glif que allibera un efecte màgic posteriorment. L'inseris a una superfície (una taula o part de la paret) o dins d'un objecte que pugui ser tacat per a camuflar el glif (un llibre, un pergamí, o un cofre). El glif ha de cabre a dins d'un cercle de 10 peus de diàmetre. Si la superfície o objecte es mouen a més de 10 peus d'on eren quan s'ha llançat el conjur el glif s'esberla i el conjur no es detona.

El glif és gairebé invisible; requereix una tirada d'Intel·ligència (Investigació) (CD la teva de salvació de conjur) per a ser trobat.

Tu decideixes el detonant d'el glif quan llances el conjur. Pels glifs de superfície sol ser tocar-la o quedar-s'hi a prop, treure un objecte que cobreix el glif, o manipular l'objecte on està inscrit el glif. Pels glifs d'objecte sol ser obrir l'objecte, atansar-s'hi, o veure o llegir el glif. Quan el glif es detona, el conjur s'acaba.

Pots detallar més la condició perquè només s'activi segons certes circumstàncies, característiques físiques (alçada o pes), tipus (aberracions, dròu), o alineament de les criatures candidates. També pots especificar condicions que no detonin el glif, com ara una contrassenya per obrir l'objecte amb seguretat.

Quan inscris el glif tria o bé runes explosives o bé glif de conjur.

Runes Explosives. El detonador fa esclatar el glif amb energia màgica en una esfera de 20 peus de radi centrada en el glif. L'esfera s'estén per les cantonades. Tota criatura dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 5d8 de dany d'àcid, elèctric, de foc, de fred, o de tro (escull-ne el tipus quan inscris el glif); qui superi, en rep la meitat.

Glif de Conjur. Emmagatzemes un conjur de nivell 3 o inferior dins del glif llançant-lo com a part de l'inscripció. El conjur només pot designar un sol objectiu o bé una àrea. Aquest conjur no té un efecte immediat; s'activa amb el detonant del glif. Si el conjur té un objectiu, serà qui hagi detonat el glif. Si és d'àrea, se centrarà amb aquella criatura. Si el conjur convoca a criatures hostils o objectes perillosos o trampes, apareixen tan a prop de la criatura detonant com poden i l'ataquen. Si el conjur requireix concentració, durarà la duració sencera del conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el mal de les runes explosives incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 3. Si és un glif de conjur, la ranura del nivell emmagatzemat pot equivaldre a la que has gastat per llançar aquest conjur.

Globus d'Invulnerabilitat

Nivell 6, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (una canica de vidre que esclata quan acaba el conjur)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Una barrera immòbil i parpellejant es crea en un radi de 10 peus al teu voltant i es queda així durant la duració del conjur.

Tot conjur de nivell 5 o inferior llançat des de fora no pot afectar a objectes ni criatures de dins, fins i tot si es fa servir una ranura de nivell superior: el conjur pot designar objectius dins la barrera però no els hi fa res. Així, les àrees màgiques des de fora de la barrera no tenen efecte a dins.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, la barrera bloquejarà encanteris de nivell 6 i superiors per cada nivell per sobre de 6.

Gos Lleial

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un xiulet de plata minúscul, un os, i un fil)

Duració: 8 hores

Convoques a un cos fantasmagòric a un espai desocupat que puguis veure a l'abast. S'hi queda durant la duració del conjur, fins que el dissipis com a acció, o fins que te n'allunyis a més de 100 peus.

El gos és invisible per tota criatura excepte tu i és invulnerable. Quan llances el conjur, especificques una contrassenya Quan una criatura Petita o major s'hi acosta a 30 peus i no formula la contrassenya, el gos comença a lladrar fort. El gos pot veure les criatures invisible i al Pla Èter, i ignora les il·lusions.

A l'inici de cada torn teu, el gos mossegarà a una criatura a 5 peus d'abast que et sigui hostil. El seu bonus d'atac equival a el teu modificador de llançament de conjurs + el teu bonus de competència. Si impacta, fa 4d8 de dany perforant.

Greix

Nivell 1, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (una mica de greix de porc o de mantega)

Duració: 1 minut

Cobreixes un quadrat de 10 peus de costat amb greix i esdevé terreny difícil durant la duració del conjur.

Quan apareix el greix tota criatura dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli, cau enderrocat. Tota criatura que entri a l'àrea o hi acabi el seu torn també ha de salvar per Destresa o caure enderrocat.

Grimpat d'Aranya

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una gota de betum i un arànid)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Mentre duri el conjur, una criatura voluntària que toques pot moure's en qualsevol direcció de superfícies verticals i de sostres (penjada a l'inrevés), deixant-li les mans lliures. També obté una velocitat d'escalada equivalent a la seva velocitat normal.

Grotesc

Nivell 9, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Absorbeixes els pitjors malsons d'un grup de criatures i els projectes a les seves ment; només elles els poden veure. Tota criatura en una esfera de 30 peus de radi centrada en un punt a l'abast ha de salvar per Saviesa. Qui falli esdevé acovardit durant la duració del conjur. La il·lusió convoca els pitjors temors de la criatura i els manifesta com a amenaçes imparables. Al final de cada torn d'una criatura acovardit aquesta ha de salvar per Saviesa. Si falla, rep 4d10 de dany psíquic. Qui superi, el conjur acaba per a ella.

Guardar i Guarir

Nivell 6, Abjuració

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (encés encés, una mica de sofre i oli, un nus a una corda, una mica de sang de umber hulk, i una vareta de plata que valgui 10 ors o més)

Duració: 24 hores

Crees una guarda que protegeix fins a 2,500 peus quadrats de terra (un quadrat de 50 peus de costat o bé 100 quadrats de 5 peus de costat o bé 25 quadrats de 10 peus de costat). L'àrea guardada pot tenir fins a 20 peus d'alçada i la forma que vulguis dins dels límits. Pots guardar diversos pisos d'una fortalesa dividint l'àrea entre ells mentre les àrees siguin contígues quan llances el conjur.

Quan llances el conjur, pots designar individuals a qui no els afecta el conjur ni els seus efectes. També pots designar una contrassenya per a immunitzar qui la formuli.

Guardar i Guarir crea els efectes secrets a l'àrea guardada.

Passadisos. Els passadisos s'omplen de boira i es quedan molt ofuscats. A més, cada bifurcació o trecall a l'arquitectura té una possibilitat del 50 de fer creure a una criatura (excepte tu) que estan anant en la direcció contrària de la que ha escollit.

Portes. Tota porta dins de l'àrea està tancada màgicament com amb el conjur pany arçà. A més pots amagar fins a 10 portes amb una illusió (com la del conjur illusió menor) perquè semblin ser part de la paret.

Escalaes. Les escales s'omplen de tirarans, com amb el conjur tirarany. Els tirarans tornen a créixer cada 10 minuts si són cremats o trecuts.

Altres Efectes Mègics. Pots posar un efecte màgic adicional a l'àrea guardada de la llista següent.

- Posar llums dansaires a 4 passadisos. Pots fer-les seguir un patró mentre duri guardar i guarir.
- Posar boca màgica a 2 llocs.
- Posar núvol fetid a 2 llocs. Els vapors surten dels llocs que triis. Si són dispersats pel vent, reappeixen cada 10 minuts mentre duri guardar i guarir.
- Posar un ràfega de vent constant en un passadís o sala.
- Posar suggestió en 1 lloc. Escull una àrea de 5 peus quadrats; qui hi entri rep la suggerència mentalment.

Tota l'àrea guardada radia màgia. dissipar màgia només pot designar un dels efectes a l'àrea i només pot treure aquell si el conjur és exitós.

Pots crear una Guàrdia Guardida permanent en un edifici llançant aquest conjur cada dia durant un any al mateix lloc.

Guardià de Fe

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V

Duració: 8 hores

Un guardià espectral Gran apareix i flota durant la duració del conjur en un lloc desocupat que puguis veure a l'abast. El guardià ocupa aquell espai i no té forma a part d'una espasa i un escut que brillen amb el símbol de la teva divinitat.

Tota criatura hostil vers a tu que s'acosti a 10 peus o menys del guardià per primer cop al seu torn ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 20 de dany radiant; si supera, en rep la meitat. El guardià es volatilitza quan hagi fet un total de 60 de dany.

Guardians Espirituals

Nivell 3, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 15 peus de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (a símbol sagrat)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Convoques als esperits perquè i protegeixen. Voleien al teu voltant a una distància de 15 peus durant la duració del conjur. Si ets bo/na/ni o neutral, apareixen anglescòlics o faèrics (escull). Si ets malvat/da/di, apareixen diastres.

Quan llances el conjur, pots designar criatures no afectades pel conjur. Una criatura afectada té la velocitat partida en dos a dins de l'àrea. A més, quan entra a dins de l'àrea per primer cop en un torn o hi comença el torn, ha de salvar per Saviesa. Si falla, rep 3d8 de dany radiant (si ets bo/na/ni o neutral) o 3d8 de dany necròtic (si ets malvat/da/di). Si supera en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 3.

Guia

Truc, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Toques una criatura voluntària. Un cop abans que s'acabi el conjur, l'objectiu pot afegir un d4 a una tirada d'habilitat que escull. Pot tirar el dau abans o després de fer la tirada d'habilitat; llavors, el conjur acaba.

Heroisme

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Dones coratge a una criatura voluntària que toquis. Mentre duri el conjur, la criatura és immune a estar accovardit i rep el teu modificador de llançament de conjurs en punts de vida temporals a l'inici de cada torn seu. Quan acaba el conjur, els punts temporals que li queden s'evaeixen.

A **Nivells Superiors.** Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre d'1.

Identificar

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una perla que valgui 100 ors o més i una ploma d'àliga)

Duració: Instantània

Toques un objecte durant la duració del conjur. Si és màgic o hi té màgia imbuida n'aprèns: les propietats i com empar-lo; si requireix harmonització; i quantes càrregues té si és que en té. Aprèns si algun conjur l'afecta, i quins són. Si l'objecte fóra creat per un conjurs, saps quin.

Si en ves d'un objecte toques a una criatura aprèns quins conjurs, si n'hi ha, l'estan afectant.

Il·lusió Menor

Truc, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: S, M (un bri de llana)

Duració: 1 minut

Crees o bé un so o bé una imatge d'un objecte a l'abast que dura la duració del conjur. També acaba si el dissipes com a acció o tornes a llançar aquest conjur.

Si crees un so, el volum pot anar d'un murmurí a un xiscle. La veu pot ser teva, d'algú altra, d'una criatura o objecte, i d'altres. El so continua tota la duració, o bé pots formular diferents sons en diferents moments.

Si crees la imatge d'un objecte, com ara una cadira, unes petjades enfangades, o un cofre petit, ha de cabre en un cub de 5 peus de costat. No pot tenir so, luminositat, olor, ni cap altre efecte sensorial. Tot objecte físic travessa la il·lusió.

Per deduir l'engany una criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió. Qui ho comprendui pot veure a través de la imatge.

Il·lusió Programada

Nivell 6, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (un bri de llana jade en pols que valgui 25 ors o més)

Duració: Fins que es dissipí

Crees la il·lusió d'un objecte, una criatura, o algun fenòmen visible a l'abast. S'activarà quan una condició específica la detoni. Fins llavors, la il·lusió és imperceptible. Ha de cabre dins d'un cub de 30 peus de costat. Quan llances el conjur decideixes els sons i comportament de la il·lusió. El guió de la il·lusió pot durar fins a 5 minuts.

Quan la condició detona, la il·lusió apareix i es comporta com l'hagís instruït. Quan acabi de representar el guió, desapareix i es queda latent durant 10 minuts. Passat aquest temps es pot tornar a activar.

La condició pot ser tan específica o genèrica com vulguis, però s'ha de basar en condicions visibles o audibles que passin a 30 peus de l'àrea de la il·lusió. Per exemple, pots crear una il·lusió de tu advertint a qualsevol que intenti obrir una porta amb trampa, o pots fer que la il·lusió s'activi només quan una criatura digui una contrassenya.

Com que és una il·lusió, els objectes físics l'atravessen. Per deduir l'engany una criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió. Qui ho comprendui pot veure a través de la imatge i els sons li sonaran buits.

Imatge Major

Nivell 3, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (un bri de llana)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Crees la imatge d'un objecte, una criatura, o un altre fenòmen visible que càpiga dins un cub de 20 peus de costat. La imatge apareix en un punt que puguis veure a l'abast i dura la duració del conjur. És realista i inclou so, olor, i temperatura apropiada per la criatura; però no pots usar aquests efectes per malmetre a ningú (no pots provocar els efectes de la pudor d'un/a/ troglodita's).

Mentre estiguis a l'abast de la il·lusió pots, com a acció, moure-la a qualsevol lloc a l'abast. Mentre es mogui pots alterar-la per semblar que es mogui amb naturalesa: la il·lusió d'un humanoïde farà com que camina bipodalment. De la mateixa manera pots canviar el so en diferents moments; fins i tot fer-li tenir una conversa.

Com que és una il·lusió, els objectes físics l'atravessen. Per deduir l'engany una criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió. Qui ho comprendui pot veure a través de la imatge i els sons li sonaran fluixos.

A **Nivells Superiors.** Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el conjur dura fins que sigui dissipat, i no requereix la teva concentració.

Imatge Mirall

Nivell 2, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 1 minut

Fas aparèixer tres clons il·lusoris teus al teu espai. Mentre duri el conjur, es mouen amb tu i t'imiten al detall, canviant de posició per impedir saber qui és el tu real. Pots, com a acció, dissipar-los.

Quan una criatura provi d'impactar-te, tira un d20 per determinar si t'ataca a tu o als clons.

Si tens tres clons, un 6 o més farà que l'objectiu de l'atac sigui un clon. Si en tens 2, amb un 8 o més. Si en tens 1, amb un 11 o més.

Però encara ha de tirar per a impactar. Les CA dels clons són 10 + el teu modificador de Destresa. Si un atac impacta a un duplicat, és destruït. Ignora tot dany i efectes que no siguin d'un atac. El conjur acaba quan tots els clons són destruïts.

Tota criatura que no depengui de la vista per impactar com ara si té visió a cegues, si pot veure a través de les il·lusions, o si té truesight, no li afectarà l'encanteri.

Imatge Silenciosa

Nivell 1, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un bri de llana)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Crees la imatge d'un objecte, una criatura, o un altre fenòmen visible que càpiga dins un cub de 20 peus de costat. La imatge apareix en un punt que puguis veure a l'abast i dura la duració del conjur. La imatge és solament visual; no té so, olor ni altres sentits.

Pots, com a acció, moure-la a qualsevol lloc a l'abast. Mentre es mogui pots alterar-la per semblar que es mogui amb naturalesa: la il·lusió d'un humanoïde farà com que camina bipedalment.

Com que és una il·lusió, els objectes físics l'atravessen. Per deduir l'engany una criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió. Qui ho comprengui pot veure a través de la imatge.

Immobilitzar Criatura

Nivell 5, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (una barra recta de ferr)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Escull una criatura que puguis veure a l'abast. L'objectiu ha de salvar per Saviesa o quedar-se paralitzat durant la duració del conjur. Aquest conjur no afecta als no-morts. Al final de cada torn seu, l'objectiu pot repetir la salvada per Saviesa. Si supera, el conjur es cancel·la per a l'objectiu.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 5. Les criatures han d'estar a 30 peus les unes de les altres quan llances el conjur.

Immobilitzar Humanoïde

Nivell 2, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (a small, straight piece of iron)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Escull un humanoïde que puguis veure a l'abast. L'objectiu ha de salvar per Saviesa o quedar-se paralitzat durant la duració del conjur. Al final de cada torn seu, l'objectiu pot repetir la salvada per Saviesa. Si supera, el conjur es cancel·la per a l'objectiu.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, pots designar un humanoïde adicional per cada nivell per sobre de 2. Els humanoïdes han d'estar a 30 peus els uns dels altres quan llances el conjur.

Impacte Veritable

Truc, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: S

Duració: Concentració, fins a 1 ronda

Exténs la mà i assenyales a un objectiu a l'abast. Saps com penetrar breument les seves defenses. Al teu proper torn reps avantatge a la teva primera tirada d'impacte contra la criatura, sempre i quan el conjur no s'hagi acabat.

Imposar Maledicció

Nivell 3, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Toques una criatura, que ha de salvar per Saviesa. Si falla, és maleïda durant la duració del conjur. Quan llances el conjur esculls una de les següents maledicicions:

- Escull una Puntuació de característica. La maledicció imposa desvantatge a tirades d'habilitat i de salvació fetes amb aquella Puntuació de característica.
- La maledicció imposa desvantatge a impactar contra tu.
- La maledicció fa salvar per Saviesa a l'inici de cada torn de l'objectiu. Si falla es passa el torn sense fer res.
- La maledicció fa que els teus atacs i conjurs contra l'objectiu facin 1d8 de dany necròtic adicional a l'objectiu.

anul·lar maledicció acaba aquest efecte. Pots negociar un poder alternatiu de la maledicció amb el/la/lli MM sempre que no sigui més poderós que els descrits. El/la/lli MM té l'última paraula vers l'efecte de la maledicció.

A Nivells Superiors. Si llances aquest conjur amb una ranura de nivell 4 o superior la duració serà concentració de 10 minuts. Amb una ranura de nivell 5 o superior, la duració serà de 8 hores. Amb una ranura de nivell 7 o superior, la duració serà de 24 hores. Amb una ranura de nivell 9, la duració serà fins que l'efecte sigui dissipat. Les duracions de les ranures de nivell 5 o superior no requereixen concentració.

Indetectable

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (pols de diamant que valgu 25 ors per a empolsimar a l'objectiu (el conjur ho consumeix))

Duració: 8 hores

Mentre duri el conjur, amagues a un objectiu que toquis de la màgica de divinació. L'objectiu pot ser una criatura voluntària o bé un objecte o lloc que càrga dins d'un cub de 10 peus de costat. L'objectiu no pot ser objectiu de màgia de divinació ni de sensor d'escodirinyament.

Infligir Ferides

Nivell 1, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Instantània

Fes un atac màgic cos a cos contra una criatura que tinguis a l'abast. Si impactes, l'objectiu rep 3d10 de dany necròtic.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, el dany incrementa en 1d10 per cada nivell per sobre d'1.

Insecte Gegant

Nivell 4, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Transformes o 10 centpeus, o 3 aranyes, o 5 vespes, o 1 escorpi a l'abast en versions gegants de sí mateixos durant la duració del conjur. Un centpeus esdevé un centpeus gegant, una aranya esdevé una aranya gegant, una vespa esdevé una vespa gegant, i un escorpi esdevé un escorpi gegant.

Cada criatura obedeix les teves ordres verbals; en combat actuen durant el teu torn. El/la/lli MM té el bloc d'estadístiques de les criatures i resol les seves accions i moviment.

Tota criatura es queda gegant durant la duració del conjur, fins que es queda a 0 punts de vida, o fins que dissipis l'efecte com a acció.

El/la/lli MM pot permetre't objectius diferents, com ara transformar una abella en gegant i que comparteixi el bloc d'estadístiques amb la vespa gegant.

Insta-Convocacions

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un safir que valgu 1,000 ors)

Duració: Fins que es dissipi

Toques un objecte de 10 lluïres de pes o menys, el costat més llarg del qual faci 6 peus o menys. El conjur li deixa una marca invisible a la superfície, i n'inscriu el nom invisiblement al safir que és el component material. Cada cop que llances aquest conjur has de fer servir un safir diferent.

Posteriorment pots, com a acció, formular el nom de l'objecte i esclarafar el safir. L'objecte apareix instantàniament a la teva mà, superant qualsevol distància planar i interplanetaria. Llavors, el conjur acaba.

Si algú més està subjectant l'objecte, esclarafar el safir no te'l transports; però obtens la identitat de la criatura i on està més o menys en aquell moment.

Dissipar Màgia o un efecte similar amb el safir com a objectiu acaba l'efecte del conjur.

Invertir la Gravetat

Nivell 7, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 100 peus

Components: V, S, M (una pedra imant i encenalls)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Aquest conjur inverteix la gravetat en un cilindre de 50 peus de radi i 100 d'alçada centrat en un punt a l'abast. Tota criatura i objecte no ancorat al terra cauen cap amunt i arriben a dalt de tot quan llances el conjur. Una criatura pot salvar per Destresa. Si supera, s'agafa a un objecte ancorat i evita caure.

Si algun objecte sólid (com ara el sostre) intersecta a un objecte o criatura caient, el colpegen (i reben dany) com si fos una caiguda normal cap avall. Si alguna criatura o objecte arriba a a dalt de tot sense colpejar res es queden allà, oscil·lan una mica, durant la duració del conjur.

Al final de la duració, els objectes i criatures afectats cauen cap abaix.

Invisibilitat

Nivell 2, Illusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una pestanya a dins de goma aràbiga)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Toques una criatura i esdevé invisible mentre duri el conjur. Tot el que dugui o vesteixi també esdevé invisible mentre no se'n desprenGUI. Si l'objectiu ataca o llança un conjur, aquest conjur s'acaba.

A Nivells SuperiorS. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 2.

Invisibilitat Superior

Nivell 4, Illusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Tu o una criatura esdevé invisible mentre duri el conjur. Tot el que dugui o vesteixi l'objectiu també és invisible mentre no es desprenGUI de l'objectiu.

Invoker Llamps

Nivell 3, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Invoques un núvol de tempesta en forma de cilindre de 10 peus d'alt i 60 peus de radi centrat en un punt que puguis veure a l'abast damunt teu. El conjur falla si no pots veure cap lloc a l'aire on hi pugui cabre el núvol (com en una habitació massa petita).

Quan llances el conjur, i en cada torn posterior feu com a acció, tria un punt sota el núvol: un llamp hi cau i l'impacta. Tota criatura a 5 peus del punt ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 3d10 de dany elèctric; qui superi, en rep la meitat.

Si ets fora i hi ha condicions de tempesta, controles els núvols existents en ves de crear-ne de nous. Així, el dany incrementa en 1d10.

A Nivells SuperiorS. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el dany incrementa en 1d10 per cada nivell per sobre de 3.

Laberint

Nivell 8, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Desterres a una criatura que puguis veure a l'abast a un demiplà laberíntic. S'hi quedarà mentre duri el conjur o fins que n'escapi.

L'objectiu pot, com a acció, intentar escapar. Ha de tirar Intel·ligència (CD 20). Si supera escapa i el conjur s'acaba. Els minotaure i els goristro superen automàticament.

Quan acaba el conjur la criatura reapareix al seu espai original o, si ja està coupat, a l'espai desocupat més proper.

Levitar

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un filferro en bucle o en forma de copa amb una punta més llarga que l'altra)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Una criatura o objecte no lligat que puguis veure a l'abast s'eleva verticalment fins a 20 peus i s'hi queda suspès durant la duració del conjur. El pes màxim del conjur és 500 llitres. Una criatura no voluntària pot salvar per Constitució. Si supera, no li afecta el conjur.

L'objectiu només es pot moure empentant o tibant un objecte o estructura fixa per allunyar-se'n, apropar-se'n, o escalar-lo (com ara una paret o el sostre). Si l'objectiu és algú altre pots, com a acció, moure'l 20 peus en qualsevol direcció mentre es quedí a l'abast del conjur. Si tu ets l'objectiu pots, a més, com a moviment, moure't en qualsevol direcció la teva velocitat (no tens restriccions d'abast perquè el conjur es mou amb tu).

Quan acaba el conjur, l'objectiu torna al terra gentilment si encara levita.

Llamp en Cadena

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (un bocí de pell d'animal; un tros d'ambre, vidre, o bé una vara de cristall; tres pins d'argent)

Duració: Instantània

Descarregues un llampec que es dirigeix cap a un objectiu que puguis veure a l'abast. Fins a tres llampecs més surten de l'objectiu i van cap a tres o menys objectius adicionals. Els objectius adicionals han d'estar a 30 peus d'abast de l'objectiu original. Els objectius han de ser una criatura o bé un objecte i només poden ser objectiu d'un sol llampec.

Cada objectiu ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 10d8 de dany elèctric; qui superi, en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, un llampec adicional surt de l'objectiu original cap a un objectiu adicional per cada nivell per sobre de 6.

Llampec

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Línia de 100 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (una mica de pelatge i una vara d'ambre, vidre, o cristall)

Duració: Instantània

Un raig elèctric surt de tu en una direcció que vulguis. Ocupa una línia de 100 peus de llarg i 5 d'ample. Tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 8d6 de dany elèctric; qui superi, en rep la meitat.

El Llamp encén objectes inflamables a l'àrea que ningú estigui portant o vestint.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 3.

Llarg de Gambals

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un pessic de terra)

Duració: 1 hora

Una criatura que toques té la seva velocitat incrementada en 10 peus mentre duri el conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 1.

Llenguatges

Nivell 3, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, M (un a miniatura d'un ziggurat de fang)

Duració: 1 hora

Toques a una criatura. Pot entendre qualsevol idioma que escolti. A més, quan parla, és compresa per tota criatura que compregui com a mínim un idioma.

Llevar als Morts

Nivell 5, Nigromància

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un diamant que valgui 500 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Li retorna la vida a una criatura morta que toquis. No pot haver estat morta més de 10 dies. Si la seva ànima pot i vol tornar, la criatura retorna a la vida amb 1 punt de vida.

Aquest conjur també acaba metzines i malalties nomègiques que l'objectiu tingués abans de morir. Tanmateix, qualsevol malaltia màgica, maledicció, o efectes similars romanen; si ningú les acaba abans de llançar aquest conjur, reprendran el seu efecte quan la criatura torni a la vida. Aquest conjur no pot retornar un no-mort a la vida.

Aquest conjur tanca tota ferida mortal, però no regenera parts del cos perdudes. Si l'objectiu ha perdut parts o òrgans essencials, com ara el seu cap, el conjur falla.

Tornar d'entre els morts és un tràngol escabros. L'objectiu té un -4 a tota tirada d'impacte, d'habilitat, i de salvació. A cada Descans Llarg, la penalització es redueix en 1 fins que es queda a 0.

Llibertat de Moviments

Nivell 4, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una cinta de cuir lligada al voltant d'un braç o altre apèndix)

Duració: 1 hora

Toques una criatura voluntària. Durant la duració del conjur el terreny difícil no li afecta el moviment, i els conjurs no poden reduir-li la velocitat, deixar-la paralitzat ni tampoc restrained.

A més pot, emprant 5 peus de moviment, escapar de lligaments no màgics, ja siguin cordes, grillets o una criatura que la tingui grappled. Estar a l'aigua no li redueix la velocitat ni li dona desavantatge a impactar.

Llum

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, M (una cuca de llum o molsa fosforescent)

Duració: 1 hora

Toques un objecte que càpiga dins d'un cub de 10 peus de costat. Mentre duri el conjur, l'objecte desprèn llum fort a 20 peus de radi i llum fluixa uns 20 peus addicionals. La llum pot tenir el color que vulguis. Cobrir completament l'objecte bloqueja la llum. El conjur s'acaba si el tornes a llançar o el dissipes com a acció.

Si l'objecte és dut o vestit per una criatura hostil, aquesta ha de salvar per Destresa. Si supera, evita el conjur.

Llum del Dia

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: 1 hora

Una llum sorgeix d'un punt a l'abast que esculls. Radia llum forta en una esfera de 60 peus i radia llum tènue uns 60 peus addicionals.

Si el punt que esculls és en un objecte que duus o que no duu ni vesteix ningú més la llum emanarà i es mourà amb l'objecte. Cobrir la font de la llum amb un objecte opac com ara un bol o un casc bloqueja la llum.

Si alguna part de l'àrea d'aquest conjur intersecta amb àrea d'una foscor màgica d'un conjur de nivell 3 o menor, el conjur que ha creat la foscor es dissipa.

Llums Dansaires

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (uns mica de fòsfor o una pedre foguera o una cuca de llum)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees 4 llums com torxes a l'abast. L'aparença pot ser de torxes, llanternes, o orbs flotants que brillen. També les pots combinar en una sola forma més o menys humanaoide de tamany Mitjà. Sigui quina sigui la forma, cada torxa emet llum tènue a 10 peus de radi.

Com a acció bonus al teu torn pots moure les llums fins a 60 peus (no poden sortir de l'abast del conjur). Cada llum ha d'estar, com a màxim, 20 peus d'una altra; si alguna surt d'aquest abast, s'apaga.

Localitzar Criatura

Nivell 4, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una mica de pel d'un gos caçador)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Descriu o anomena una criatura que et sigui familiar. Descobreixes la direcció que et portarà a la criatura sempre i quan aquesta estigué a 1,000 peus d'abast. Si la criatura s'està movent, saps la seva trajectòria.

El conjur pot localitzar una criatura específica que et sigui familiar o un espècimen d'un tipus que et sigui familiar, com ara un humà o un unicorn. Perquè et sigui familiar has d'haver estat a 30 peus d'una un cop. Si la criatura tingué la forma canviada com ara amb un conjur polimorfia aquest conjur no la pot localitzar.

El conjur tampoc pot localitzar una criatura si el camí més directe el separa 10 o més peus d'aigua corrent.

Localitzar Objecte

Nivell 2, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una branca en forma de forca)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Descriu o anomena un objecte que et sigui familiar. Descobreixes la direcció que et portarà a l'objecte sempre i quan aquest estigui a 1.000 peus d'abast. Si l'objecte s'està movent, saps la seva trajectòria.

Perquè un objecte et sigui familiar has d'haver-hi estat a 30 peus un cop. També pots localitzar un espècimen d'un objecte genèric, com ara una joia, una eína, o una aranya.

El conjur no pot localitzar un objecte si el camí més directe el separa una fulla de plom de qualsevol gruix.

Localitzar Plantes o Animals

Nivell 2, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una mica de pel d'un gos caçador)

Duració: Instantània

Descriu una bèstia o planta específica. Et concentres per a sentir la veu de la natura i aprenes la direcció i distància de l'objectiu d'aquella mena més proper, si és que n'hi ha un a 5 milles.

Logomàquia

Nivell 8, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: 1 hora

Mentre duri el conjur, quan facis una tirada de Carisma pots canviar el resultat per un 15. A més, tota màgia que vulgui saber si dius una mentida dirà que dius la veritat.

Mà Arcana

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (una closca d'ou i un gua de pell de sompren)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees una mà Gran de força translúcida i brillant en un espai lliure que puguis veure a l'abast. La mà existeix durant la duració del conjur i es mou a les teves ordres, imitant la teva mà.

La mà és un objecte amb CA 20 i punts de vida equivalents als teus punts de vida màxims. Si es queda a 0 punts de vida, el conjur s'acaba. Té una Força de 26 (8) i una Destresa de 10 (0). La mà no omple el seu espai.

Quan llances el conjur (i com a acció bonus en els teus torns posteriors) pots moure la mà fins a 60 peus i activar un dels efectes següents.

Puny Fermat. La mà colpeja a una criatura o objecte a 5 peus d'abast. Fes una tirada d'impacte cos a cos màgica per la mà amb les teves estadístiques. Si impacta, l'objectiu rep 4d8 de dany de força.

Mà Empenyedora. La mà intenta empenyar una criatura a 5 peus d'abast en una direcció que escullis. Fes una tirada d'habilitat de Força amb la seva mà contra la Força (Atletisme) de l'objectiu. Si l'objectiu és Mitjà o menor tires amb avantatge. Si superes, la mà empeny a l'objectiu 5 peus més cinc vegades el teu modificador de llançament de conjurs (en peus). La mà es mou de tal manera que sempre es queda a 5 peus de l'objectiu empès.

Mà Caçadora. La mà prova d'apresar a una criatura Enorme o menor a 5 peus d'abast. Resol la presa amb la Força de la mà. Si l'objectiu és Mitjà o menor tires amb avantatge. Si apreses pots, com a acció bonus, esclarafar a l'objectiu, fent-li 2d6 + el teu modificador de llançament de conjurs de dany de força.

Mà Pareta. La mà s'interposa entre tu i una criatura que escullis fins que li donis una altra ordre. Es mou per estar entre tu i l'objectiu, i et dona mitja cobertura contra l'objectiu. L'objectiu no pot atravessar l'espai de la mà si la seva puntuació de Força és menor a la de la mà. Si és superior pot atravessar l'espai, però li és terreny difícil a l'objectiu.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, the el mal del Puny Fermat augmenta en 2d8 i el de la Mà Caçadora en 2d6 per cada nivell per sobre de 5.

Mà de Mag

Truc, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: 1 minut

Una mà flotant i espectral apareix en un punt a l'abast. Dura la duració del conjur o fins que la dissipis com a acció. També desapareix si s'allunya a més de 30 peus de tu o si tornes a llançar aquest conjur.

Pots, com a acció, controlar la mà. Pot manipular un objecte, obrir un contenidor que no tingui un pany tancat amb clau, posar o treure un objecte d'un contenidor, o buidar els continguts d'un receptacle. Pots moure la mà fins a 30 peus cada cop que la facis servir.

La mà no pot atacar, activar objectes màgics, ni dur més de 10 lliures.

Mà Morta

Truc, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: 1 ronda

Crees una mà espectral fantasmagòrica dins l'espai d'una criatura a l'abast. Fes un atac màgic a distància contra la criatura per a assatjar-la amb l'esgarifança de l'ultratomba. Si impacta, l'objectiu rep 1d8 de dany necròtic i no pot recuperar punts de vida fins el següent torn teu. Fins llavors la mà s'arrappa a l'objectiu.

Si impacta a un objectiu no-mort tindrà desavantatge a impactar-te fins el final deu teu proper torn.

El dany del conjur incrementa en 1d8 quan arribes a nivell 5 (2d8), nivell 11 (3d8) i nivell 17 (4d8)

Mal d'Ull

Nivell 6, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Durant la duració del conjur, els teus ulls es tornen negres com la tinta i s'omplen d'un poder terrible. Escull a una criatura a 60 peus d'abast que puguis veure; ha de salvar per Saviesa. Si falla, estarà afectada per un dels efectes següents durant la duració del conjur (escull). A cada torn teu posterior mentre duri el conjur, pots, com a acció, canviar d'objectiu (però no pots designar a una criatura que hagi superat la salvada d'aquest llançament). Això significa que si algú supera la salvada, el conjur no s'acaba: pots provar amb una altra criatura.

Letàrgia. L'objectiu es queda inconscient. Es desperta si rep dany o si una altra criatura, com a acció, el desperta.

Pànic. L'objectiu està acovardit per a tu. A cada torn seu ha de prendre l'accio Còrrer per allunyar-se de tu pel camí més curt i segur. Si no pot moure's, no es mou. Si l'objectiu aconsegueix allunyar-se a 60 peus de tu en un lloc que no et pugui veure, l'efecte s'acaba.

Emmalaltir. L'objectiu té desavantatge a tirades d'impacte i d'habilitat. Al final de cada torn seu, pot repetir la salvada de Saviesa. Si supera, l'efecte s'acaba.

Malmenar

Nivell 6, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Alliberes una malaltia virulenta vers una criatura que puguis veure a l'abast. L'objectiu ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 1d6 de dany necròtic; si supera, en rep la meitat. El dany no pot deixar a la criatura a menys d'1 punt de vida. Si la criatura falla la salvada, el seus punts de vida màxims es redueixen tant com el dany rebut durant 1 hora. Tot efecte que elimini malalties restables els punts de com màxims de la criatura prematurament.

Mans Ardents

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Con de 15 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S

Duració: Instantània

Els teus polzes es toquen i obres less mans: una flamarada surt de la punta de cada dit. Tota criatura en un con de 15 peus ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 3d6 de dany de foc; qui superi, en rep la meitat.

El foc encén tot objecte inflamable dins de l'àrea que ningú estigué portant o vestint.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre d'1.

Mansió Magnífica

Nivell 7, Conjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 300 peus

Components: V, S, M (una porta en miniatura de marfil, un boci de marbre polit, una cullereta de plata; cada ítem que valgui 5 ors o més)

Duració: 24 hores

Conjures un habitatge extradimensional a l'abast que dura la duració del conjur. Pots escollir on està l'entrada que té. Aquesta brilla lleument i fa 5 peus d'amplà i 10 d'alt. Tu i tota criatura que esculls quan llances el conjur podeu entrar a l'habitacle mentre el portal estigui obert. Pots tancar i obrir el portal si hi ets a 30 peus. Un portal tancat és invisible.

Dins del portal hi ha una mansió impressionant plena d'habitacions. L'ambient és fresc, net i sec.

Pots crear qualsevol edifici que vulguis però ha de tenir 50 cubes de volum (1 cub fa 10 peus de costat). Esculls tots els mobles i decoracions. Té prous queviures per a fer un banquet de 9 plats per a 100 persones. 100 servents translúcids atendran a qui entren: esculls la seva aparença i vestit; obeeixen les teves ordres, i poden fer allò que pugui fer un humà normal; no malmetran a cap criatura, directa ni indirectament. Poden portar-te coses, netejar, apedaçar estreps, cuinar, i coses similars. Si treus objectes de la mansió del portal es tornaran fum. Quan acaba el conjur, tota criatura dins l'espai extradimensional és expulsada a l'espai desocupat més proper al portal.

Marca de Caça

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 90 peus

Components: V

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Tria una criatura que puguis veure a l'abast i marca-la mèticament com a presa. Mentre duri el conjur, fas un 1d6 de dany adicional del tipus de l'arma que hagis fet servir. A més, tens avantatge a les tirades de Saviesa (Percepció) i de Saviesa (Supervivència) per a rastrejar-la. Si l'objectiu es queda a 0 punts de vida abans que acabi el conjur, pots, com a acció bonus en el teu següent torn, marcar a una nova criatura.

A Nivells Superiors. Quan llances el conjur amb una ranura de nivell 3 o 4, la concentració dura fins a 8 hores. Amb una de nivell 5 o superior, la pots mantenir fins a 24 hores.

Matanúvol

Nivell 5, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Crees una esfera de 20 peus de radi plena de gas verd-i-groc verínós centrat en un punt que puguis veure a l'abast. El gas s'extén per les cantonades. Dura tota la duració del conjur o fins que un vent fort el dispersi (farà acabar el conjur). L'àrea està molt ofuscada.

Quan una criatura entra a l'àrea per primer cop en un torn o hi començei el torn, ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 5d8 de dany de verí; si supera, en rep la meitat. Les criatures que aguantin la respiració o que no necessitin respirar també estaran afectades.

El gas s'allunya de tu 10 peus a cada torn teu, quedant-se a l'alçada del terra. Com que el gas és més pesat que l'aire s'enfonsarà al nivell del terra, fins it tot escolant-se per obertures que hi hagi.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 5.

Ment en Blanc

Nivell 8, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: 24 hores

Mentre duri el conjur, una criatura voluntària que toquis és immune al mal psíquic, tot efecte que llegeixi pensaments o emocions, conjurs de divinació, i a estar fascinat condition. També rebutja al desig i a poders similars que vulguin afectar la ment de la criatura o de guanyar-ne informació.

Miratge Arcà

Nivell 7, Il·lusió

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: A vista

Components: V, S

Duració: 10 dies

Fas que 1 milà quadrada de terreny prengui l'aparença, olor, i tacte d'un altre terreny. La forma general es manté. Un prat o una carretera podrien esdevenir un pantà, un turó, un cingle, o algun altre terreny impassable. Un aiguamoll pot semblar un prat de gespa o una pendent suau amb un cingle al final.

També pots alterar l'aparença de criatures i estructures i afegir-ne de noves; però no pots ocultar o camuflar criatures existents.

La il·lusió pot ser audible, visual, tàctic, i olfactiva, i s'hi pot interactura. Pots tornar el terreny normal en difícil (i viceversa) o impedir-ne el moviment. Tot objecte il·lusori que surti del terreny, com ara una pedra o un pal, despareix.

Les criatures amb truesight poden veure a través de la il·lusió, però els altres sentits romanen. Així, pot seguir interactuant físicament amb la il·lusió.

Misericòrdia

Truc, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Instantània

Toques a una criatura viva a 0 punts de vida i l'estabilitzades. Aquest conjur no afecta a no-morts ni a constructes.

Missatge

Truc, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (un tros de fil de coure)

Duració: 1 ronda

Apuntes a una criatura a l'abast i xiuxueges un missatge. (Només) l'objectiu el sent i et pot respondre amb un altre xiuxueix que només tu sents.

Pots llançar el conjur a través de barreres sólides si coneixes l'objectiu i saps que és a l'altra banda de la barra. El silenci màgic, 1 peu de pedra, 1 polzada de metall comú, una fulla prima de plom, o 3 peus de fusta bloquejaran el conjur. Però el missatge no ha d'anar en línia recta! Pot viatjar girant cantonades i escoltar-se per foradets.

Missatger Animal

Nivell 2, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un bocí de menjar)

Duració: 24 hores

Fas que un animal envii un missatge. Escull una bèstia Diminuta que puguis veure a l'abast: un esquirol, un pardal, un ratpenat... Escull un lloc que hagis visitat i un receptor que encaixa amb una descripció abstracta, com ara "un home o una dona amb vestit de guàrdia" o bé "un nan pel-roig que duu un barret punxegut". Diges un missatge de fins a vint-i-cinc paraules. La bèstia objectiu viaja durant la duració del conjur cap al lloc escollit, a 50 milles cada 24 hores si té velocitat de vol, o a 25 milles cada 24 hores sinò.

Quan el missatger arriba, entrega el missatge a la criatura descrita, replicant el so de la teva veu. No parlarà amb ningú mes. Si el conjur s'acaba abans que el missatger arribi a lloc el missatge es perd i la bèstia retorna al lloc on has llançat el conjur.

A Nivells Superiors. Si llances aquest conjur amb una ranura de nivell 3 o superior, la duració incrementa en 48 hores per cada nivell per sobre de 2.

Missil Èldritx

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Un raig d'energia espelantant surt cap a una criatura a l'abast. Fes un atac màgic a distància contra l'objectiu. Si impacter, l'objectiu rep 1d10 de dany de força.

El conjur crea més d'un raig a nivells superiors: 2 a nivell 5, 3 a nivell 11, i 4 a nivell 17. Cada raig pot anar a una criatura diferent. Cada raig requereix una tirada d'impacte separada.

Missil Màgic

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Crees tres darts de força màgica. Cada un toca una criatura que puguis veure a l'abast. Cada dard pot anar a una criatura diferent o tots a una de sola. Cada dard fa 1d4 + 1 de dany de força.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, crees un dard extra per cada nivell per sobre d'1.

Modificar Memòria

Nivell 5, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Proves de reformar els records d'una altra criatura. Una criatura que puguis veure ha de salvar per Saviesa. Si hi estàs lluitant, té avantatge a la salvada. Si falla es queda fascinat per tu durant la duració del conjur. Està incapacitat i no veu el seu entorn, però et pot sentir. Si rep dany o és objectiu d'un altre conjur aquest acaba i els records no es modifiquen.

Mentre duri la fascinació pots canviar el record d'un esdeveniment de les últimes 24 hores. La duració màxima de l'esdeveniment és 10 minuts. Pots eliminar el record, permetre que el recordi amb claredat, canviar els fets de l'esdeveniment, o reemplaçar-lo per un de diferent.

Has d'explicar-li a l'objectiu com canviàr el record i ha de comprendre el teu idioma. La ment omplirà els buits que t'hagis deixat a la descripció. Si el conjur s'acaba prematurament els records no seran alterats. Sinò, els records s'alteren quan acaba el conjur.

Una memòria modificada no canvia, necessàriament, l'actitud d'una criatura, sobretot si contradiu els seus ideals naturals, alineament, o instints. Un record absurd, com que a la criatura li encanta banyar-se en àcid, serà desestimada com si fos un malson. Si és massa absurda, ella/hi MM pot dictar que una memòria no afectarà a una criatura.

El conjur anul·lar maledicció o bé una restabliment superior li retorna la memòria de debò.

A Nivells Superiors. Si llances aquest conjur amb una ranura de nivell 6 o superior, l'esdeveniment pot ser de fins fa 7 dies (nivell 6), fins fa 30 dies (nivell 7), fins fa 1 any (nivell 8), en qualsevol moment del seu passat (nivell 9).

Mofa i Escarní

Truc, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Instantània

Llances tot d'insults imbuits amb encantaments subtils contra una criatura que puguis veure a l'abast. Si et pot sentir (no cal que et comprengui) ha de salvar per Saviesa. Si falla, rep 1d4 de dany psíquic i té desavantatge a la propera tirada d'impacte que faci abans del seu proper torn.

El dany del conjur incrementa en 1d4 quan arribes a nivell 5 (2d4), nivell 11 (3d4) i nivell 17 (4d4)

Moldejar la Pedra

Nivell 4, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (argila moldejada en la forma desitjada)

Duració: Instantània

Toques un objecte de pedra de tamany Mitjà o menor o una secció de pedra de fins a 5 peus de costat. La moldeges de la manera que vulguis. Podries convertir una pedra en una arma, idol, o cofre, o fer un túnel en una pedra. També podries moldejar una porta o el seu forat per barrar-la hermèticament. L'objecte que creïs pot tenir fins a dues frontisses i un ferrallat, però no és possible més detall mecanic.

Mot Diví

Nivell 7, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 30 peus

Components: V

Duració: Instantània

Murmures un mot diví amb el mateix poder que el que va crear el món. Tria tantes criatures que puguis veure a l'abast com vulguis. Cadascuna ha de salvar per Carisma. Qui falli pateix un efecte basat en els seus punts de vida:

- 50 o inferior: eixordat durant 1 minut
- 40 o inferior: eixordat i encegat durant 10 minuts
- 30 o inferior: encegat, eixordat, i atordit durant 1 hora
- 20 o inferior: mort instantània

Un celestial, un elemental, una fata, o un diastre que falli la salvada sempre serà retornat al seu pla d'origen (si no hi és ja) i no pot tornar a aquest Pla abans de 24 hores si no ho fa gràcies al desig.

Moure la Terra

Nivell 6, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (una fulla de ferro i una bossa amb sòls: argila, sorra, i fang)

Duració: Concentració, fins a 2 hores

Tria una àrea de terreny de càpiga dins d'un cub de 40 peus de costat. Pots moldejar-hi la terra, sorra, o argila que hi hagi mentre duri el conjur. En pots elevar o abaixar el nivell, crear o omplir esvorancs, construir o derruir una paret, o formar un pilar. Tots aquests canvis han de cabre dins de l'àrea: en una àrea de 40 peus de costat pots fer un pilar de 20 peus d'alt, abaixar l'elevació 20 peus, fer un esvoranc de 20 peus... Els canvis tarden 10 minuts a completar-se.

Al final de cada 10 minuts que et concentris en el conjur pots canviar l'àrea afectada.

Com que la transformació és lenta, les criatures dins de l'àrea no se solen quedar atrapades ni malmeses pel conjur.

El conjur no pot moldejar pedra, ni natural ni d'una construcció; els edificis i pedres dins es mouen per a acomodar el terreny. Tanmateix, si moldeges el terra de manera que posi en perill un edifici, pot enrunar-se.

El conjur tampoc afecta al creixement de les plantes; aquestes es mouen per acomodar el canvi de terreny.

Muntura Espectral

Nivell 3, Illusió

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: 1 hora

Una criatura Gran quasi-real similar a un cavall apareix al terra en un espai desocupat a l'abast. En decideixes l'aparença però sempre ve amb una sella, regnes, i brides. Tot equipament creat així es torna fum si se separa més de 10 peus de la muntura.

Mentre duri el conjur tu o una criatura que escullis poden muntar a la criatura. El seu bloc d'estats és el de'uncavall de munta, però té una velocitat de 100 peus i va a 10 milles per hora, o bé 13 milles a ritme ràpid. Quan acaba el conjur, la muntura desapareix gradualment i dona 1 minut per a desmountar-la. El conjur s'acaba si el dissipes com a acció o si la muntura rep dany.

Núvol d'Incendi

Nivell 8, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Un núvol giratori de brases apareix en una esfera de 20 peus de radi centrada en un punt a l'abast. El núvol s'estén per les cantonades i es considera molt ofuscat. Dura la duració del conjur o fins que un vent moderat o major (10 milles per hora mínim) el dispersi.

Quan el núvol apareix, tota criatura dins seu ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 10d8 de dany de foc; qui superi, en rep la meitat. Les criatures que entrin l'àrea per primer cop en qualsevol torn o hi acabin el seu torn també han de tirar la salvada.

El núvol es mou 10 peus allunyant-se de tu en una direcció que hagis triat a l'inici de cada torn teu.

Núvol de Boira

Nivell 1, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Crees una esfera de 20 peus de radi de boira centrada a un punt a l'abast. L'esfera s'estén per les cantonades, i l'àrea és molt ofuscada. Dura la duració del conjur o fins que un vent moderat o major (10 milles per hora mínim) la dispersi.

A *Nivells Superiors*. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, el radi de la boira incrementa en 20 peus per cada nivell per sobre d'1.

Núvol Fètid

Nivell 3, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (un ou podrit o una cua de mofeta)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees una esfera de 20 peus de radi plena d'un gas nauseabund i groc, centrada en un punt a l'abast. El núvol s'estén per les cantonades, i l'àrea està molt ofuscada. Es queda a l'aire durant la duració del conjur.

Tota criatura completament a dins de l'àrea que hi comenci el torn ha de salvar per Constitució. Si falla, la criatura empra la seva acció escopint i tossint. Les criatures que no requereixin respirar i les immunes a l'emmetzinament superen la salvada automàticament.

Un vent moderat (10 milles per hora com a mínim) dispersa el núvol passades 4 rondes. Un vent fort (20 miller per hora com a mínim) el dispersa en 1 ronda.

Obrir els ulls

Nivell 5, Transmutació

Duració de Llançament: 8 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una àgata que valgui com a mínim 1,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Traces vies màgiques dins d'una pedra preciosa. Amb ella toques una bèstia o planta Enorme o menor. L'objectiu no pot tenir Intel·ligència o un màxim de 3. Quan la toques, obté una Intel·ligència de 10, i pot parlar un idioma que parlis tu. Si és una planta podrà moure les arrels, branques, i tiges com si fos un humà, i obtindrà els sentit d'un humà. El/la/lli MM escull unes estadístiques apropiades per la planta despertada, com ara arbust despert o bé arbre despert.

La planta o bèstia despertada està fascinat per tu durant 30 dies o fins que tu o els teus aliats la malmeteu. Quan la condició fascinat acabi, la criatura despertada escollirà continuar sent amistosa vers a vosaltres dependent de com l'hagueu tractat quan estava fascinat.

Ordre Imperativa

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: 1 ronda

Enuncies una ordre d'una sola paraula a una criatura que puguis veure a l'abast. L'objectiu ha de salvar per Saviesa. Si falla, seguirà la teva ordre durant el seu proper torn. El conjur no afecta als no-morts, a qui no entengui el teu idioma, o si la teva ordre pot malmetre directament a l'objectiu.

Hi ha algunes ordres d'exemple, però en pots enunciar una de diferent. Si ho fas el/la/lli MM determina el comportament de l'adjectiu. Si l'objectiu és incapàc de seguir la teva ordre el conjur s'acaba.

Acostat. L'objectiu es mou cap a tu emprant la ruta més curta i directa. Si acaba a 5 peus de tu acaba el seu torn.

Deixa. L'objectiu deixa anar allò que estigui subjectant i acaba el seu torn.

Fug. L'objectiu s'allunya de tu de la manera més ràpida que pugui i acaba el seu torn.

Gateja. L'objectiu s'acosta esdevenint enderrocat i acaba el seu torn.

Atura't. L'objectiu no es mou ni prèn accions. Si està volant, es queda al lloc si pot. Si ha de moure's per mantenir-se enlairat volarà la distància mínima per a fer-ho.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots afectar a una criatura adicional per cada nivell per sobre d'1. Les criatures han d'estar a 30 peus les unes de les altres quan llances el conjur.

Pampalluga

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 1 minut

Tira un d20 al final de cada torn teu durant la duració del conjur. 11 o major: desapareixes del pla d'existència on ets i apareixes al Pla Etèri. El conjur falla i es gasta la ranura si ja ets al Pla Etèri. A l'inici del teu proper torn (i quan s'acabi el conjur si ets al Pla Etèri) retornes al pla original; reapareixes en un espai lliure (escull tu) que puguis veure i estigui a 10 peus d'abast de l'espai on havies desaparegut. Si no hi ha cap espai que compleixi els requisits apareixes a l'espai lliure més proper (escoilit a l'atzar si n'hi ha més d'un). Pots acabar aquest conjur prematurament com a acció.

Mentre siguis al Pla Etèri pots veure i sentir el pla d'on vens. Es representa en blanc i negre i només pots veure-hi fins a 50 peus d'abast. Només pots afectar a i rebre efectes de criatures del Pla Etèri. Les altres no poden percebre'l ni interactuar amb tu si no tenen habilitats pròpies per a fer-ho.

Pany Arcà

Nivell 2, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (pols d'or que valgui 25 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipi

Toques una porta, portal, finestra, cofre, o alguna altra via d'entrada que estigui tancada; esdevé tancada durant la duració del conjur. Tu i altres criatures que escullis quan llancis el conjur poden obrir-la amb normalitat. També pots designar una contrassenya que suprimeixi aquest efecte durant 1 minut quan es digui a 5 peus de l'objecte. Si no, és impassable fins que l'objecte es trenqui o el conjur es dissipi o suprimeixi. El conjur picaporta suprimeix l'efecte pany arcà durant 10 minuts.

Mentre el conjur estigui actiu, la CD per trencar o forçar l'objecte incrementa en 10.

Paraula de Curació

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Instantània

Una criatura que puguis veure a l'abast recupera 1d4 + el teu modificador de llançament de conjurs de punts de vida. Aquest conjur no afecta a no-morts ni a constructes.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, la sanació incrementa en 1d4 per cada nivell per sobre d'1.

Paraula de Curació Massiva

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Instantània

Formulant paraules de vida, escull sis criatures puguis veure a l'abast. Recuperen 1d4 + el teu modificador de llançament de conjurs de punts de vida. Aquest conjur no afecta a no-morts ni a constructes.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, la sanació incrementa en 1d4 per cada nivell per sobre de 3.

Paraula de Poder Atordir

Nivell 8, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Instantània

Formules una paraula tan poderosa que apargues la ment d'una criatura. Tria una criatura que puguis veure a l'abast, leaving it dumbfounded. Si té 150 o menys punts de vida, està atordit. Sinò, el conjur no l'afecta.

L'objectiu ha de salvar per Constitució al final de cada torn seu. Si supera, l'atordiment acaba.

Paraula de Poder Matar

Nivell 9, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Instantània

Formules una paraula tan poderosa que pot fer que una criatura mori a l'instant. Tria una criatura que puguis veure a l'abast to die instantly. Si té 100 o menys punts de vida, mor. Sinò, el conjur no l'afecta.

Paret d'Espines

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (a handful of thorns)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Crees una paret de sotabosc frondós i plè de punxes afilades. La paret apareix en una superfície sòlida i dura la duració del conjur. La pots fer fins a 60 peus de llarga, 10 d'alta, i 5 peus de gruixuda; o bé un cercle de 10 peus de radi i 20 d'alçada, amb un gruix de 5 peus. La paret obstrueix la visió.

Quan apareix la paret, tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 7d8 de dany perforant; qui superi, en rep la meitat.

Una criatura pot atravesar la paret lentament i dolorosament. Tota criatura que es mou per l'àrea ha de gastar 4 peus per cada 1 peu de moviment. A més, el primer cop que una criatura entri la paret o si hi acaba el seu torn ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 7d8 de dany tallant; si supera, en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, les dues fonts de dany incrementen en 1d8 per cada nivell per sobre de 6.

Paret de Foc

Nivell 4, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (una mica de fòsfor)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees una paret de foc en una superfície sòlida (terra, sostre) a l'abast. La pots fer fins a 60 peus de llarg, 20 peus d'alt, i 1 peu de gruix; o bé la pots fer una anella de fins a 20 peus de diàmetre, 20 peus d'alt, i 1 peu de gruix. La paret és opaca i dura la duració del conjur.

Quan apareix la paret, tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 5d8 de dany de foc; qui superi, en rep la meitat.

Quan llances el conjur esculls una de les dues cares de la paret. Tota criatura que acabi el seu torn a 10 peus d'aquella cara (o a dins de la paret) rep 5d8 de dany de foc. Una criatura que entri la paret per primer cop en un torn o hi acabi el torn a dins també rep aquest dany. L'altra cara de la paret no fa aquest mal.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 4.

Paret de Força

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (pols de gema transparent)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Convoques una paret de força en un punt a l'abast. Pot ser una barrera horitzontal o vertical (escull). Pot estar en una superfície o flotant. Escull-ne la forma: una esfera o una semiesfera de fins a 10 peus de radi, o 10 quadrats de 10 peus de costat formant una barrera plana (els panells han d'estar tots connectats). El gruix de la paret sempre serà d'1/4 de polzada. Dura la duració del conjur. Si la paret, quan apareix, intersecta l'espai d'una criatura, aquesta és empesa a una banda de la paret (escull quina).

Res físic pot atravesar la paret. És immune a tot mal i al conjur dissipar màgia. El conjur desintegra la destrueix tota immediatament. La paret s'estén al Pla Ètèri, impedint viatges etèris a través.

Paret de Glaç

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (un tros de quart quars)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Convoques una paret de gel en una superfície sólida (terra, sostre) a l'abast. Escull-ne la forma: una esfera o una semiesfera de fins a 10 peus de radi, o 10 quadrats de 10 peus de costat formant una barrera plana (els panells han d'estar tots connectats). El gruix de la paret sempre serà d'1 polzada. Dura la duració del conjur.

Quan apareix la paret, tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 10d6 de dany de fred; qui superi, en rep la meitat.

La paret és un objecte danyable i per tant atravesable. Cada secció de 10 peus de costat té una CA de 12 i 30 punts de vida, i són vulnerables al dany de foc. Deixar una secció a 0 punts de vida la destrueix; deixa al seu lloc un aire gelat. Una criatura que travessi aquest aire per primer cop en un torn ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 5d6 de dany de fred; si supera, en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, el mal que fa la paret quan apareix incrementa en 2d6, i el mal de l'aire frigid en 1d6, per cada nivell per sobre de 6.

Paret de Pedra

Nivell 5, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (un tros de granit)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Un mur de pedra no-màgic apareix en un punt que escullis a l'abast. La paret té un gruix de 6 polzades i està feta de 10 panells de 10 peus de costat. Alternativament pot tenir un gruix de 3 polzades i els panells faran 10x20 peus. Els panells són plans i han d'estar tots connectats.

Si la paret, quan apareix, intersecta l'espai d'una criatura, aquesta és empesa a una banda de la paret (escull quina). Si la paret (i altres superfícies) atrapen a una criatura per totes bandes, pot salvar per Destresa. Si supera pot, com a reacció, moure's fins a tota la seva velocitat per evitar quedar-se atrapada.

La paret pot tenir la forma que vulguis però no pot ocupar el mateix espai que una criatura o un objecte. No cal que sigui vertical ni que s'apoï en cap fonament. Tanmateix, ha de poder fonder's i estar aguantada per pedra que ja existeixi. Així, pots crear un pont o una rampa amb aquest conjur per superar un esvoranc.

Si vols superar un esvoranc més llarg de 20 peus, has de dividir el tamany de cada panell en dos per poder crear suports. Pots formar pilars, andamis, i similar.

La paret és un objecte danyable i per tant atravesable. Cada panell té una CA de 15 i 30 punts de vida per cada polzada de gruix. Deixar una secció a 0 punts de vida la destrueix; tal vegada ensorri als panells col·lindants (decideix el/la/lli MM).

Si manténs concentració en aquest conjur durant la duració sincera, la paret esdevé permanent i no pot ésser dissipada. Siñò ho fas, la paret desapareix quan acaba el conjur.

Paret del Vent

Nivell 3, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (un vano i una ploma exòtica)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Una paret de vent fort surt des del terra en un punt a l'abast. La pots fer fins a 50 peus de llarg, 15 d'alt i 1 de gruix. Pots donar-li la forma que vulguis, mentre formi una paret contigua que connecti tota amb el terra. La paret dura la duració del conjur.

Quan apareix la paret, tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Força. Qui falli rep 3d8 de dany contundent; qui superi, en rep la meitat.

El vent impedeix el pas de boira, fum, i altres gasos. Les criatures Petites o menors que volin no la poden atravesar. Els materials lleugers sense ancorar que entrin a la paret surten volant cap amunt. Tot projectil ordinari disparat a la paret (o a través) són reflectits i l'atac falla. Els projectils més grans, com ara fletxes de ballista o rocs llançats per gegants, l'atravessen sense problemes. Les criatures en forma gasosa no la poden atravesar.

Paret Prismàtica

Nivell 9, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: 10 minuts

Un pla multicolor i brillant forma una paret vertical opaca, que pot medir fins a 90 peus de llarg, 30 d'alt, i 1 polzada de gruix centrada en un punt que puguis veure a l'abast. Alternativament pots fer-ne de la paret una esfera de fins a 30 peus de diàmetre centrada en un punt que a l'abast. La paret roman al lloc durant la duració del conjur. Si la paret apareix intersectant un espai ocupat per una criatura el conjur falla, i la teva acció i ranura es gaster.

La paret desprèn llum fort a 100 peus d'abast i llum tenua uns 100 peus adicionals. Tu i les criatures que esculls quan llances el conjur poden atansar-se a la paret i atravesar-la sense malmesos. Si qualsevol altre criatura que pugui veure la paret s'hi acosta a 20 peus o menys (o comença el seu torn a aquesta distància) ha de salvar per Constitució. Si falla, esdevé encegat durant 1 minut.

La paret està formada de 7 capes, i cadascuna té un color diferent. Quan una criatura intenta atravesar la paret, travessa totes les capes; una rere l'altra. La criatura ha d'haver de salvar per Destresa a cada capa que travessa. Si falla, és afectada per la capa que estava atravesant.

La paret pot ser destruïda capa per capa, de vermell a violeta, amb mètodes específics per a cada capa. Un cop es destrueix una capa, roman destruïda durant la duració del conjur. Un camp antimàgic no afecta a una paret prismàtica.

Vermella. Si falla, la criatura rep 10d6 de dany de foc; si supera, en rep la meitat. Mentre la capa existeixi, atacs a distància no-màgics no la poden atravesar. La capa es pot destruir si rep, com a mínim, 25 de dany de foc.

Taronja. Si falla, la criatura rep 10d6 de dany d'àcid; si supera, en rep la meitat. Mentre la capa existeixi, els atacs màgics a distància no la poden atravesar. Aquesta capa es pot destruir amb una ràfega de vent forta.

Groga. Si falla, la criatura rep 10d6 de dany elèctric; si supera, en rep la meitat. Aquesta capa es pot destruir si rep, com a mínim, 60 de dany de força.

Verda. Si falla, la criatura rep 10d6 de dany de verí; si supera, en rep la meitat. El conjur passaparets o un conjur de nivell equivalent o superior que obri portals a una superfície pot destruir aquesta capa.

Blava. Si falla, la criatura rep 10d6 de dany de fred; si supera, en rep la meitat. Aquesta capa es pot destruir si rep, com a mínim, 25 de dany de foc.

India. Si falla, la criatura esdevé restrained. Ha de salvar per Constitució al final de cada torn seu. Si supera 3 vegades, el conjur li acaba. Si falla 3 cops, es queda petrificat permanentment. Les superades i falles no han de ser consecutives.

Mentre aquesta capa existeixi no la pot atravesar cap conjur. Pot ser destruïda amb llum fortà provenint del conjur Llum del Dia o un conjur similar de nivell equivalent o superior.

Violeta. Si falla, la criatura esdevé encegat. Ha de salvar per Saviesa a l'inici del seu proper torn. Si supera, la ceguera acaba. Si falla, la criatura és teletransportada a un altre pla d'existència (escull el/la/lli MM) i ja no està encegat. (Normalment, una criatura farània al pla on es troba torna al seu pla d'origen, i les que no solen anar al Pla Èteri o a l'Astral.) Aquesta capa pot ser destruïda amb el conjur dissipar màgia o

un conjur de nivell equivalent o superior que pugui acabar conjurs o efectes màgics.

Parla Vegetal

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus de radi (Llançador/a/i)

Components: V, S

Duració: 10 minuts

Dones consciència limitada a les plantes a 30 peus d'abast de tu, i permets que es comuniquin amb tu i t'obeeixin ordes simples. Pots preguntar-los sobre estes eveniments d'aquest lloc que han passat l'últim dia, criatures que hi hagin passat, el temps, i d'altres circumstàncies.

També pots tornar terreny difícil causat pel creixement de la flora (com ara llanes o sotabosc) en terreny normal durant la duració del conjur; o viceversa, promouent el creixement d'obstacles per a alegrir perseguidors, per exemple.

A l'elecció del/la/lli MM les plantes podríen fer-te un favor. El conjur no permet que les plantes es desarrelin i es moguin, però poden moure branques, circells, i tiges.

Si una criatura de tipus planta és a dins de l'àrea, t'hi pots comunicar com si compartissiu un idioma però no tens influència màgica sobre ella.

Aquest conjur pot fer que les plantes alliberin una criatura restrained degut al conjur enredar.

Parlar amb els Morts

Nivell 3, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus

Components: V, S, M (encéns encès)

Duració: 10 minuts

Otorges una pseudo vida i intel·lecte a un cadàver a l'abast, que et pot respondre preguntes. Ha de conservar una boca i no pot ser no-mort. Tampoc pot haver estat mort més de 10 dies.

Mentre duri el conjur, pots formular fins a 5 preguntes al cadàver. Només sap el que sabia en vida, incloent els idiomes. Les respostes soLEN ser curtes, críptiques, o repetitives, i el cadàver no ha de ser-te sincer, sobretot si et considera un/a/i enemic/ga/gui. El conjur no retorna l'ànima al cadàver, només l'anima. Així, el cadàver no pot aprendre nova informació i no pot especular sobre esdeveniments futurs.

Parlar Animal

Nivell 1, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 10 minuts

Pots comprendre i comunicar-te verbalment amb bèsties durant la duració del conjur. El seu coneixement i percepció es limiten per la seva intel·ligència. Com a mínim, et poden donar informació de llocs i criatures properes, incloent allò que pugui o han percebut l'últim dia. Potser pots persuadir a una bèstia perquè et faci un petit favor (ho determina el/la/ll MM).

Pas Boira

Nivell 2, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Llançador/a/i

Components: V

Duració: Instantània

Una boira platejada t'emboŀcalla breument, i et teleports fins a un lloc desocupat que puguis veure a 30 peus d'abast.

Pas del Vent

Nivell 6, Transmutació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (aigua beneida i foc)

Duració: 8 hores

To i fins a 10 criatures voluntàries que puguis veure a l'abast adopteu una forma gasosa durant la duració del conjur. En aquesta forma teniu una velocitat de vol de 300 peus i resistència al mal d'armes no-màgiques. Una criatura així només pot prendre l'accio Còrrer o, com a acció, retornar a la seva forma original. Retornar tarda 1 minut, durant el qual la criatura està incapacitat i no es pot moure. Mentre duri el conjur, una criatura pot tornar a la forma gasosa (també tarda 1 minut i et quedes incapacitat).

Si una criatura està volant com a forma gasosa quan el conjur acaba, descén a 60 peus per ronda durant 1 minut. Si aterra, ho fa sense malmetre's. Si no aterra passat 1 minut, cau normalment.

Passaparets

Nivell 5, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un pessic de llavors de sèsam)

Duració: 1 hora

Crees un passatge a un punt que escullis a l'abast en una superfície de fusta, pedra, o guix, com ara una paret, un sostre, o el terra. Dura la duració del conjur. Tria'n les dimensions: fins a 5 peus d'ample, 8 d'alt, i 20 de profund. El passadís i la superfície són completament estables.

Quan l'obertura desparegui tot allò a dins és expulsat, amb seguretat, a l'espai desocupat més proper a la superfície on era.

Passar Desapercebudament

Nivell 2, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (cendres de vesc i branques d'avet)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Irradies un vel d'ombres que t'emmascara a tu i als teus aliats contra detecció. Mentre duri el conjur tota criatura a 30 peus de tu (tu també) té un +10 a tirades de Destresa (Sigil), i no deixa rastre físic; només pot ser rastrejada mitjançant la màgia.

Passeig pels Arbres

Nivell 5, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Obtens la capacitat d'entrar a dins d'un arbre i moure't, des de dins, a l'interior d'un altre arbre a 500 peus d'abast. Els dos arbres han d'estar vius i com a mínim del teu tamany. Empres 5 peus de moviment per entrar a dins d'un arbre. Saps instantàniament les posicions de tots els altres arbres del mateix tipus a 500 peus d'abast. Com a part del moviment emprat per entrar a dins de l'arbre, pots passar a un d'aquests altres arbres. Per fer-ho has d'emprar 5 peus de moviment més i apareixeràs a 5 peus de l'arbre destí en un espai desocupat. Si no vols passar a un altre arbre o no et queden peus de moviment, sortiràs de l'arbre d'origen, quedant-t'hi a 5 peus en un espai desocupat..

Pots transportar-te amb aquesta habilitat un cop per ronda durant la duració del conjur. No pots acabar el teu torn a dins d'un arbre.

Pell d'Escorça

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un grapat d'escorça de roure)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Toques una criatura voluntària. Mentre el conjur duri la seva pell tindrà una aparença d'escorça rugosa, i la seva CA no pot ser inferior a 16, sense importar l'armadura que vesteixi.

Pell de Pedra

Nivell 4, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (pols de diamant que valgui 100 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Concentració, fins a 1 hora

El conjur torna la pell d'una criatura voluntària que toquis en un símil de pedra. Mentre duri el conjur, l'objectiu té resistència a dany contundent, perforant i tallant no-màgic.

Perdició

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una gota de sang)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Escull fins a tres criatures que puguis veure a l'abast. Han de salvar per Carisma. Qui falli ha de restar d4 a les salvades i tirades d'impacte que faci mentre duri el conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre d'1.

Picaporta

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V

Duració: Instantània

Escull un objecte que puguis veure a l'abast que tingui una manera màgica o no-màgica d'impedir accés. Pot ser una porta, una caixa, un cofre, unes espeses, un candau, i coses similars.

Si l'objectiu està tancat per un pany no màgic tancat o trabat s'obre o es destraba. Si n'hi ha diversos, només se'n obre un.

Si tries un objectiu que tingui un pany arçà el conjur es suprimeix durant 10 minuts; en aquest temps es pot obrir com si fos no-màgic.

Quan llances el conjur, un cop sec i fort ressona de l'objecte; es pot sentir a 300 peus de distància.

Plaga

Nivell 4, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Negues a una criatura que puguis veure a l'abast amb energia nigromàtica que absorbeix líquids i vitalitat. L'objectiu ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 8d8 de dany necròtic; si supera, en rep la meitat. Aquest conjur no afecta a no-morts ni a constructes.

Si l'objectiu és una criatura planta o una planta màgica, salva amb desavantatge, i el dany és màxim.

Si l'objectiu és una planta no-màgica ni criatura es panseix i es mor sense fer salvada.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 4.

Plaga d'Insectes

Nivell 5, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 300 peus

Components: V, S, M (uns grans de sucre, ordi, i una mica de greix)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Un eixam de cuques omplen una esfera de 20 peus de radi centrada en un punt a l'abast. L'esfera s'extén per les cantonades, roman durant la duració del conjur, es considera poc ofuscada, i és terreny difícil.

Quan el núvol apareix, tota criatura dins seu ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 4d10 de dany de perforant; qui superi, en rep la meitat. Les criatures que entrin l'àrea per primer cop en qualsevol torn o hi acabin el seu torn també han de tirar la salvada.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 6 o superior, el dany incrementa en 1d10 per cada nivell per sobre de 5.

Polimorfia

Nivell 4, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un capoll de cuc de seda)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

El conjur transforma una criatura que puguis veure a l'abast en una nova forma. Una criatura involuntària ha de salvar per Saviesa per evitar l'efecte. El conjur no afecta als canviaformes o a les criatures a 0 punts de vida.

La transformació dura la duració del conjur o fins que l'objectiu es queda a 0 punts de vida o mor. La nova forma pot ser qualsevol any beast amb un VR equivalent o menor al de l'objectiu (o al seu nivell si l'objectiu no té VR). Les estadístiques de l'objectiu (inclouent les puntuacions mentals) es reemplacen pels de la bestia. Retè la seva personalitat i alineament.

L'objectiu assumeix els punts de vida de la seva nova forma. Quan retorna a la seva forma original, l'objectiu retorna als punts de vida que tenia abans no ser transformat. Si retorna degut a quedar-se a 0 punts de vida en la nova forma, qualsevol dany residual que quedí es resta als punts de vida de la forma original. Si aquesta resta no deixa a l'objectiu a 0 punts de vida, aquest no estarà inconscient.

La criatura està limitada d'accions per la seva nova forma. No pot parlar, llançar conjurs, ni fer cap acció que requereixi mans ni parla.

El seu equipament es fon en la nova forma. La criatura no pot interactuar ni beneficiar-se del seu equipament.

Polimorfia Veritable

Nivell 9, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una gota de mercuri, goma aràbiga, i fum)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Escull una criatura objecte no-màgic (no pot ser dut ni vestit) que puguis veure a l'abast. Pots transformar una criatura en una criatura o un objecte no-màgic, o un objecte en una criatura. La transformació dura la duració del conjur o fins que l'objectiu es queda a 0 punts de vida o mor. Si et concentres en aquest conjur durant tota la duració, la transformació es manté fins que es dissipi.

Una criatura involuntària ha de salvar per Saviesa per evitar l'efecte. El conjur no afecta als canviaformes o a les criatures a 0 punts de vida.

De Criatura a Criatura. Si transformes una criatura en una altra, la nova forma pot ser qualsevol amb un VR equivalent o menor al de l'objectiu (o al seu nivell si l'objectiu no té VR). Les estadístiques de l'objectiu (includint les puntuacions mentals) es reemplacen pels de la bestia. Retè la seva personalitat i alineament.

L'objectiu assumeix els punts de vida de la seva nova forma. Quan retorna a la seva forma original, l'objectiu retorna als punts de vida que tenia abans no ser transformat. Si retorna degut a quedar-se a 0 punts de vida en la nova forma, qualsevol dany residual que quedí es resta als punts de vida de la forma original. Si aquesta resta no deixa a l'objectiu a 0 punts de vida, aquest no estarà inconscient.

La criatura està limitada d'accions per la seva nova forma. No pot parlar, llançar conjurs, ni fer cap acció que requereixi mans ni parla.

El seu equipament es fon en la nova forma. La criatura no pot interactuar ni beneficiar-se del seu equipament.

D'Objecte a Criatura. Pots tornar un objecte en una criatura qualsevol, però ha de ser d'un tamany igual o menor que el de l'objecte, i el VR ha de ser 9 o menor. La criatura és amistosa vers a tu i els teus aliats. Té el seu propi torn. Decideixes quina acció pren i com es mou. el/la/lli MM té el bloc d'estats de la criatura i resol les seves accions i moviments.

Si el conjur esdevé permanent, ja no controles a la criatura. Potser roman amistosa, depenent de com l'hagis tractada.

De Criatura a Objecte. Si transformes una criatura en un objecte, tot allò que dugui i vesteixi es fon en la nova forma. L'objecte no pot tenir un tamany major que el de la criatura. Les seves estadístiques es tornen les de l'objecte. Quan s'acaba el conjur i la criatura retorna a la seva forma original no recorda haver-se haver-se tornat un objecte.

Porta Dimensional

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 500 peus

Components: V

Duració: Instantània

Et teleports del lloc on ets a un altre lloc a l'abast. Pot ser un lloc que vegis, que et puguis imaginar, o que puguis descriure amb direcció i distància: "200 peus cap avall" o bé "Nord-oest cap amunt a 45°, 300 peus."

Pots portar tants objectes com puguis portar, i a una criatura voluntària del teu tamany o menor que porti fins a tant pes com pugui portar. També ha d'estar a 5 peus d'abast quan llances el conjur.

Si el destí que has escollit està ocupat, tu i qualsevol criatura que duguis rebeu 4d6 de dany de força i el conjur no et teleports.

Portal

Nivell 9, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un diamant que valgui com a mínim 5.000 ors)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Conjures una porta que enllaça un espai desocupat que puguis veure a l'abast i un lloc precís d'un pla d'existència diferent. El portal és un cercle de 5 a 20 peus de diàmetre, i els pots orientar com vulguis. Està obert durant la duració del conjur.

Els portals tenen un davant i un darrere, i només es pot atravessar des de davant. Qui el travessí és transportat a l'altre pla immediatament, al lloc desocupat més proper de l'altre portal.

Les divinitats i altres governants planars poden preventir que s'obrin aquests portals en la seva presència o en els seus dominis.

Quan llances el conjur, pots formular el nom d'una criatura en particular (un pseudònim, títol, o sobrenom no valen). Si estàs a un pla diferent al que estàs, el portal s'obre prop de la criatura i l'empeny a través, quedant així a l'espai desocupat més proper del portal que tens al costat. No tens poder sobre la criatura i actuàrà segons digui el/la/lli MM. Tal vegada t'ataqui, marxi, o t'ajudi.

Pregària de Sanació

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 30 peus

Components: V

Duració: Instantània

Fins a 6 criatures que puguis veure a l'abast each recuperen 2d8 + el teu modificador de llançament de conjurs en punts de vida. Aquest conjur no afecta a morts ni a constructes.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, la sanació incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 2.

Presagiar

Nivell 9, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una ploma de colibrí)

Duració: 8 hores

Toques una criatura voluntària i li otorgues visió futura limitada. Durant la duració del conjur l'objectiu: no pot ser sorpres; té avantatge a tirades d'impacte, d'habilitat, i de salvació; i les criatures que el vulguin impactar tenen desvantatge.

Aquest conjur acaba prematurament si el tornes a llançar.

Pressa

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una mica de regalèssia)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Escull una criatura voluntària que puguis veure a l'abast. Mentre duri el conjur: la seva velocitat es duplica; té +2 a la CA; té avantatge a salvades de destresa; i pot fer una acció adicional cada torn. Aquesta acció només es pot fer servir per Atacar (només 1 atac armat), Còrrer, Destravar-se, Amagar-se, o bé Utilitzar un Objecte.

Quan acaba el conjur, l'objectiu no es pot moure ni prendre accions fins que hagi passat el seu proper torn: es troba cansat i letàrgic.

Prestidigitació

Truc, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus

Components: V, S

Duració: 1 hora

Aquest conjur és un truc menor pensat per a llançadors novells. Crees un dels efectes següents a l'abast:

- Crees un efecte sensorial instantani, com ara unes espurnes, un ventet, unes notes musicals, o una olor peculiar.
- Encénys o apagues una espelma, torxa, o foguera petita.
- Neteges o embrutes un objecte de fins a 1 peu cúbic de volum.
- Refredes, escafdes, o dones gust a fins 1 peu cúbic de material no-viu durant 1 hora.
- Crees un color, una petita marca, o un símbol en una superfície durant 1 hora.
- Crees una andròmina no-màgica o una imatge il·lusòria que et pugui cabre a la mà que dura fins el final del teu proper torn.

Si llances aquest conjur més d'un cop pots tenir fins a 3 efectes no instantànies actius alhora. Pots, com a acció, dissipar un dels efectes.

Prodir Flama

Truc, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: 10 minuts

Convoques una flama dansaire a la teva mà. La flama hi roman durant la duració del conjur i no et malmet ni a tu ni al seu equívoc. Desprèn llum fort a un radi de 10 peus i llum tenua uns 10 peus addicionals. El conjur acapa si el dissipes com a acció o si el tornes a llançar.

Pots atacar amb la flama, cosa que acaba el conjur. Quan llances el conjur, o com a acció en un torn teu posterior, llances la flama a una criatura a 30 peus d'abast. Fes un atac màgic a distància. Si impacta, l'objectiu rep 1d8 de dany de foc.

El dany del conjur incrementa en 1d8 quan arribes a nivell 5 (2d8), nivell 11 (3d8) i nivell 17 (4d8)

Prohibició

Nivell 6, Abjuració

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un ruixat d'aigua benedicte, encens rar, i robí en pols valgui com a mínim 1,000 ors)

Duració: 1 dia

Crees una guarda contra viatges màgics en una àrea de fins a 40,000 peus quadrats i 30 peus d'alt. Durant la duració del conjur, cap criatura s'hi pot teleportar ni crear un portal per a entrar-hi (com el del conjur portal). L'àrea està guardada contra viatges planars i, per tant, no s'hi pot entrar des del Pla Astra, el Pla Etèri, la Terra Fata, l'Erm de l'Ombrà, o amb el conjur saltar de pla.

A més el conjur malmet tipus de criatures que escullen quan el llançan. Tria'n una o més: celestials, elementals, fates, diàstres, i no-morts. Quan una criatura d'aquests tipus entri l'àrea per primer cop en un torn o hi començi el torn, rep 5d10 de dany radiant o necròtic damage (esculls quan llances el conjur).

Quan llances el conjur, pots designar una contrassenya. Una criatura que formulí la contrassenya quan hi entra no rep el dany del conjur.

L'àrea del conjur no pot interseccar amb l'àrea d'un altre conjur de Prohibició. Si llances prohibició cada dia al mateix lloc durant 30 dies l'encaixeri és permanent fins que algú el dissipi i els components materials es consumeixen al final de l'últim llançament.

Projecció Astral

Nivell 9, Nigromància

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: 10 peus

Components: V, S, M (per cada criatura que afecti aquest conjur cal un jacint que valgui com a mínim 1,000 ors i un lingot de plata tallat en filigranes que valgui 100 ors o més, (el conjur ho consumeix tot))

Duració: Especial

Tu i fins a vuit criatures voluntàries a l'abast projectiu els vostres cossos astrals al Pla Astral. El conjur falla i es gasta si ja sou al Pla Astral. Els vostres cossos materials es queden inconscient i en suspensió animada. No necessiten menjar ni aire i no envelleixen.

El teu cos astral és similar al teu material i replica les teves possessions i Estadístiques. Tanmateix té un cordill platejat que surt d'entre els omòplats i s'estén cap enrere. Es torna invisible després d'1 peu de llargada. Aquest cordill i lliga al teu cos material. Mentre estiguï intacte, pots tornar a casa. Si el cordill es talla (només es pot fer mitjançant efectes que ho especificin) el teu cos i la teva ànima se separen i no es reuneixen.

La teva forma astral pot viatjar llisurament pel Pla Astral i passar per portals cap a altres plans d'existència. Si entres a un nou pla o al pla que eres quan s'ha llançat aquest conjur les teves possessions i el cordill venen amb tu, i et permet tornar a entrar dins el teu cos material. El teu cos astral és independent del material, i tot dany i efectes que se li apliquin no afecta al teu cos material ni tan sols quan hi tornis a entrar.

Pots acabar el conjur per a tu i per als teus companys com a acció. Quan s'acaba el conjur les criatures afectades retornen al seu cos material i es desperten.

El conjur també es pot acabar per un dels objectius. Un dissipar màgia exitós contra un cos astral o físic acaba el conjur per aquella criatura. Si el cos material o l'astral d'una criatura es queden a 0 punts de vida, el conjur s'acabarà en aquella criatura. Si el conjur s'acaba i el cordill platejat està intacte, tiba el cos astral de la criatura cap al seu cos material, acabant l'estat de suspensió animada.

Si qui llança aquest conjur retorna al seu cos material prematurament, els companys es queden als seus cossos astrals i han de trobar la manera de tornar als seus cossos materials (normalment, quedant-se a 0 punts de vida).

Projectar Imatge

Nivell 7, Il·lusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 500 milles

Components: V, S, M (una petita rèplica de tu feta amb materials que valguin 5 ors o més)

Duració: Concentració, fins a 1 dia

Crees una còpia il·lusoria de tu que dura la duració del conjur. Pot aparèixer a qualsevol lloc a l'abast que hagis vist abans; els obstacles que hi puguin haver entremig no importen. La il·lusió té la teva aparença i sons però és intangible. Si rep dany, desapareix i el conjur s'acaba.

Pots, com a acció, moure la teva il·lusió tant com la teva velocitat i fer-la gesticular, parlar, i comportar-se com esculpis. Imita els teus manerismes a la perfecció.

Pots veure i sentir a través dels seus ulls i oreilles com si fossis al seu lloc. Al teu torn, com a acció bonus, pots canviar entre emprar els teus sentits i els de la il·lusió. Mentre facis servir els teus sentits, estaràs encegat i eixordat del teu voltant.

Tota interacció física revelarà que és una il·lusió (és atravessable). Una criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, reconeix que és una il·lusió; llavors pot veure-hi a través i tot soroll que faci li sonarà buit.

Protegir de l'Energia

Nivell 3, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Durant la duració del conjur, una criatura voluntària que toquis obté resistència a un tipus de mal (escull): àcid, elèctric, foc, fred, o tro.

Protegir de les Metzines

Nivell 2, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: 1 hora

Toques a una criatura. Si està emmetzinat, neutralitzes a la metzina. Si en tingués més d'una, en neutralitzes una que sàpigues que l'affligeix (o una a l'atzar).

Durant la duració del conjur, l'objectiu té avantatge a salvar contra quedar-se emmetzinat, i és resistent al mal de verí.

Protegir del Bé i del Mal

Nivell 1, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (aigua beneïda i ferro i plata en pols (el conjur ho consumeix))

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Mentre duri el conjur, una criatura voluntària que toques està protegida vers aquests tipus de criatura: aberracions, celestials, elementals, fates, diastres, i non-morts.

La protecció imposa desvantatge a impactar d'aquests tipus de criatures si ataqueïn a l'objectiu. A més, l'objectiu no pot ésser fascinat, acovardit, ni posseït per aquests tipus; si ja ho estigués, té avantatge a tota tirada de salvació relevant que pogués fer per acabar aquest efecte (si n'hi ha).

Pseudo Vida

Nivell 1, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (una mica d'alcohol o aiguardent)

Duració: 1 hora

T'omplés d'energia necròtica i reps $1d4 + 4$ punts de vida temporals durant la duració del conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, reps 5 punts de vida temporals per cada nivell per sobre d'1.

Purificar Menjar i Beure

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Tot menjar i beure no-màgic en una esfera de 5 peus de radi centrada en un punt a l'abast queden purificats i liures de metzines i malalties.

Ràfega de Vent

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Línia de 60 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (gra cuit)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Una línia de vent fort surt de tu en la direcció que vulguis i bufa durant la duració del conjur. La línia fa 60 peus de llarg i 10 d'ample. Tota criatura que hi comenci el seu torn ha de salvar per Força. Si falla, serà empesa 15 peus enrere seguint la línia.

Tota criatura dins l'àrea ha de gaster 2 peus de moviment per cada 1 peu de moviment per acostar-se't.

La ràfega dispersa gasos i vapors i apaga flames desprotegides. Els focs protegits dansen fortament i hi ha un 50 de probabilitats que s'apaguin.

Com a acció bonus, pots canviar la direcció de la línia abans que s'acabi el conjur.

Raig d'Afebliment

Nivell 2, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Un raig negre d'energia criscant surt del teu dit cap a una criatura a l'abast. Fes un atac màgic a distància contra l'objectiu. Si impacta, l'objectiu farà la meitat del dany dels atacs armats que facin servir Força mentre duri el conjur.

Al final de cada torn de l'objectiu, pot tornar a salvar per Constitució. Si supera, el conjur acaba.

Raig d'Incendi

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Crees tres rajus de foc i els dispara's a objectius a l'abast. Pots disparar cadascun a un objectiu diferent.

Fes un atac màgic a distància per cada raig. Si impacta, l'objectiu rep 2d6 de dany de foc.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, crees un raig extra per cada nivell per sobre de 2.

Raig de Lluna

Nivell 2, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (flavors d'una planta lunar i un feldespat opalescent)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Un feix de llum platejat brilla en un cilindre de 5 peus de radi i 40 peus d'alçada centrat en un punt a l'abast. Mentre duri el conjur, el cilindre té llum tenua.

Quan una criatura entra l'àrea per primer cop en un torn o hi començi el torn, és embolcallada de flames fantasmagòriques que la cremen. Ha de salvar per Constitució. Si falla, rep 2d10 de dany radiant; si supera, en rep la meitat.

Un canviaformes salva amb desavantatge. Si falla, a més del dany, torna a la seva forma original i no pot canviar a canvia mentre estigui dins de l'àrea.

A cada torn posterior teu pots, com a acció, moure el feix de llum fins a 60 peus en qualsevol direcció.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 3 o superior, el dany incrementa en 1d10 per cada nivell per sobre de 2.

Raig Gebre

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Un raig blau-blanc de llum frígida surt cap a una criatura a l'abas. Fes un atac màgic a distància contra l'objectiu. Si impacta, rep 1d8 de dany de fred, i la seva velocitat es decrementa en 10 fins a l'inici del teu proper torn.

El dany del conjur incrementa en 1d8 quan arribes a nivell 5 (2d8), nivell 11 (3d8) i nivell 17 (4d8)

Raig Solar

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Línia de 60 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (una lupa)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Un feix de llum enlluernegant surt de la teva mà. Cobreix una línia de 60 peus de llarg i 5 d'ample. Tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 6d8 de dany radiant i està encegat fins el teu proper torn. Qui superi en rep la meitat i no està encegat pel conjur. Els no-morts i els llims salven amb desavantatge.

Mentre duri el conjur pots, com a acció, crear una nova línia de llum.

Durant la duració del conjur, una engruna de brillantor et brilla a la mà. Després llum forta en un radi de 30 peus, i llum tenua uns 30 peus addicionals. Aquesta llum és llum solar.

Rampell

Nivell 4, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Tota criatura que esculpis que puguis veure a l'abast i que et puguin sentir han de salvar per Saviesa. Qui no pugui ser fascinat supera automàticament. Qui fallí esdevé un objectiu afectat pel conjur. Mentre duri el conjur pots, com a acció bonus a cada torn teu, escollir una direcció horitzontal a tu. Tots els objectius afectats han d'emprar el màxim possible del seu moviment mouent-se en aquella direcció en el seu proper torn. Pot fer una acció abans de moure's. Després de moure's degut al conjur pot repetir la salvada de Saviesa.

Cap objectiu està obligat a moure's cap a un perill evident, com una foguera o un cingle, però el seu moviment pot provocar atacs d'oportunitat.

Recordar Llegendes

Nivell 5, Endevinació

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (encéns que valgui 250 ors o més (el conjur ho consumeix), i vuit tires de marfil que valgui 50 ors o més cadascuna)

Duració: Instantània

Anomena o descriu una persona, un lloc, o bé un objecte. L'encanteri et resumeix el coneixement significant de l'objectiu. El coneixement pot consistir d'històries, llegendes oblidades, o fins i tot secrets poc coneguts. Si l'objectiu no té una importància llegendaria no en reps informació. Com més informació ja sàpigues de l'objectiu, més detallada serà la nova informació que rebis.

La informació és precisa però pot estar escrita poèticament. Per exemple, si tens una destral misteriosa, el conjur pot dir-te: "Misericòrdia pel malvat que la destral agafí; el puny també talla si la mà és la del mal. Sols els Fills de Pedra d'en Moradin poden rebre el veritable poder; sols Rudnogg formulat pot despertar-los."

Reencarnar

Nivell 5, Transmutació

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (olis rars i unguento que valguin com a mínim 1,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Toques a un humanoïde mort o a un bocií seu. No pot haver estat mort més de 10 dies. El conjur forma un cos adult nou i l'invoca a l'ànima per a que l'habití. Si l'ànima no pot o vol, el conjur falla.

La màgia crea un cos de nou i probablement fa que la raca canvii. El/la/lli MM tira un d100 i consulta la taula següent per a determinar la nova forma de la criatura, obé el/la/lli simplement l'escull.

Races Reencarnables

d100	Raça
[object Object]	Dragonborn
[object Object]	Dwarf, hill
[object Object]	Dwarf, mountain
[object Object]	Elf, dark
[object Object]	Elf, high
[object Object]	Elf, wood
[object Object]	Gnome, bosc
[object Object]	Gnome, rock
[object Object]	Semi-elf
[object Object]	Semi-orc
[object Object]	Halfling, peu lleuger
[object Object]	Halfling, stout
[object Object]	Human
[object Object]	Tiefling

La criatura reencarnada recorda la seva vida i experiències passades. Reté les habilitats originals, excepte els trets racials: aquests els reemplaça pels nous.

Regeneració

Nivell 7, Transmutació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (comptes de pregària i aigua benedicta)

Duració: 1 hora

Toques a una criatura i estimules la seva habilitat de sanació natural. Recuepr $4d8 + 15$ punts de vida. Durant la duració del conjur, l'objectiu recupera 1 punt de vida l'inici de cada torn seu (10 punts de vida per minut).

Les seves parts del cos extirpades (dits, cames, cues, i similars), si en té, es regeneren passats 2 minuts. Si tens la part tallada i l'acostes al munyo, s'uneix al cos perfectament i instantàniament.

Repòs Gentil

Nivell 2, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un pessic de sal i un coure per cada ull del cadàver, que han de romandre allà durant la duració del conjur)

Duració: 10 dies

Toques un cadàver o restes similars. Durant la duració del conjur, l'objectiu és protegit de la descomposició i de tornar-se no-mort.

També extén el temps límit de resurrecció; els dies que passen sota aquest conjur no compten pel temps dels conjurs com ara llevar als morts.

Resistència

Truc, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (a miniature cloak)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Toques una criatura voluntària. Un cop abans que s'acabi el conjur, l'objectiu pot tirar un d4 i afegir-lo a una salvada que escullí. Pot tirar-lo abans o després de tirar la salvada. Llavors el conjur acaba.

Respirar sota l'aigua

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (una canyeta o un junc)

Duració: 24 hores

Otorgues fins a 10 criatures voluntàries (que puguis veure a l'abast mentre duri el conjur) respiració sota l'aigua. Els objectius segueixen podent respirar de la seva manera natural.

Restabliment Menor

Nivell 2, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S

Duració: Instantània

Toques una criatura i li acabes un dels efectes següents: una malaltia, encegat, eixordat, paralitzat, o bé emmetzinat.

Restabliment Superior

Nivell 5, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (pol de diamant que valgui 100 ors o més (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Imbueixes energia positiva en una criatura amb un efecte debilitant. Redueixes el seu nivell d'exhaustió en un, o bé acabes un dels efectes següents de l'objectiu:

- Un efecte que el tingui fascinat o petrificat
- Una maledicció, que podria estar en un dels ítems màgics harmonitzats
- Una reducció de les puntuacions d'habilitat
- Un efecte reductor dels punts de vida màxims

Resurrecció

Nivell 7, Nigromància

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un diamant que valgui com a mínim 1.000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Li retornares la vida a una criatura morta que toquis. No pot haver estat morta més de 100 anys. Si la seva ànima pot i vol tornar, la criatura retorna a la vida amb tots els seus punt de vida.

Aquest conjur també acaba metzines i malalties non-màgiques que l'objectiu tingüés quan va morir. Tanmateix, qualsevol malaltia màgica, maledicció, o efectes similars romanen; si ningú les acaba abans de llançar aquest conjur, reprendran el seu efecte quan la criatura torni a la vida.

Aquest conjur tanca tota ferida mortal i regenera tota part del cos perduda.

Tornar d'entre els morts és un tràngol escabros. L'objectiu té un -4 a tota tirada d'impacte, d'habilitat, i de salvació. A cada Descans Llarg, la penalització es redueix en 1 fins que es quedí a 0.

Ressuscitar a una criatura que hagi mort fa més d'un any et causa considerablement. Fins que no acabis un Descans Llarg no pots llançar conjurs; a més, tens desavantatge a tota tirada d'impacte, d'habilitat, i de salvació.

Resurrecció Veritable

Nivell 9, Nigromància

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un ruixat d'aigua benedicida i diamants que en total valguin com a mínim 25,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Li retorna la vida a una criatura morta que toquis. No pot haver estat morta més de 200 anys. Si la seva ànima pot i vol tornar, la criatura retorna a la vida amb tots els seus punt de vida.

Aquest conjur també acaba metzines, malalties, i maledicions que l'objectiu tingués quan va morir. Aquest conjur tanca tota ferida mortal i regenera tota part del cos perduda. Si la criatura és un no-mort, deixa de ser-ho i retorna a la vida.

Si no existeix un cadàver de la criatura, el conjur en pot crear un. Així, has de formular el nom de la criatura. Apareixerà en un espai desocupat a 10 peus d'abast que esculpis.

Retirada Estratègica

Nivell 1, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Et mous a una velocitat increïble. Quan llances el conjur, i com a acció bonus en torns teus posteriors mentre duri el conjur, pots Còrrer.

Revifar

Nivell 3, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (diamants que valguin 300 ors en total (el conjur ho consumeix))

Duració: Instantània

Toques a una criatura morta. No pot haver passat més d'1 minut des de la seva mort. Torna a la vida amb 1 punt de vida. Aquest conjur no pot tornar a la vida a una criatura que s'hagi mort de vella, ni li pot regenerar cap part del cos.

Riure Horrible

Nivell 1, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (tarxes petites i una ploma a l'aire)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Escull una criatura que puguis veure a l'abast. Tot li començà a fer una gràcia terrible i començà a enriolar-se. L'objectiu ha de salvar per Saviesa. Si falla, cau enderrocat, esdevé incapacitat, i no es pot aixecar durant la duració del conjur. Una criatura amb una Intel·ligència de 4 o menor no li afecta el conjur.

Al final de cada torn seu i cada cop que rebi dany, l'objectiu pot repetir la salvada de Saviesa. Té avantatge si tira degut a dany. Si supera, el conjur s'acaba.

Sageta de Foc

Truc, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Llances una guspira de foc a una criatura o objecte a l'abast. Fes un atac màgic a distància contra l'objectiu. Si impacta, l'objectiu rep 1d10 de dany de foc. Un objecte inflamable impactat per aquest conjur s'encén si no és dut ni vestit.

El dany del conjur incrementa en 1d10 quan arribes a nivell 5 (2d10), nivell 11 (3d10) i nivell 17 (4d10)

Sageta Guia

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: 1 ronda

Un parpalleig de llum surt cap a una criatura a l'abast. Fes un atac màgic a distància contra l'objectiu. Si impacta, l'objectiu rep 4d6 de dany radiant i la propera tirada d'impacte contra l'objectiu abans del final del teu proper torn té avantatge, gràcies a la llum mística que el marca.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre d'1.

Saltar de Pla

Nivell 7, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un diapasó de la freqüència d'un pla d'existència específic que valgui 250 ors o més)

Duració: Instantània

Tu i fins a 8 criatures voluntàries us agafeu de mans i canvieu de pla d'existència. Pots designar un destí general, com ara la Ciutat Llautó del Pla Elemental de Foc o el palau de Dispàrer del segon nivell dels Nou Inferns, i apareixerreu dins de o a prop del destí: si voleu anar a la Ciutat Llautó tal vegada arribeu al Carrer Metall, davant del Portal Cendrós, o a fora, veient-la a l'altra banda del Mar de Foc; el/la/lli MM decideix.

Alternativament, si coneixes la seqüència segell d'un cercle de teletransportació en un altre pla d'existència, el conjur us hi portarà. Si el cercle és massa petit per a acomodar a totes les criatures, apareixeran a l'espai desocupat més proper.

Amb aquest conjur pots desterrar a una criatura involuntària a un altre pla. Escull una criatura al teu abast i fes-li un atac màgic cos a cos. Si impacta, la criatura ha de salvar per Carisma. Si falla, serà teletransportada a un lloc a l'atzar del Pla d'Existència que especificis. Teletransportada així, la criatura ha de trobar el camí de tornada per sí sola.

Sanar

Nivell 6, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Escull una criatura que puguis veure a l'abast. L'embolcalla tot d'energia positiva que fa que recuperi 70 punts de vida. També deixa d'estar blindness, deafness, o malalt de totes les malalties, si ho estava. Aquest conjur no pot afectar a constructes ni a morts.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 7 o superior, els punts de vida recuperats incrementen en 10 per cada nivell per sobre de 6.

Sanar Massiu

Nivell 9, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Energia sanadora flueix de tu a les criatures al teu voltant. Divideix 700 punts de vida de sanació entre totes les criatures que escullis i que puguis veure a l'abast. Les criatures que curis així també es recuperen d'estar encegat o eixordat. Aquest conjur no afecta a morts ni a constructes.

Santuari

Nivell 1, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un espill de plata)

Duració: 1 minut

Guareixes a una criatura a l'abast contra atacs. Mentre duri el conjur, tota criatura que triï a la criatura guardada com a objectiu d'un atac o conjur danyí ha de, primer de tot, salvar per Saviesa. Si falla, l'atacant ha de triar un altre objectiu o perdre l'atac o conjur. Aquest conjur no guareix d'efectes en àrea, com el d'una bola de foc.

Si la criatura guardada ataca, llança un conjur que afecti a un enemic, o fa dany a una altra criatura, el conjur acaba.

Santuari Privat

Nivell 4, Abjuració

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 120 peus

Components: V, S, M (una fulla fina de plom, un tros de vidre opac, una mica de cotó o de roba, i crisòlit en pols)

Duració: 24 hores

Assegures una àrea màgicament. És un cub i pot anar de 5 fina a 100 peus de costat. Dura tota la duració del conjur o fins que el dissipis com a acció.

Quan llances el conjur, decideixes el tipus de seguretat. Escull tantes propietats com vulguis:

- El so no traspassa els llindars de l'àrea.
- Els llindars de l'àrea són foscos i boirosos i no s'hi pot veure a través (ni amb visió de foscor).
- Els sensors de conjur de divinació no poden penetrar els llindars ni aparèixer a dins de l'àrea..
- Les criatures dins l'àrea no poden ser objectiu de conjurs de divinació.
- Res es pot teleportar cap endins ni cap enfora de l'àrea.
- No es pot viatjar planarment dins l'àrea.

Llançar aquest conjur al mateix lloc cada dia durant un any el fa permanent.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, incrementes el tamany màxim del cup en 100 peus per cada nivell per sobre de 4.

Segrestar

Nivell 7, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (diamant, esmeralda, robí, i safir tot en pols que valguí com a mínim 5,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipi

Amagues a na criatura voluntària o un objecte i la guareixes de deteccions durant la duració del conjur. Quan llances el conjur i toques a l'objectiu, esdevé invisible i no pot ser objectiu de divination spells o percebut mitjançant sensors d'escodirinyament creats per conjurs de divinació.

Si l'objectiu és una criatura, es queda en animació suspesa. El temps no passa per a ella i no envelleix.

Pots posar una condició per acabar el conjur prematurament. La condició pot ser qualsevol cosa però ha d'ocórrer o ser visible a 1 milla de l'objectiu. Per exemple: "passats mil anys" o bé "quan el tarasca es desperti." El conjur també acaba si l'objectiu rep dany.

Seneffes Hipnòtiques

Nivell 3, II-lisió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: S, M (un pal d'ençens encés o un receptacle ple de material fosforescent)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees una seneffa de colors a l'aire en un cub de 30 peus de costat a l'abast. La forma apareix un moment i després s'esvaeix. Tota criatura dins de l'àrea que vegi la seneffa ha de salvar per Saviesa. Qui falli esdevé fascinat durant la duració del conjur. fascinat així, la criatura està incapacitat i la seva velocitat esdevé 0.

El conjur acaba per una criatura si rep dany o si algú altre, com a acció, la desvetlla.

Servent Invisible

Nivell 1, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un fil i una mica de fusta)

Duració: 1 hora

El conjur crea un a força Mitjana, amorfa, sense ment i invisible que obedeix ordres simples de tu mentre duri el conjur. El servent apareix en un espai desocupat al terra a l'abast. Té una CA de 10, 1 punt de vida, i una Força de 2. No pot atacar. Si es queda a 0 punts de vida, el conjur acaba.

Un cop per torn teu, com a acció bonus, pots donar una ordre mental al servent perquè es mogui fins a 15 peus i interactui amb un objecte. El servent pot fer tasques simples com faria un servent humà: portar-te coses, netejar, arreglar estreps, fer focs, servir menjar, i posar vi. Quan doneix l'ordre, el servent la fa tan bé com pot fins que la completa; llavors espera la següent.

Si per ordre teva el servent es mou a més de 60 peus de tu el conjur s'acaba.

Shillelagh

Truc, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció bonus

Abast: Tocar

Components: V, S, M (vèsc, trèbol, i un bastó o garrot)

Duració: 1 minut

La fusta d'una garrot o bé d'un quarterstaff que empunyis rep energia de la natura. Durant la duració del conjur, pots emprar la teva habilitat de llançament de conjurs en comptes de la Força per a les tirades d'impacte i de dany amb aquesta arma. El seu dau de mal esdevé d8. L'arma també es torna màgica si no ho és ja. El conjur acaba si el tornes a llançar o deixes anar l'arma.

Silenci

Nivell 2, II-lisió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Durant la duració del conjur, cap so pot crear-se ni atravesar una esfera de 20 peus de radi centrada a un punt a l'abast. Tota criatura (o objecte) completament a dins de l'àrea és immune al dany de tro i es considera eixordat. No s'hi poden llançar conjurs amb component verbal.

Símbol

Nivell 7, Abjuració

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Tocar

Components: V, S, M (mercuri, fòsfor, i diamant i ópal en pols que valgui, en total, com a mínim 1,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipi o es detoni

Quan llances el conjur, inscrius un glif de malmesa a una superfície (una taula o part de la paret) o dins d'un objecte que pugui ser tancat per a camuflar el glif (un llibre, un pergami, o un cofre). El glif ha de cabir a dins d'un cercle de 10 peus de diàmetre. Si esculls un objecte, aquest s'ha de mantenir a lloc; si es mou més de 10 peus d'on has llançat el conjur el glif es trencà i el conjur acaba sense ésser detonat.

El glif és gairebé invisible; requereix una tirada d'Intel·ligència (Investigació) (CD la teva de salvació de conjur) per a ser trobat.

Tu decideixes el detonant d'el glif quan llances el conjur. Pels glifs de superfície sol ser tocar-la o quedars'hi a prop, treure un objecte que cobreixi el glif, o manipular l'objecte on està inscrit el glif. Pels glibs d'objecte sol ser obrir l'objecte, atansar-s'hi, o veure o llegir el glif.

Pots detallar més la condició perquè només s'activi segons certes circumstàncies, característiques físiques (alçada o pes), tipus (aberracions, dròu), o alineament de les criatures candidates. També pots especificar condicions que no detonin el glif, com ara una contrassenya per obrir l'objecte amb seguretat.

Quan inscrius el glif, tria una dels efectes següents que passarà. Un cop detonat el glif brilla, omplint una esfera de 60 peus de radi amb llum tenua; llavors el conjur s'acaba. Tota criatura a dins de l'esfera quan el conjur es detona estarà afectada per l'efecte. També ho estaran les criatures que entrin l'àrea per primer cop en un torn o hi acabin el seu torn.

Mort. Tot objectiu ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 10d10 de dany necròtic; qui superi, en rep la meitat.

Discòrdia. Tot objectiu ha de salvar per Constitució. Qui falli es començà a discutir amb altres criatures durant 1 minut. Així, és incapàc de comunicar-se enteniblement i té desavantatge a les tirades d'impacte i d'habilitat.

Temor. Tot objectiu de salvar per Saviesa. Qui falli esdevé acovardit durant 1 minut. acovardit així deixa anar allò que dugui i s'ha d'allunyar com a mínim 30 peus del glif, si pot.

Desesperació. Tot objectiu de salvar per Carisma. Qui falli l'envaeix la desesperació durant 1 minut. Així no pot atacar ni designar cap objectiu amb conjurs danyins ni altres efectes màgics.

Bogeria. Tot objectiu de salvar per Intel·ligència. Qui falli li afecta la bogeria durant 1 minut. Així no pot prendre accions, comprendre el que diuen les altres criatures, i no pot dir res coherent. Ell/la/lli MM en controla el moviment, que serà erràtic.

Dolor. Tot objectiu de salvar per Constitució. Qui falli esdevé incapacitat per un dolor insuportable durant 1 minut.

Son. Tot objectiu de salvar per Saviesa. Qui falli es queda inconscient durant 10 minuts. Una criatura es desperta si rep mal o si algu, com a acció, la despera.

Atordiment. Tot objectiu de salvar per Saviesa. Qui falli, es queda atordit durant 1 minut

Simulacre

Nivell 7, Il·lusió

Duració de Llançament: 12 hora

Abast: Tocar

Components: V, S, M (prou neu o gel per fer un duplicat de la criatura; cabells, ungles, o alguna part de cos de la criatura posada a dins de la neu; i robí en pols que valgui 1,500 ors, empolsat per damunt del duplicat (el conjur ho consumeix))

Duració: Fins que es dissipi

Moldeges a un duplicat il·lusori d'una bèstia o humanoïde a l'abast durant la duració del conjur. El duplicat és una criatura, parcialment real i fet de gel o de neu, i pot prendre accions i ser afectat com una criatura normal. Sembla idèntic a l'original, però té la meitat dels punts de vida màxims de l'original, no té el seu equipament, i es considera un constructe. La resta d'estadístiques les copia de l'original.

El simulacre és amistós vers a tu i a les criatures que designi. Obeeix les teves ordres verbals, es mou i pren accions d'acord amb el que diguis, i té el seu torn en combat. No té l'habilitat d'aprendre ni tornar-se més poderos: no incrementarà el seu nivell ni habilitats, i tampoc pot recuperar ranures gastades.

Si el simulacre és danyat, el pots reparar en un laboratori alquímic, emprant herbes rares i minerals per valor de 100 ors per punt de vida recuperat. El simulacre dura fins que es queda a 0 punts de vida: llavors es torna neu i es desfà immediatament.

Si tornes a llançar aquest conjur, qualsevol simulacre que estava actiu és destruït instantàniament.

Somnis

Nivell 5, Illusió

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Especial

Components: V, S, M (un grapat de sorra, una mica de tinta, i una ploma per escriure arrancada a un ocell que dormia)

Duració: 8 hores

El conjur moldeja els somnis d'una criatura. Escull una criatura que conequis; serà l'objectiu del conjur. Ha d'estar al mateix pla que tu. Les criatures que no dormen, com ara els elfs, no poden ser objectiu d'aquest conjur. Tu (o una criatura voluntària) entres en Trànsit i fas el paper de missatger. En trànsit, el missatger percepció seu entorn però no pot moures ni prendre accions.

Si l'objectiu dorm, el missatger li apareix en somnis i hi pot conversar mentre continúi dormint durant la duració del conjur. El missatge també pot moldejar l'entorn del somnis: crear paratges, objecte, i imatges. El missatger pot sortir del Trànsit quan vulgui; això acaba el conjur prematurament. L'objectiu recorda perfectament el somni quan es desverteix. Si l'objectiu està desvert quan llances el conjur, el missatger o sap i pot o bé acabar el Trànsit (i el conjur) o esperar a que l'objectiu s'adormi per entrar als seus somnis.

Pots fer que el missatger tingui una aparença esferoidal. Si ho fa, el missatge del missatger només pot tenir 10 paraules o menys; un cop formulat el missatge l'objectiu ha de salvar per Saviesa. Si falla, la monstruositat es torna un malson que dura tot el descans de la criatura i li impedeix beneficiar-se d'aquell descans de cap manera. A més, quan es desverteix, l'objectiu rep 3d6 de dany psíquic.

Si tens una part del cos, un feix de cabells, una unglia, o una part similar del cos de l'objectiu, aquest fa la salvada amb desvantatge.

Suggerció

Nivell 2, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, M (una llengua de serp i o bé un bri de panell de mel o una gota d'oli dolç)

Duració: Concentració, fins a 8 hores

Suggereixes una activitat (limitada a una o dues frase) i influències, mágicament, a una criatura que puguis veure a l'abast i que et pugui sentir i comprendre. Si la criatura no pot ser fascinat no estarà afectada. Has de formular el suggeriment perquè sigui raonable: el conjur s'acabará si sugereixes que una criatura es llanç contra una daga.

L'objectiu ha de salvar per Saviesa. Si falla seguirà l'accio que hagis escrit tan bé com pugui. L'activitat pot durar mentre duri el conjur però, si tarda menys, el conjur s'acabará quan es completi el suggeriment.

També pots especificar una condició detonant. La cavalleria podrà donar el seu cavall de guerra a un rodamóns quan en vegi. Si el conjur acaba abans no es detoni la condició, l'activitat no es fa.

Si tu o els teus aliats danyeu a la criatura, el conjur s'acaba.

Suggerció Massiva

Nivell 6, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, M (una llengua de serp i o bé un bri de panell de mel o una gota d'oli dolç)

Duració: 24 hores

Suggereixes una activitat (limitada a una o dues frase) i influències, mágicament, fins a dotze criatures que puguis veure a l'abast i que et puguin sentir i comprendre. Tota criatura que no pugui ser fascinat no estarà afectada. Has de formular el suggeriment perquè sigui raonable: el conjur s'acabará si sugereixes que una criatura es llanç contra una daga.

Els objectius han de salvar per Saviesa. Qui falli seguirà l'accio que hagis escrit tan bé com pugui. L'activitat pot durar mentre duri el conjur però, si tarda menys, el conjur s'acabará quan es completi el suggeriment.

També pots especificar una condició detonant. Els soldats podran donar els seus diners a un rodamóns quan en vegi. Si el conjur acaba abans no es detoni la condició, l'activitat no es fa.

Si tu o els teus aliats danyeu a una criatura afectada per aquest conjur, el conjur se li acaba.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur amb una ranura de nivell, la duració és de 10 dies. Amb una de nivell 8, és de 30 dies. Amb una de nivell 9, és d'un dia i un any.

Taumatúrgia

Truc, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V

Duració: 1 minut

Manifestes un miracle minúscul o una senyal de quelcom supernatural a l'abast. Crees un dels efectes següents a l'abast:

- El volum de la teva veu es triplica durant 1 minut.
- Fas que unes flames ballin, s'intensifiquin, amírrorin, o canviïn de color durant 1 minut.
- Crees trèmols inofensius al terra durant 1 minut.
- Crees un so instantani que origina d'un punt a l'abast, com ara un tro llunyar, el grall d'un corb, o uns xixiuejos esgarifants.
- Fas que una porta o finestra no tancada amb pany s'obre o tanqui d'un cop sec.
- Canvies l'aparença dels teus ulls durant 1 minut.

Si llances aquest conjur més d'un cop pots tenir fins a 3 efectes no instantànies actius alhora. Pots, com a acció, dissipar un dels efectes.

Teleportació

Nivell 7, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus

Components: V

Duració: Instantània

El conjur et telepota a tu i fins a 8 criatures voluntàries que puguis veure a l'abast (o bé 1 objecte que puguis veure a l'abast) a una destinació que escullis. Si teleportes un objecte ha de cabre en un cub de 10 peus de costat i no pot estar dut ni subjectat per una criatura involuntària.

Has de conèixer el destí i ha d'estar en el mateix pla d'existència. L'èxit de la teleportació depèn de la teva familiaritat amb el destí. El/la/lli tira un d100 i consulta la taula.

Teleportació

Familiaritat	Contratemps	Àrea	Fallar	Encartar
Similar	Similar	I/objectiu	I/objectiu	
Cercle	—	—	—	01-100
Permanent	—	—	—	01-100
Objecte associat	—	—	—	01-100
Molt familiar	01-05	06-13	14-24	25-100
Vist algun cop	01-33	34-43	44-53	54-100
Vist un cop	01-43	44-53	54-73	74-100
Descripció	01-43	44-53	54-73	74-100
Destí fals	01-50	51-100	—	—

Familiaritat. "Cercle Permanent" es refereix a un cercle de teletransport del qual en coneixes la seqüència segell. "Objecte associat" significa que tens un objecte que s'ha pres del lloc destí en els últims 6 mesos: un volum de la llibreria d'un mag, un llençol del palau reial, o un tros de marbre de la tomba secreta d'un lítx.

"Molt familiar" és un lloc que freqüentes, que estudies freqüentment, o que puguis veure quan llances el conjur. "Vist algun cop" és un lloc que has visitat de vegades. "Vist un cop" és un lloc que has vist un cop, possiblement mitjançant la màgia. "Descripció" és un lloc del que te n'han parlat, o que vegis en un mapa.

"Destí fals" és un lloc que no existeix. Potser has escocirinyat un santuari enemic però t'has topat amb una illusió, o estàs provant de teleportar-te a un lloc familiar que ja no existeix.

Encartar l'Objectiu. Tu i el teu grup (o objecte) apareixeu on vols.

Fallar l'Objectiu. Tu i el teu grup (o objecte) apareixeu a prop del destí però allunyats una distància a l'atzar. La distància d'allunyatge és un $d10 \times 1d10$ percent de la distància que havieu de viatjar. Per exemple, si havieu de viatjar 120 milles, heu fallat l'objectiu, i heu tret un 5 i un 3 (15%), esteu a 18 milles de distància de l'objectiu. El/la/lli MM determina la direcció d'allunyatge a l'atzar amb un d8: 1 pel nord, 2 pel nord-est, 3 per l'est, i així. Si et volies teleportar a una ciutat a la costa i acabeu 18 milles mar endins, podríeu tenir problemes.

Àrea Similar. Tu i el teu grup (o objecte) aneu a parar a una àrea similar visual o temàticament al destí. Si volies anar al laboratori de casa teva potser acabes al laboratori d'un altre mag o a una botigüa de subministraments alquímics. En general apareixes a l'àrea similar més propera a on eres, però el conjur no té límit d'abast; podràs acabar a qualsevol lloc del pla.

Contratemps. La màgia caòtica del conjur et dificulta el viatge. Tota criatura (i objecte) que viatgi rep $3d10$ de dany de

força, i el/la/lli MM torna a tirar en aquesta taula (pot haver-hi més d'un contratemps).

Teleportació Flora

Nivell 6, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 10 peus

Components: V, S

Duració: 1 ronda

El conjur crea un vincle màgic entre una planta inanimada Gran o major i una altra planta. L'altra planta pot estar a qualsevol distància però al mateix pla d'existència. Has d'haver vist o tocat la planta destí abans com a mínim un cop. Durant la duració del conjur, qualsevol criatura pot caminar a dins de la planta i sortir-ne per la de destí emprant 5 peus de moviment.

Telequinesi

Nivell 5, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Obtens l'habilitat de moure o manipular criatures o objectes amb la ment. Quan llances el conjur, i com a acció a cada ronda que duri el conjur, pots afectar telequinèticament a una criatura o objecte que puguis veure a l'abast, causant l'efecte apropiat següent. Pots designar al mateix objectiu ronda rere ronda o canviar-lo. Si canvies, l'objectiu anterior ja no estarà afectat pel conjur.

Criatura. Proves de moure una criatura Enorme o menor. Fes una tirada d'habilitat amb la teva habilitat de llançament de conjurs confrontada amb una tirada de Força de la criatura. Si guanyes, la mous fins a 30 peus en qualsevol direcció (amunt també). S'ha de quedar a l'abast del conjur. Fins el final del teu proper torn la criatura està restrained per la teva presa telequinètica. Una criatura pot quedar suspesa a l'aire si es mou cap amunt.

En rondes posteriors pots, com a acció, repetir l'enfrontament per a mantenir la presa telequinètica.

Objecte. Pots moure un objecte que pesi fins a 1,000 lliures. Si no està dut ni vestit, el mous automàticament fins a 30 peus. S'ha de quedar a l'abast del conjur.

Si l'objecte és dut o vestit fes una tirada d'habilitat amb la teva habilitat de llançament de conjurs confrontada amb una tirada de Força de la criatura. Si guanyes, li prèn l'objecte i el pots moure fins a 30 peus. S'ha de quedar a l'abast del conjur.

Pots manipular els objectes apresats telequinèticament, com ara fer servir una eina simple, obrir una porta o un cofre, treure o posar un objecte d'un contenidor obert, o vessar els continguts d'un receptacle.

Temor

Nivell 3, Illusió

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Con de 30 peus (Llançador/a/i)

Components: V, S, M (una ploma blanca o el cor d'una gallina)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Projectes imatges fantasmagòriques de la pitjor por de les criatures. Tota criatura en un con de 30 peus ha de salvar per Saviesa. Qui falli deixa anar allò que dugui i esdevé acovardit durant la duració del conjur.

acovardit així, tota criatura ha de prendre l'accio Còrrer i allunyar-se de tu pel camí més segur possible a cada torn seu. Qui no es pugui moure no es mou. Si la criatura acaba el seu torn a un lloc on no et pugui veure, pot tornar a salvar per Saviesa. Si supera, el conjur s'acaba en aquella criatura.

Tempesta d'Aiguaneu

Nivell 3, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S, M (un pessic de terra i unes gotes d'aigua)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Mentre duri el conjur, aiguaneu i pluga glaçades cauen en un cilindre de 40 peus de radi i 20 d'alt centrat en un punt a l'abast. L'àrea està molt ofuscada, i tot foc exposat s'apaga.

El terra es nega de gel, fent-lo terreny difícil. Quan una The ground in the area is covered with slick ice, making it terreny difícil. Quan una criatura entra a dins de l'àrea per primer cop en un torn o hi començ i el torn, ha de salvar per Destresa. Si falla, cau enderrocat.

Si una criatura comença el seu torn a dins de l'àrea i s'està concentrant en un conjur, ha de salvar per Constitució. Si falla, se li trenca la concentració.

Tempesta de Foc

Nivell 7, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 150 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Una tempesta de flames rugeix en un lloc a l'abast. L'àrea són 10 cubs de 10 peus de costat que pots posar com vulguis mentre estiguis tots connectats. Tota criatura dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 7d10 de dany de foc; si supera, en rep la meitat.

El foc danya els objectes a l'àrea i encén els inflamables que ningú estigui portant o vestint. Si vols, pots guarir a les plantes d'aquest efecte.

Tempesta de Gel

Nivell 4, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 300 peus

Components: V, S, M (un pessic de pols i unes gotes d'aigua)

Duració: Instantània

Fas ploure una pedregada en un cilindre de 20 peus de radi i 40 d'alçada centrar en un punt a l'abast. Tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Destresa. Qui falli rep 2d8 de dany contundent i 4d6 de dany de fred; qui superi, en rep la meitat.

El gel fa que el terreny es torni terreny difícil fins el final del teu proper torn.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 5 o superior, el dany contundent incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre de 4.

Tempesta Retribuïdora

Nivell 9, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: A vista

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Formes uns núvols de tempesta en un radi de 360 peus centrat en un punt que puguis veure a l'abast. Es veuen llamps, sonen trons, i es crea un vent fort a la zona. Tota criatura que estigui sota el núvol a fins 5,000 peus de distància vertical quan apareix ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 2d6 de dany de tro i esdevé eixordat durant 5 minuts.

A cada ronda que mantinguis concentració en aquest conjur, la tempesta produirà efectes diferents començant en el teu torn.

Ronda #2. Plou pluja àcida. Tota criatura i objecte sota el núvol rep 1d6 de dany d'àcid.

Ronda #3. Convoca 6 llampes des del núvol per a impactar 6 criatures o objectes dessota. Només pots impactar 1 criatura amb 1 llampec. Tota criatura impactada ha de salvar per Destresa (els objectes fallen automàticament). Qui falli rep 10d6 de dany elèctric; qui superi, en rep la meitat.

Ronda #4. Comença a calamarsar. Tota criatura sota el núvol rep 2d6 de dany contundent.

Ronda #5-10. Apareix ventisca i ràfegues de vents extrems sota el núvol. L'àrea esdevé terreny difícil i molt ofuscada. Tota criatura a dins de l'àrea rep 1d6 de dany de fred. És impossible fer atacs armats a distància a dins de l'àrea. El vent i la pluja es consideren distraccions fortes per a la concentració de conjurs. Per últim, el vent (de 20 a 50 milles per hora) dispersa boires, gasos, i similars a dins de l'àrea, ja siguin màgics o no-màgics.

Tentacles Obscurs

Nivell 4, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 90 peus

Components: V, S, M (una pota de pop o calamar gegants)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Tot de tentacles sinuosos i negres omplen un quadrat de 20 peus de costat centrat en un punt al terra que puguis veure a l'abast. Durant la duració del conjur, els tentacles tornen el terreny en dificil.

Tota criatura que entri l'àrea per primer cop en un torn o hi començí el torn ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 3d6 de dany contundent i està restrained pels tentacles mentre duri el conjur. Tota criatura que comenci el seu torn a dins de l'àrea i ja estigué restrained pels tentacles rep 3d6 de dany contundent.

Tota criatura restrained pels tentacles pot, com a acció, tirar per Força o Destresa (escull ella) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, s'allibera.

Terratrèmol

Nivell 8, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 500 peus

Components: V, S, M (un pessic de terra, una pedra, i una mica de fang)

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Crees un seisme a un punt al terra que puguis veure a l'abast. Durant la duració del conjur, un trémol intens fractura el terra en un cercles de 100 peus de radi centrat en aquell punt i sacseja a les criatures i les estructures a dins de l'àrea.

El terra esdevé terreny difícil. Tota criatura al terra de l'àrea que s'està concentrant en un conjur ha de salvar per Constitució. Si falla, la seva concentració es trenca.

Quan llances el conjur i al final de cada torn teu que t'hi concentres, tota criatura al terra de l'àrea ha de salvar per Destresa. Si falla, cau enderrocat.

Aquest conjur pot tenir efectes adicionals dependent del terreny; ho dicta el/la/lli MM.

Fisures. El terra s'esquerda a dins de l'àrea a l'inici del teu torn després que llançis el conjur. 1d6 fisures s'obren a llocs escollits pel/la/lli MM. Cadascuna té $1d10 \times 10$ peus de profunditat, fa 10 peus d'ample, i s'estén d'una punta a l'altra de l'àrea del conjur. Una criatura que estava on ha aparegut una fisura ha de salvar per Destresa saving. Si falla, hi cau. Si supera, es mou per no caure-hi.

Una fisura que sobri sota una estructura l'ensorra (més a sota).

Estructures. El trèmol fa 50 de dany contundent a tota estructura que estigué tocant el terra. El dany es fa quan llances el conjur i a l'inici de cada torn teu mentre duri el conjur. Si una estructura es queda a 0 punts de vida, s'ensorra i l'abast de l'estructura (la meitat de la distància de l'alçada de l'estructura) ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 5d6 de dany contundent, cau enderrocat, i queda enterrada a les runes; haurà de, com a acció, fer una tirada de Força (Atletisme) amb CD 20 per a escapar. El/la/lli pot incrementar o decrementar la CD dependent de la naturalesa de la runa. Si supera rep la meitat del dany i no queda enderrocat ni enterrada.

Terreny Il·lusori

Nivell 4, Illusió

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 300 peus

Components: V, S, M (una pedra, un palet, i una planteta verda)

Duració: 24 hores

Fas que un terreny natural (fins a un cub de 150 peus de costat) prengui l'aparença, olor, i tacte d'un altre terreny. La forma general es manté. Un prat o una carretera podrien esdevenir un pantà, un turó, un cingle, o algun altre terreny impassable. Un aiguamoll pot semblar un prat de gespa o una pendent suau amb un cingle al final. Els edificis, l'equipament, i les criatures dins de l'àrea no les pots canviar.

El tacte del terreny no es pot canviar, així que les criatures que entrin dins l'àrea probablement se'n adonin de la il·lusió. Si la diferència no és obvia mitjançant tacte una criatura pot, com a acció, tirar Intel·ligència (Investigació) contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, comprèn que és una il·lusió, i la veu com una imatge translúcida superimposada al terreny real.

Tirarany

Nivell 2, Conjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (un tros de teranyina)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Conjures un tirarany enganxós a un punt a l'abast. El tirarany omple un cub de 20 peus de costat durant la duració del conjur. L'àrea es torna terreny difícil i poc ofuscada.

Si la teranyina no té dues àncores (com en parets o en arbres) ni poden escapar-se pel terra, paret, o sostre, aquesta es comença a desfer i el conjur s'acaba a l'inici del teu proper torn. Els tiraranyys estirats en una superfície plana fan 5 peus d'ample.

Tota criatura que comenci el seu torn a dins del tirarany o que hi entri durant el seu torn ha de salvar per Destresa. Si falla, estarà restrained fins que pugui sortir del tirarany o en trenqui la part que la reté.

Tota criatura [condition restrained] així pot, com a acció, fer una tirada de Força contra la teva CD de salvació de conjur. Si supera, ja no està restrained.

El tirarany és inflamable. Tot cub de 5 peus de costat que entri en contacte amb un foc es cremarà passada 1 ronda i farà 2d4 de dany de foc a les criatures que hi comencin el torn.

Toc Vampíric

Nivell 3, Nigromància

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S

Duració: Concentració, fins a 1 minut

Arrabates vida d'algú per curar-te mitjançant el teu toc obscurs. Fes un atac màgic cos a cos contra una criatura al teu abast. Si impacta, l'objectiu rep 3d6 de dany necròtic, i recuperes la meitat del dany necròtic en punts de vida. Mentre duri el conjur, pots tornar a fer l'atac a cada torn seu com a acció.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, el dany incrementa en 1d6 per cada nivell per sobre de 3.

Trobar el Camí

Nivell 6, Endevinació

Duració de Llançament: 1 minut

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (eines de divinació com ara ossos, tires de marfil, cartes, dents, o runes gravades que valguin worth 100 ors i un objecte del lloc que vulguis trobar)

Duració: Concentració, fins a 1 dia

Trobes el camí més curt i directe cap a un lloc específic que et sigui familiar del mateix pla d'existència. Si anomenes: un lloc en un altre pla d'existència; un lloc que es mou (com ara una fortalesa mòbil); o un lloc genèric (com ara la llar d'un drac verd), el conjur falla.

Durant la duració del conjur mentre et mantinguis al mateix pla d'existència que la destinació, saps com n'està de lluny i en quina direcció està. Mentre hi viatges, si et trobes un trencall o bifurcació, saps quin camí et duu per la ruta més curta i directa (que no vol dir la més segura).

Trobar Familiar

Nivell 1, Conjuració

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: 10 peus

Components: V, S, M (10 ors de carbó, encén, i herbes consumits en un brasero encès)

Duració: Instantània

Obténs el servei d'un familiar: un esperit que adopta la forma familiar que escullis: ratpenat, gat, cranc, granota (toad), falcó, sargantana, pop, mussol, poisonous snake, peix (quipper), rata, corb, cavallet de mar, aranya, o bé mostela. Apareix en un espai desocupat a l'abast i té el bloc d'estadístiques de la forma escollida; però, en ves de bestia, és del tipus celestial, fata, o diàstre (escull).

Miscellaneous=Familiar si ho permet el/la/lli MM.)

El teu familiar actua independentment de tu però sempre obedeix les teves ordres. En combat té la seva iniciativa i torn. No pot atacar, però pot prendre les altres accions normals.

Quan un familiar es queda a 0 punts de vida desapareix i no deixa forma física. Reapareix quan tornes a llançar el conjur.

Mentre el teu familiar està a 100 peus de tu t'hi pots comunicar telepàticament. A més, com a acció, pots veure a través dels ulls del teu familiar i sentir el que sent fins a l'inici del teu proper torn. Els seus sentits especials també se t'otorguen. Estant així, et consideres deaf i blind dels teus propis sentits.

Com a acció, pots desconvocar al familiar temporalment. Anirà a una dimensió butxaca i esperarà que tornis a convocar-lo. Com a acció, pots re-convocar-lo en qualsevol espai desocupat a 30 peus d'abast. Alternativament, com a acció, et pots desconvocar per sempre.

Només pots tenir un familiar alhora. Si llances aquest conjur quan ja en tens un, fas que adopti una nova forma de la llista anterior. Quan el llances, el familiar s'hi transforma.

Per últim, quan llances un conjur amb un abast de Tocar, pots llançar-lo a allò que el teu familiar pugui tocar. Per a fer això el familiar ha d'estar a 100 peus o menys de tu, i ha d'emparar la seva reacció per entregar el conjur. Si el conjur requereix una tirada d'impacte, fas servir el teu modificador d'impacte.

Trobar Muntura

Nivell 2, Conjuració

Duració de Llançament: 10 minut

Abast: 30 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Convoques a un esperit que adopta la forma d'una muntura forta, lleial, i curiosament intel·ligent, i en forma un vincle molt fort. Apareix en un lloc descoupat a l'abast i adopta una d'aquestes formes (escull): cavall de guerra, poni, camell, ant, o bé mastí. (El/la/lli MM et pot permetre altres animals com a muntura). La muntura té el bloc d'estats de la forma adoptada; però, en ves de bestia, és del tipus celestial, fatal, o diàstic (escull). A més, el seu puntuació d'intel·ligència mínim serà 6, i pot comprendre un idioma que comprenguis tu.

La muntura et serveix tan a dins com a fora d'un combat, i el vostre vincle us permet actuar en perfecta sincronia. Muntant així pots fer que tot conjur que et designi a tu d'objectiu també designi la muntura.

Quan la muntura es queda a 0 punts de vida desapareix i no deixa forma física. També la pots desconvocar com a acció. Quan tornis a llançar el conjur convocaràs a la mateixa muntura, que tindrà els seus punts de vida al màxim.

Si esteu a 1 milla o menys de distància, et pots comunicar telepàticament amb la teva muntura.

No pots tenir més d'una muntura convocada per aquest conjur alhora. Com a acció, pots alliberar la muntura del seu vincle; així, desapareixerà.

Trobar Trampes

Nivell 2, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 120 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Sents la presència de tota trampa a l'abast que poguessis veure. El conjur defineix una trampa com allò que tingui un creador i que pugui causar una malmesa de qualsevol mena sobtadament. Així, el conjur sentiria un conjur alarma un conjur glif de guarda, o un pou activat mecànicament. Tanmateix, no revelaria un terra fràgil, un sostre inestable, o un forat a punt d'obrir-se.

El conjur només revela la presència d'una trampa; no en coneixes la localització, però sí la naturalesa general de cada trampa.

Tronada

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Cub de 15 peus de costat (Llançador/a/i)

Components: V, S

Duració: Instantània

Una onada amb la força d'un tro emergeix de tu. tota criatura en un cub de 15 peus de costat ha de salvar per Constitució. Qui falli rep 2d8 de dany de tro i és empesa 10 peus allunyant-se de tu. Qui superi en rep la meitat i no és empesa.

A més, tot objecte completament a dins de l'àrea que no estigui ancorat són empesos 10 peus allunyant-se de tu automàticament. El conjur provoca un tro audible a 300 peus.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, el dany incrementa en 1d8 per cada nivell per sobre d'1.

Truc de la Corda

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (blat en pols i un pergami lligat)

Duració: 1 hora

Toques una corda de fins a 60 peus de llarg. Un cap s'alça a l'aire fins que tota la corda pengi perpendicularment del terra. Al cap superior de la corda apareix una entrada invisible cap a un espai extradimensional mentre duri el conjur.

Es pot arribar a l'espai extradimensional grimpant per la corda fins a dalt. L'espai afora fins a buit personnes Mitjançanes o menors. La corda pot recollir-se cap a dins l'espai, fent que desaparegui de la vista de l'exterior.

Els atacs i conjurs no poden atravesar la porta en cap direcció, però les criatures a dins poden veure a fora com si fos una finestra de 3x5 peus centrada a la corda.

Quan acaba el conjur, tot allò dins l'espai extradimensional s'expulsa a l'alçada del portal.

Ull Arcà

Nivell 4, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (un boci de pel de ratpenat)

Duració: Concentració, fins a 1 hora

Crees un ull màgic i invisible a l'abast que flota a l'aire durant la duració del conjur.

Reps, mentalment, la informació visual de l'ull. Té visió normal i visió de fosc a 30 peus d'abast. L'ull pot mirar en qualsevol direcció.

Com a acció, pots moure l'ull fins a 30 peus en qualsevol direcció. No hi ha límit de distància entre tu i l'ull, però no pot entrar a un altre pla d'existència. Una barra sòlida en bloqueja el moviment, però l'ull pot passar a través de qualsevol escletxa més gran de dos centímetres de diàmetre.

Venjança dels Inferns

Nivell 1, Evocació

Duració de Llançament: 1 reacció que prènys quan reps dany degut a una criatura a 60 peus d'abast que puguis veure

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: Instantània

Assenyals a la criatura que l'ha malmès i l'embolcallen flames infernals. L'objectiu ha de salvar per Destresa. Si falla, rep 2d10 de dany de foc; si supera, en rep la meitat.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 2 o superior, el dany incrementa en 1d10 per cada nivell per sobre d'1.

Veure Invisibilitat

Nivell 2, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Llançador/a/i

Components: V, S, M (un pescic de Talc i una mica de plata en pols)

Duració: 1 hora

Durant la duració del conjur, veus a les criatures i als objectes invisible com si fossin visibles. També veus al Pla Etèri; les criatures i objectes allà se't presenten translúcides i fantasmals.

Vincle de Guarda

Nivell 2, Abjuració

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (dos anells de platí que cadascun valguï 50 ors o més; tu i el teu objectiu els heu de vestir durant la duració del conjur)

Duració: 1 hora

Aquest conjur guareix a una criatura voluntària que toquis mitjançant una connexió mística entre tu i ella mentre duri el conjur. Mentre estigui a 60 peus de tu, té +1 a la CA i a tirades de salvació i és resistent a tot dany. Adicionalment, quan rep dany, tu en reps la mateixa quantitat.

El conjur acaba si et quedes a 0 punts de vida o si tu i l'objectiu us quedeu a més de 60 peus de distància. També acaba si el tornes a llançar o si el dissipes com a acció.

Vincle Planar

Nivell 5, Abjuració

Duració de Llançament: 1 hora

Abast: 60 peus

Components: V, S, M (una gema que valguï com a mínim 1,000 ors (el conjur ho consumeix))

Duració: 24 hores

Proves de vincular un celestial, un elemental, una fey, o bé un fiend al teu servei. La criatura ha de quedar-se dins l'abast durant tot el temps de llançament del conjur (Normalment aquesta es convoca dins d'un cercle màgic invertit per a mantenir-la atrapada.) Quan es compleix el llançament l'objectiu ha de salvar per Carisma. Si falla, està vinculada i obligada a servir-te durant la duració del conjur. Si la criatura havia estat convocada mitjançant un conjur la duració d'aquest s'estén perquè duri fins el final del Vincle Planar.

Una criatura vinculada t'ha d'obeir tan bé com pugui. Pots ordenar-li que vingui amb tu en una aventura, que guardi un lloc, o entregui un missatge. Et seguirà les ordres al peu de la lletra; tanmateix, si és hostil vers a tu, intentarà tergiversar-te les paraules per complir els seus objectius. Si completa la tasca abans que s'acabi el conjur torna a tu a informar-te'n si sou al mateix pla d'existència. Si ets a un pla d'existència diferent tornara al lloc on l'has vinculat i s'hi quedarà mentre duri el conjur.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur amb una ranura de nivell 6 la duració és de 10 dies; amb una de nivell 7, de 30 dies; amb una de nivell 8, de 180 dies; i amb una de nivell 9, d'un any i un dia.

Vincle Telepàtic

Nivell 5, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 30 peus

Components: V, S, M (bocins de closca d'ou de dues criatures diferents)

Duració: 1 hora

Forges un vincle telepàtic entre tu i fins a 8 criatures voluntàries a l'abast, lligant cada criatura amb la resta durant la duració del conjur. A les criatures amb una puntuació d'Intel·ligència de 2 o menys no els afecta el conjur.

Mentre duri el conjur, els objectius es poden comunicar telepàticament a través del vincle; no els cal un idioma en comú. La comunicació és possible a qualsevol distància, tot i que no ho és entre plans d'existència.

Visió de Foscor

Nivell 2, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (un pescic de pastanaga seca o bé una àgata)

Duració: 8 hores

Toques una criatura voluntària i li otorgues visió de fosc a 60 peus d'abast mentre duri el conjur.

Visió Veritable

Nivell 6, Endevinació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (an ointment for the eyes that costs 25 ors; is made from mushroom powder, saffron, and fat; and is consumed by the spell)

Duració: 1 hora

Toques una criatura i li otorgues truesight durant la duració del conjur. A més veu portes secretes amagades mèticuladament i pot veure el Pla Etèri fins a 120 peus d'abast.

Volar

Nivell 3, Transmutació

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: Tocar

Components: V, S, M (una ala amb plomes d'un ocell)

Duració: Concentració, fins a 10 minuts

Toques una criatura voluntària. Obté una velocitat de vol de 60 peus durant la duració del conjur. Quan acaba el conjur, l'objectiu cau si segueix a l'aire si no pot aturar la caliguda.

A Nivells Superiors. Quan llances aquest conjur emprant una ranura de nivell 4 o superior, pots designar una criatura adicional per cada nivell per sobre de 3.

Zona de la Veritat

Nivell 2, Encantament

Duració de Llançament: 1 acció

Abast: 60 peus

Components: V, S

Duració: 10 minuts

Crees una zona màgica que guareix de l'engany en una esfera de 15 peus de radi centrada en un punt a l'abast. Mentre duri el conjur, tota criatura que entri a l'àrea per primer cop en un torn o hi començí el torn ha de salvar per Carisma. Si falla, la criatura no pot dir una mentida intencionadament a dins de l'àrea. Saps el resultat de la salvada de cada criatura (superar o fallar).

Tota criatura afectada saps que ho està, i per tant pot no respondre preguntes que respondria amb una mentida. Poden evadir preguntes o donar respostes vagues, sempre i quan no menteixin deliberadament.

Per a mestrar una campanya

Trampes

Les trampes es poden trobar arreu. Trepitjar la rajola equivocada d'una tomba pot detonar tot de guillotines que atravessen l'armadura i els ossos. Les vinyes innocents que oculten l'entrada d'una cova poden atrapar i escanyar a tothom que intenti entrar. Una xarxa amagada a les copes dels arbres pot caure i enxampar a tot viatger que hi passi per a sota. Als jocs de fantasia els grups de viatge poden caure penyassegat avall, cremar vius, o morir afusellats per tot de darts emmetzinats.

Una trampa pot ser o bé màgica o bé mecànica. Les trampes mecàniques inclouen forats, trampes de fletxes, blocs que cauen, habitacions que s'inunden, fulles giratòries, i tot allò que opera mitjançant un mecanisme. Les trampes màgiques funcionen gràcies a un conjur o bé gràcies a un item màgic. Els efectes de conjur s'activen quan aquestes trampes es detonen. Un exemple seria el conjur glíf de guarda o el conjur símbol.

Trampes al Joc

Quan un grup d'aventurers es troben amb una trampa, has de poder dir què fa i què la detona, a més de com la poden desarmar o evitar.

Detonar una trampa

La majoria de trampes s'activen quan una criatura va a algun lloc (o toca quelcom) que ha d'estar protegit. Els detonants més comuns són trepitjar una rajola de pressió o una secció falsa al terra; estibar un cable trampa; girar un pom; i ficar la clau equivocada a un pany. Les trampes màgiques se solen activar quan una criatura entra en una àrea o toca un objecte, però algunes (com el conjur glíf de guarda) poden tenir detonants més complicats, com ara tenir una contrassenya que evita que s'activi la trampa.

Detectar i Desarmar una Trampa

Normalment, si inspeccions curiosament trobaràs algun element visible d'una trampa: una rajola més elevada que la resta, el reflexe de la llum d'un cable trampa, petits forats a la paret que emetran una flama, o similar.

La descripció d'una trampa inclou les CDs per a detectar-la i/o desarmar-la. Un personatge que busca trampes activament pot tirar Saviesa (Percepció) contra la CD. Pots comprar la CD de detecció contra la Saviesa (Percepció) passiva de cada personatge per veure si la detecten automàticament. Si un grup detecta una trampa abans de detonar-la, poden provar de desarmar-la, ja sigui permanentment o només el suficient per poder evitar-la. Pots demanar una tirada d'Intel·ligència (Investigació) per a que dedueixin com desarmar-la, i després una tirada de Destresa amb eines de lladre per a desarmar-la.

Tot personatge pot fer una tirada d'Intel·ligència (Arcana) per a detectar o desarmar una trampa màgica, i altres tirades que es mencionin en la descripció de la trampa. Els CDs són els mateixos, sigui la tirada que sigui. A més, el conjur dissipar màgia té una possibilitat d'inhabilitar la majoria de trampes màgiques. La

descripció de les trampes màgiques dicta la CD a superar quan s'empra el dissipar màgia.

En la majoria de casos, pots determinar si una trampa és evitada directament gràcies a l'acció d'un personatge. Si el grup formula un plà astut per a evitar una trampa, es recomana que avantposi la seva estratègia a les tirades dels daus, i recomenvis l'astúcia. Cap trampa pot anticipar totes les accions possibles del grup.

Deixa que un personatge descobreixi una trampa automàticament sense una tirada si les seves accions la revelen clarament. Per exemple, si aixeca una catifa que amaga una placa de pressió.

Eviar les trampes pot ser més complicat. Per exemple, un cofre té una trampa a dins: llençat tot d'agulles emmetzinades si no l'agafes per les nanses a cada costat primer. Després de fer tirades, el grup no té clar si el cofre té trampa. En ves d'arriscar-se, posen un escut a davant i obren el cofre a distància amb un pal de ferro. La trampa s'activarà, però les agulles rebotaran a l'escut inòcument.

Les trampes soLEN estar dissenyades amb mecanismes per a evitar-les o desarmar-les. Els monstres intel·ligents posaran aquestes trampes a les seves llars per a que no les activin ells mateixos. Una palanca o una porta secreta són formes d'evitar les trampes sense desactivar-les.

Efectes d'una Trampa

Els efectes d'una trampa poden anar d'una molèstia a la mort, mitjançant elements com ara fletxes, punxes, fulles, verí, gas tòxic, alienades de foc, i pous sense fons. Les trampes més mortíferes combinen més d'un element per a matar, malferir, capturar, o expulsar tota criatura que s'hi acosti. La descripció d'una trampa esmena què passa quan es detona.

La severitat de la trampa en determina el bonus d'atac, la CD de resistència, i el dany que fa. The attack bonus of a trap, the save DC to resist its effects, and the damage it deals can vary depending on the trap's severity. Les taules CD de Salvada i Bonus d'Atac de Trampes i Severitat de Dany per Nivell suggerixen tres nivells de severitat de trampa.

Una trampa inconvenient no sol matà ni malferir els personatges dels nivells indicats. Una trampa perillosa poden ferir de gravetat (i matar!) als personatges dels nivells indicats. Una trampa mortífera és molt probable que mati als personatges dels nivells indicats.

CD de Salvada i Bonus d'Atac de Trampes

Perill de Trampa	CD de Salvada	Bonus d'Atac
Inconvenient	10-11	de +3 a +5
Perillosa	12-15	de +6 a +8
Mortífera	16-20	de +9 a +12

Severitat de Dany per Nivell

Nivell del Personatge	Inconvenient	Perillosa	Mortífera
d1 a 4	1d10	2d10	4d10
de 5 a 10	2d10	4d10	10d10
d11 a 16	4d10	10d10	18d10
de 17 a 20	10d10	18d10	24d10

Trampes Complexes

Les trampes complexes són trampes normals que executen una sèrie d'acions quan es detonen. Lidiar amb trampa complexa és similar a un combat.

Quan es detona una trampa complexa, aquesta tira iniciativa (suma-li el bonus de la descripció). En el seu torn, la trampa es torna activar i sol prendre una acció: atacs consecutius contra els intrusos, un efecte que canvia segons el temps que passi... Un repte dinàmic. Si no es detona, la trampa complexa es pot detectar i desarmar com les normals.

Per exemple, una trampa que inunda lentament una sala pot ser complexa; a cada torn seu, el nivell de l'aigua puja. Passades diverses rondes, la sala estarà completament negada.

Agulla Enverinada

Una agulla plena de verí s'amaga al pany d'un cofre o algun objecte que estigui fet per ser obert. Obrir el cofre sense la clau correcta dispara l'agulla que injectarà verí.

Quan es detona la trampa, l'agulla s'estén 3 polzades des del pany. Una criatura a l'abast rep 1 de dany perforant i 11 (2d10) de dany de verí, i ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, està emmetzinat durant 1 hora.

Una tirada d'Intel·ligència (Investigació) (CD 20) permet detectar la trampa gràcies a les alteracions que s'han fet al pany per a deixar espai a l'agulla.

Una tirada de Destresa amb eines de lladre (CD 15) desarma la trampa i treu l'agulla del pany. Si es falla la tirada, es detona la trampa.

Dards Enverinats

Quan una criatura trepitja una placa de pressió amagada, tot de dards enverinats surten disparats de tubs incrustats a les parets que l'envolten. Una àrea pot incloure múltiples plaques de pressió, cadascuna amb el seu grup de dards.

Els foradets a les parets estan ocults per la pols i els tiraranyys, o bé incorporats als murals i quadres que cobreixen les parets. La CD per a detectar-los és 15. Amb una tirada d'Intel·ligència (Investigació) (CD 15), un personatge pot trobar la placa de pressió. Apuntalar una barra de ferro o algun altre objecte sota la placa prevé l'activació de la trampa. Tapar els foradets amb teles o cera evitarà que els dards es disparin.

La trampa es detona quan a la placa se li posen més de 20 lliures de pes. Llavors es disparen 4 dards; cadascun fa un atac a distància amb +8 a impactar contra un objectiu a l'afar a 10 peus d'abast de la placa de pressió. La visió és irrelevtant per aquesta tirada d'impacte. Si no hi ha objectius a l'abast, els dards fallen. Si un dart impacta, l'objectiu rep 2 (1d4) de dany perforant i ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, rep 11 (2d10) de dany de verí; si supera, en rep la meitat.

Esfera d'Aniquilació

Una boca tallada en una paret està plena de fosc mègica i impenetrable. La boca fa 2 peus de diàmetre i és més o menys circular. No en surt cap so, no pot ésser il·luminada amb cap mena de llum, i tota matèria que entra a la boca es desintegra automàticament.

Una tirada d'Intel·ligència (Arcana) (CD 20) revela que la boca conté una esfera d'aniquilació que no pot ésser controlada ni moguda. A part d'això, és una esfera d'aniquilació normal i corrent.

Algunes versions de la trampa tenen un encantament a la cara de la pedra que fa que certes criatures tenen la necessitat imperiosa de saltar a dins de la boca. És un

efecte com el del conjur antipatia/simpatia, i es pot dissipar amb un conjur dissipar màgia (CD 18).

Esfera que Rodola

Quan es posen 20 lliures o més en una placa de pressió, una trampilla amagada al sostre s'obre, que deixa caure una esfera de pedra massissa de 10 peus de diàmetre, que comença a rodolar.

Amb una tirada de Saviesa (Percepció) (CD 15), un personatge pot detectar la trampilla i la placa de pressió.

Si s'investiga el terra i es tira Intel·ligència (Investigació) (CD 15), també es pot detectar la placa de pressió. Si l'investigació és a la paret i el sostre, es revela la trampilla. Apuntalar una barra de ferro o algun altre objecte sota la placa prevé l'activació de la trampa.

Quan es detona la trampa, tant l'esfera com els personatges presents han de tirar iniciativa. L'esfera té una iniciativa de +8. En el seu torn, l'esfera es mou 60 peus en línia recta.

L'esfera pot atravessar els espais que ocupen les criatures. Les criatures poden moure's a través de l'espai que ocupa l'esfera, però els serà terreny difícil. Quan l'esfera o els personatges travessin l'espai de l'altra banda mentre la pedra estigui girant, la criatura ha de salvar per Destresa (CD 15). Si falla, rep 55 (10d10) de dany contundent i cau enderrocat.

L'esfera para quan impacta contra una paret o una barrera similar. No pot girar cantonades; ara bé, els constructors de masmorres astuts poden incorporar perals suaus que permeten que l'esfera canviï de trajectòria.

Com a acció, una criatura a 5 peus de l'esfera pot provar d'alentir-la: ha de superar una tirada de Força (CD 20). Si supera, la velocitat de l'esfera es redueix en 15 peus. Si la velocitat de l'esfera es queda a 0, deixa de moure's i deixa de ser una amenaça.

Estàtua que Escup Foc

Aquesta trampa es detona quan es trepitja una placa de presió amagada, i desemboca una alegada de foc d'una èstàtua propera. L'estàtua pot representar qualsevol cosa, com ara un drac o una maga llançant un conjur.

La CD per a detectar la placa de presió és 15, o bé per a detectar marques de cremat a la paret i el terra. Un conjur que detecti la presència de màgia com ara detectar màgia, revela una aura de màgia d'evocació al voltant de l'estàtua.

La trampa es detona quan a la placa se li posen més de 20 lliures de pes. Llavors l'estàtua exhala foc en un con de 30 peus. tota criatura a dins de l'àrea ha de salvar per Destresa (CD 13). Qui falli rep 22 (4d10) de dany de foc; qui superi, en rep la meitat.

Apuntalar una barra de ferro o algun altre objecte sota la placa prevé l'activació de la trampa. Un dissipar màgia (CD 13) a l'estàtua destrueix la trampa.

Pous

Pou Simple

Un pou simple és un forat excavat al terra i cobert amb una tala. Per sobre, s'hi posa terra i runes com a camuflatge.

La CD per a trobar el forat és 10. Qui trepitja la tala cau al pou amb la tala, i rep dany segons la fondària del peu (normalment 10 peus, però poden ser més profunds).

Pou Ocult

Una tirada de Saviesa (Percepció) (CD 15) detecta una falta de petjades en una secció del terra: la cobertura del pou. Una tirad d'Intel·ligència (Investigació) (CD 15) confirma que la secció del terra és una trampa.

Quan una criatura trepitja la cobertura, s'obre com una trampilla i fa que caigui al pou. El pou sol fer 20 peus de fondària, però en pot fer més.

Quan es detecta la trampa de pou, es pot apuntalar una barra de ferro o objecte similar entre la cobertura del pou i el terra colindant, que previndrà que s'obri la trampilla i deixant un terra segur. També es pot tancar la trampilla mègicament amb un conjur com ara pany arcà.

Pou Tancat

Aquest pou és idèntic a un pou ocult, però la trampilla és mecànica. Un cop la criatura caigui al pou, la cobertura es torna a tancar i deixa a la víctima atrapada a dins.

Amb una tirada de Força (CD 20) es pot forçar la obertura de la trampilla. També pot ser destruïda. Un personatge a dins del pou pot provar de deshabilitar el mecanisme amb una tirada de Destresa i eines de lladrat (CD 15), sempre i quant el mecanisme sigui visible i el tingui a l'abast.

En alguns casos, un mecanisme obre el pou. Normalment està a dins d'una porta secreta propera.

Pou de Punxes

Aquesta trampa és un pou simple, ocult, o tancat que té pals de fusta afilats o espigues de ferro al fons. Una criatura que hi caigui rep el mal de caiguda (si n'hi ha) i 11 (2d10) de dany perforant per les punxes. Hi ha versions més horribles amb verí a la punta de les punxes: en aquest cas, qui rebi el dany perforant per les punxes ha de salvar per Constitució (CD 13). Qui falli rep 22 (4d10) de dany de verí; qui superi, en rep la meitat.

Sostre que s'esfondra

Aquesta trampa se serveix d'un cable trampa per a enderrocar les bigues que aguanten una part inestable del sostre.

El cable trampa està a 3 polzades del terra i s'estén entre 2 bigues. La CD per a detectar-lo és 10. Superant una tirada de Destresa amb eines de lladrat (CD 15) desarma la trampa. Un personatge sense eines de lladrat pot intentar la tirada amb desavantatge emprant una eina afilada o arma. Si falla, detona la trampa.

Qui inspeccioni les bigues pot determinar que estan encaixonades i no clavades. Com a acció, un personatge pot tombar una de les bigues i detonar la trampa.

El sostre damunt del cable trampa està en mal estat. Qualsevol que el pugui veure entén el perill d'esfondrament.

Quan la trampa es detona, el sostre inestable cau. Tota criatura sota l'àrea del sostre ha de salvar per Destresa (CD 15). Qui falli rep 22 (4d10) de dany contundent; si supera, en rep la meitat. Un cop es detona la trampa, l'àrea s'omple de runa i esdevé terreny difícil.

Xarxa que Cau

Aquesta trampa consisteix un cable trampa que allibera una xarxa estesa al sostre.

El cable trampa està a 3 polzades del terra i s'estén entre 2 columnes o arbres. La xarxa està oculta per tiraranys o fulles. La CD per a veure la xarxa és 10. Superar una tirada de Destresa amb eines de lladrat (CD

15) trenca el cable trampa inòcument. Un personatge sense eines de lladrat pot intentar la tirada amb desavantatge emprant una eina afilada o arma. Si falla, detona la trampa.

Quan la trampa es detona, la xarxa cau i sobreix una àrea d'10 peus de costat. Les criatures que hi quedin a sota estan restrained; qui falli una salvada de Força (CD 10) també està enderrocat.

Una criatura pot, com a acció, fer una tirada de Força (CD 10) per a alliberar-se a ella o a una altra criatura atrapada a l'abast. La xarxa té una CA de 10 i 20 punts de vida.

Si la xarxa rep 5 punts de dany tallant, se'n destrueix una secció de 5 peus de costat i allibera a les criatures d'aquella secció.

Una plaga que devora el regne provoca que el grup embarqui en una missió per a trobar una cura. Una aventura surt d'una tomba anciana i comença a pansir-se d'una malaltia desconeguda. Un bruixot insulta a un poder obscür i se'l castiga amb una malaltia extraña quan llança conjurs.

Per a un grup d'aventures, una malaltia pot ser un obstacle minúscul curable amb un restabliment menor. Una pandèmia més complicada pot ser la base d'una o més aventures en el grup busca una cura, o evitar que es propagui la malaltia.

Una malaltia que fa més que infectar a membres del grup pot ser la part central d'una aventura. Les normes ajuden a descriure els efectes de la malaltia i com es cura; ara bé, no s'entra en gaire detall per a donar flexibilitat. Una malaltia pot afectar a qualsevol criatura, i poden (o no) passar de raça a raça. Tal vegada una plaga només afecti a constructes i no-morts, o només s'escampi pel barri dels mitgerols, i no toqui a la resta de races. Adapta-la a la història que vols explicar.

La Riallera

Aquesta malaltia la pateixen els humanoides, tot i que els gnoms no s'hi veuen afectats. Una persona malalta de Riallera té atacs de riure, i per això se'l sol anomenar "els cridaners."

Els símptomes es manifesten passades 1d4 hores després d'infectar-se, i inclouen febre i desorientació. La criatura infectada rep un nivell exhaust que no es pot treure fins que es curi la malaltia.

Tot esdeveniment estressant per la criatura, com ara combat, rebre mal, experimentar por, o tenir un malson, ha de salvar per Constitució (CD 13).

Si falla, rep 5 (1d10) de dany psíquic i esdevé incapacitat degut al riure durant 1 minut. La criatura pot repetir la salvad al final de cada torn seu; quan superi s'acaba l'atac de riute i la condició incapacitat condition. Tot humanoide que comenci el seu torn a 10 peus d'abast de la criatura infectada al mig d'un atac de riure ha de salvar per Constitució (CD 10). Si falla, la criatura esdevé infectada. Un cop una criatura superi la salvada contra l'atac de riure, hi és immunita durant 24 hores.

Al final de cada descans llarg, una criatura infectada pot salvar per Constitució (CD 13). Si supera, la CD per aquesta salvada i la d'evitar l'atac de riure decrementa en 1d6. Quan el CD es quedí a 0, la criatura supera la malaltia. Si una criatura falla 3 salvades de qualsevol tipus, rep 3 formes de bogeria crònica, descrites després.

Plaga de Claveguera

La Plaga de Claveguera és un conjunt de malalties que s'inclouen a les clavegueres o abocadors, i es transmeten a les criatures que hi habiten, com ara rates i otyughs.

Quan un humanoide és mossegat/da/di per una criatura infectada, o quan entre en contacte amb el lloc contaminat, la criatura ha de salvar per Constitució (CD 11). Si falla, s'infecta.

Els símptomes tarden 1d4 dies a manifestar-se, i inclouen fatiga i dolor muscular. La criatura infectada rep un nivell d'exhaust; a més, quan acaba un Descans Llarg, no recupera punts de vida. Si gasta Daus de Vida per a recuperar punts de vida, només en recupera la meitat.

Al final de cada descans curt, la criatura infectada ha de salvar per Constitució (CD 11). Si falla, rep un nivell d'exhaust.

Si supera, baixa un nivell d'exhaust. Si una salvada fa que el nivell d'exhaust es quedí a menys d'1, la criatura es recupera de la malaltia.

Ulls Podrits

Aquesta infecció fa que sagnin els ulls de la víctima i finalment es torni cega.

Una bèstia o humanoide que begui aigua infectada d'Ulls Podrits ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, està infectada. Passat 1 dia, la seva visió es torna borrosa; té un -1 a tirades d'impacte i d'habilitat que depenguin de la vista. Al final de cada Descans Llarg des que comencen els símptomes, la penalització augmenta en 1 (-2, -3...). Quan arriba a -5, la víctima es considera encegat fins que recupera la vista màgicament com ara amb els conjurs restabliment menor o bé sanar.

Els Ulls Podrits es poden curar amb una flor rara, l'Enllumenada, que creix en alguns auguamolls. Si un personatge té una flor i competència amb el kit d'herbalisme, la pot convertir en una dosi de pomada en 1 hora. Si s'aplica als ulls abans d'un Descans Llarg, una dosi impedeix que el penalitzador augmenti. Després de 3 dosis aplicades així, la pomada cura la malaltia.

En una campanya normal i corrent, els personatges no es tornen fols pels horrors que es troben i la matança que veuen dia a dia. Tanmateix, de vegades l'estrés de l'aventura esdevé impossible de soportar. Si la campanya inclou una temàtica de terror, pots emprar la bogeria per a reforçar-lo i demostrar que els horrors que veu el grup no són en absolut comuns.

Tornar-se Boig

Molts efectes màgics poden fer embogir a un cap estable. Alguns conjurs com ara contactar plà forani i símbol poden causar bogeria; pots emprar aquestes normes en ves de les que es defineixen als conjurs. D'altres coses poden fer embogir, com ara malalties, verins, o efectes planars com ara els vents psíquics o les ràfegues de vent de Pandemoni. Alguns artefactes poden causar follia quan una persona s'hi harmonitza o els empra.

Per a resistir l'efecte de la bogeria se sol haver de salvar per Saviesa o bé Carisma.

Efectes de la Bogeria

La bogeria pot ser de curt termini, de llarg termini, o crònica. Els efectes mundans creen bogeria curta, que dura uns minuts. Els efectes més terribles o molts efectes acumulats poden crear bogeria de llarg termini o crònica.

La bogeria de curt termini imposa un efecte de la taula Bogeries de Curt Termini durant 1d10 minuts.

La bogeria de llarg termini imposa un efecte de la taula Bogeries de Llarg Termini durant 1d10 × 10 hores.

La bogeria crònica imposa un defecte de personatge de la taula Bogeries Cròniques que dura fins que sigui curat.

Bogeries de Curt Termini

Efectes

(duren

1d10

d100 minuts)

01-20 El personatge es tanca en sí i esdevé paralitzat. L'efecte acaba si rep dany.

21-30 El personatge esdevé incapacitat i no para de cridar, riure o plorar durant la duració.

31-40 El personatge esdevé acovardit i hi d'emprar el moviment a cada ronda per fugir de la font de la por.

41-50 El personatge tardamudeja i no pot parlar ni llançar conjurs.

51-60 El personatge ha d'emprar la seva acció a cada ronda per a atacar a la criatura més propera.

61-70 El personatge té al·lucinacions i desavantatge en tirades d'habilitat.

71-75 El personatge fa allò que li demanen si no és immediatament autodestructiu.

76-80 El personatge té una necessitat incontrolable de menjar quelcom estrany com ara terra, llim, o excrements.

81-90 El personatge està atordit.

91-100 El personatge cau inconscient.

Bogeries de Llarg Termini

Efectes

(duren

1d10

x

10

d100 hores)

01-10 El personatge ha de repetir la mateixa activitat una i una altra vegada, com ara rentar-se les mans, tocar coses, resar, o comptar monedes.

11-20 El personatge té al·lucinacions i desavantatge en tirades d'habilitat.

21-30 El personatge té paranoia extrema, i desavantatge amb tirades de Saviesa i Carisma.

31-40 El personatge té una repulsió intensa contra una cosa (normalment al font de la bogeria), com si estigués sota els efectes del conjur antipatia/símpatia.

41-45 El personatge pateix una il·lusió poderosa. Escull una poció. El personatge s'imagina que n'ha rebut els efectes.

46-55 El personatge agafa afecte a un "amulet," com ara una persona o un objecte. Si hi està a més de 30 peus d'abast fa les tirades d'impacte, d'habilitat, i de salvació amb desavantatge.

56-65 El personatge està encegat (25%) o eixordat (75%).

66-75 El personatge té tràmols o tics incontrolables. Fa les tirades d'impacte, d'habilitat, i de salvació que involucrin Força o Destresa amb desavantatge.

76-85 El personatge té amnesia parcial. Sap qui és i reté els trets racials i de classe, però no reconeix a l'altra gent ni el passat abans de la bogeria.

86-90 Quan el personatge rep dany ha de salvar per Saviesa (CD 15). Si falla, està afectat com si haguera fallat salvar contra el conjur confusió spell. L'efecte de la confusió dura 1 minut.

91-95 El personatge no pot parlar.

96-100 El personatge cau inconscient. No es pot despertar amb sacsejos ni dany.

Bogeries Cròniques

<i>Defecte</i>	
<i>(dura</i>	
<i>fins</i>	
<i>que</i>	
<i>es</i>	
d100	curi)
01-15	"Beure alcohol em cura la bogeria."
16-25	"Em quedo allò que em trobo."
26-30	"Provo d'imitar a qui coneix: adopto la seva moda, gesticulacions, i el nom."
31-35	"He d'exagerar, mentir, o ometre informació a l'altra gent."
36-45	"Només vull complir el meu objectiu. No m'importa res més."
46-50	"Em costa que m'importi el que passa al meu voltant."
51-55	"No m'agrada com em jutja la gent."
56-70	"Sóc la persona més ilesta, sàvia, forta, veloç, i bella que conex."
71-80	"Sé que tinc enemics poderosos que em persegueixen arreu on vaig. Sé que m'estan espiant en tot moment."
81-85	"Només puc confiar en una persona, i només jo puc veure-la."
86-95	"Tot m'ho prenc en broma. Com més seriosa és la situació, més divertida la trobo."
96-100	"M'agrada molt matar a gent."

Curar la Bogeria

El conjur apaivagar emocions pot pausar els efectes de la bogeria. El conjur restabliment menor pot eliminar una bogeria de curt o llarg termini d'un personatge. Depenent de la fonta de la bogeria, el conjur, anul·lar maledicció o bé dissipar el mal també podrien funcionar. El conjur restabliment superior o màgica més potent podrien curar a un personatge d'una bogeria crònica.

Quan els personatges han de tallar cordes, trencar vidres, o fer miques el taüt d'un vampir, només hi ha una norma: podran destruir tot objecte destruïble amb prou temps i eines. Fes servir el sentit comú per determinar-ne l'èxit. Una guerra excavarà una paret amb l'espasa? No, perquè l'espasa segurament es trencarà abans.

Per ajudar amb aquesta norma un objecte és un ítem finit i inanimat: finestres, portes, espases, llibres, taules, cadires, i pedra en general, i no un vehicle o un edifici, ja que estan compostos de molts altres objectes.

Estadístiques pels Objectes

Quan el temps importa pots assignar una CA a un objecte destructible. També li pots donar immunitats, resistències i vulnerabilitats a certes menes de dany.

Classe d'Armadura

La Classe d'Armadura d'un objecte indica com n'és de difícil danyar-lo d'un impacte (ja que no pot esquivar). La taula de Classe d'Armadura per Objectes dona exemples per a certes substàncies.

Classes d'Armadura per Objectes

Substància	CA
Roba, paper, corda	11
Vidre, cristall, gel	13
Fusta, ossos	15
Pedra	17
Ferro, acer	19
Mitrall	21
Adamantí	23

Punts de vida

Els punts de vida d'un objecte indiquen quant dany pot rebre abans no perdi la integritat estructural. Com més gran l'objecte més punts de vida tindrà (si no és que trencar-ne una part petita amenaça tota la integritat). La taula Punts de vida per Objectes suggeréix punts de vida per objectes fràgils i resistents Grans o menors.

Punts de vida per Objectes

Size	Fràgil	Resilient
Diminut (ampolla, ferrallat)	2 (1d4)	5 (2d4)
Petit (cofre, llaut)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mitjà (barri, candelabre)	4 (1d8)	18 (4d8)
Gran (carro, finestre de 10x10 peus)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objectes Enormes i Titànics

Les armes convencionals poc fan contra objectes Enormes i Titànics (estàtues colossals, torres de pedra, o rocs). Tanmateix una torxa pot cremar una estora; un terratrèmol pot tombar un colós. Pots apuntar-ne els punts de vida, o pots decidir quant temps pot aguantar un objecte la força que l'assedia. Si n'apuntes els punts de vida divideix l'objecte en seccions Grans o menors, tractant-los per separat. Destruir una secció podria destruir l'objecte sencer: una estàtua Titànica humanoide podria caure quan una cama es quedí a 0 punts de vida.

Objectes i Menes de Dany

Els objectes són immunes al dany psíquic i de verí. Pots decidir que alguns tipus de dany són més eficaços que d'altres: el dany contundent aniria bé per esclafar però no per tallar el cuir; el paper o la roba serien débils per el foc i l'electricitat. Un pic pot excavar la pedra però li costarà talhar un arbre. Fia't del teu sentit comú.

Llindar de Dany

Els objectes enormes (com la paret d'un castell) solen tenir resiliència representada per un llindar de dany. Són immunes a tot dany si un sol cop no supera el seu llindar. L'impacte que ho faci farà mal normal. El dany que no superi el llindar serà considerat neglorable.

Degut a la seva letalitat les metzines solen ser il-legals; tanmateix són una eina predilecta pels assassins, els dròu, i d'altres criatures malignes.

Hi ha 4 tipus de metzines.

Contacte

Les metzines de contacte s'escampen a un objecte i retenen la potència fins que es toquen o s'esbandeixen. Una criatura que la toqui amb la pell exposada en pateix els efectes.

Ingesta

Una criatura que ingereix una dosi entera d'aquestes metzines en pateix els efectes. El/la/lli MM pot decidir que una dosi parcial fa un efecte reduït, com ara permetre una salvada o fer la meitat de dany si supera la salvada. Les dosis poden aplicar-se al menjar o a un líquid.

Inhalació

Aquestes metzines són pols o gasos que prenen efecte quan s'inhalen. Bufar la pols o alliberar el gas fa que les criatures en un cub de 5 peus en pateixin els efectes. El núvol es dissipa immediatament després. No es poden prevenir aguantant la respiració ja que afecten les musoses nasals, dels ulls, i d'altres parts del cos.

Ferida

Les ferides de metzina s'apliquen a les armes, municions, trampes, i d'altres objectes que causen mal perforant o tallant i retenen la potència fins que s'apliquen a una ferida o que s'esbandeixin. Una criatura que rep dany tallant o perforant d'un objecte amb metzina aplicada en pateix els efectes.

Metzines

Objecte	Tipus	Preu/Dosi
Sang d'Assassi	Ingerir	150 ors
Fums d'othur cremat	Inhalar	500 ors
moc de portacarronya	Contacte	200 ors
Metzina de dróu	Ferida	200 ors
Essència d'èter	Inhalar	300 ors
Malícia	Inhalar	250 ors
Llàgrimes de Mitjanit	Ingerir	1,500 ors
Oli de Taggit	Contacte	400 ors
Tint pàlid	Ingerir	250 ors
Metzina de cuc lila	Ferida	2,000 ors
Metzina de serp	Ferida	200 ors
Torpor	Ingerir	600 ors
Sèrum de la veritat	Ingerir	150 ors
Metzina de Wívern	Ferida	1,200 ors

Essència d'Èter

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, esdevé emmetzinat durant 8 hores. La criatura emmetzinat està inconscient. La criatura es desperta si rep dany o si una altra criatura, com a acció, la sacseja per a despertar-la.

Fums d'othur cremat

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 13). Si falla, rep 10 (3d6) de dany de verí i ha de repetir la salvada a l'inici de cada torn seu. Quan falla la salvada, rep 3 (1d6) de dany de verí. Si supera 3 cops (no cal que siguin consecutius), el verí acaba.

Llàgrimes de Mitjanit

Una criatura que ingereix aquesta metzina no pateix cap efecte fins a la mitjanit. Si no se li neutralitza el verí llavors, ha de salvar per Constitució (CD 17). Si falla, rep 31 (9d6) de dany de verí; si supera, en rep la meitat.

Malícia

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, esdevé emmetzinat

durant 1 hora. La criatura emmetzinat està encegat.

Metzina de cuc lila

El verí s'ha de collir d'un cuc lila mort o incapacitat. Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 19). Si falla, rep 42 (12d6) de dany de verí; si supera, en rep la meitat.

Metzina de dròu

Aquesta metzina la solen fer només la gent drow en un lloc lluny de la llum solar, and only in a place far removed from sunlight. Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 13). Si falla, està emmetzinat durant 1 hora. Si falla la salvada per 5 o més, la criatura també cau inconscient mentre estigui emmetzinat així. La criatura es desperta si rep dany o si una altra criatura, com a acció, la sacseja per a despertar-la.

Metzina de serp

La metzina s'ha de collir d'un serp verinosa gegant morta o incapacitat. Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 11). Si falla, rep 10 (3d6) de dany de verí; si supera, en rep la meitat.

Metzina de Wívern

La metzina s'ha de collir d'un wívern mort o incapacitat. Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 15), taking 24 (7d6) de dany de verí; si supera, en rep la meitat.

Moc de portacarronya

La metzina s'ha de collir d'un carrion crawler mort o bé incapacitat. Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 13). Si falla, està emmetzinat durant 1 minut. La criatura emmetzinat està paralitzat. La criatura pot repetir la salvada al final de cada torn seu, acabant l'efecte prematurament si supera.

Oli de Taggit

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 13). Si falla, esdevé emmetzinat durant 24 hores. La criatura emmetzinat està inconscient. La criatura es desperta si rep dany.

Sang d'Assassi

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 10). Si falla, rep 6 (1d12) de dany de verí i està emmetzinat durant 24 hores. Si supera, la criatura rep la meitat del dany i no està emmetzinat.

Sèrum de la veritat

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 11). Si falla, esdevé emmetzinat durant 1 hora. La criatura emmetzinat no pot dir una mentida si sap que ho és, com si estigués dins d'una zona de la veritat.

Tint pàlid

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 16). Si falla, rep 3 (1d6) de dany de

verí i esdevé emmetzinat. La criatura emmetzinat ha de repetir la salvada cada 24 hores. Quan falla rep 3 (1d6) de dany de verí. Mentre la metzina duri, el dany que fa no es pot curar de cap manera. Si supera 7 cops (no cal que siguin consecutius), el verí acaba i la criatura es pot curar amb normalitat.

Torpor

Una criatura afectada per aquesta metzina ha de salvar per Constitució (CD 15). Si falla, esdevé emmetzinat durant 4d6 hores. La criatura emmetzinat està incapacitat.

Verí Bàsic (vial)

Amb els continguts d'un vial pots untar una arma tallant o perforant o 3 unitats de munició. Untar el verí costa una acció. Una criatura impactada per l'arma o munició enverinada ha de salvar per Constitució (CD 10). Si falla, rep 1d4 de dany de verí (a més del normal de l'arma). Un cop untat, el verí s'asseca i perd el seu efecte passat 1 minut.

Per a mestrar una campanya

Divinitats del Multivers

Panteons Històrico-Fantàstics

El panteons Celta, Egipci, Grec, i Nòrdic són interpretacions de les religions històriques del nostre món ja fa temps. Inclouen les divinitats més apropiades per a ésser emprades en un joc però divorciades del context històric del món real i unides en panteons per a servir les necessitats del joc.

El Panteó Celta

Hi ha qui diu que a dins de tota ànima hi ha quelcom feréstec: un espai que connecta amb la crida de les oques a la nit, o el xiuxueig de les agulles dels pins o del vesc que ha crescut, per sorpresa, en un roure. En aquest espai hi residexen les divinitats Celtes. Sortiren dels rierols, del poder del roure i de la bellesa del bosc i dels prats. Quan el primer botànic s'atreví a posar nom al primer arbre o a escoltar la remor d'un riu, fou quan nasqueren aquestes divinitats. Els deus Celtes soLEN ser venerats pels druides i els clergues ja que estan alineats amb les forces de la natura admirades pels druides.

Divinitats Celtes

<i>Divinitat</i>	<i>Alineament</i>	<i>Dominis Suggerits</i>	<i>Símbol</i>
La Daghda, déu del temps i la collita	CB	Natura, Malifeta	Marmita bullint o escut
Arawn, déu de la vida i la mort	NM	Vida, Mort	Estrella Negra en fons negra
Belenus, déu del sol, la llum, i l'escalfor	NB	Llum	Disc solar i menhirs
Brigantia, deessa dels rius i del ramat	NB	Vida	Pont
Diancecht, déu de la medicina i la sanació	LB	Vida	Roure amb creu i branques de vesc
Dunatis, déu dels muntanyes i els cims	N	Natura	Cims de muntanya amb un sol vermell
Goibhniu, déu dels ferrers i de la sanació	NB	Coneixement, Vida	Mall gegant sobre una espasa
Lugh, déu de les arts, el viatge i el comerç	CN	Coneixement, Vida	Dues mans allargassades
Manannan mac Lir, déu dels oceans i de les criatures marines	LN	Natura, Tempesta	Onada d'aigua blanca sobre verd
Math Mathonwy, déu de la màgia	NM	Coneixement	Bastó
Morrigan, deessa de la batalla	CM	Guerra	Dues llances creuades
Nuada, déu de la guerra i dels guerrers	N	Guerra	Mà d'argent sobre negre
Oghma, déu de la parla i l'escriptura	NB	Coneixement	Pergamí desenrotllat
Silvanus, déu de la natura i dels boscos	N	Natura	Roure d'estiu

El Panteó Grec

Les divinitats de l'Olimp apareixen al món a l'escuma de les onades de la platja i també als brams dels trons que surten de les muntanyes ennuvolades. Els boscos infestats de senglars i els turons plens d'oliveres són

prova de que els déus passaren per allà. Tot aspecte de la natura és un echo de la seva presència i, així, també han trobat un lloc al cor dels humans.

Divinitats Gregues

Divinitat	Alineament	Dominis Suggerits	Símbol
Zeus, déu del cel i líder dels déus	N	Tempesta	Puny agafant llampecs
Afrodita, deessa de l'amor i la bellesa	CB	Llum	Petxina
Apol·lo, déu de la llum, la música, i la sanació	CB	Coneixement, Llira Vida, Llum	
Ares, déu de la guerra i el patiment	CM	Guerra	Llança
Artemis, deessa de la caça i del part	NB	Vida, Natura	Arc i fletxa sobre un disc lunar
Atena, deessa de la saviesa i la civilització	LB	Coneixement, Guerra	Mussol
Demèter, deessa de l'agricultura	NB	Vida	Cap d'euga
Dionís, déu de la joia i el vi	CN	Vida	Bastó amb una pinya a l'extrem
Hades, déu del sotamón	LM	Mort	Moltó negre
Hècate, deessa de la màgia i la lluna	CM	Coneixement, Malifeta	Posta de lluna
Hefest, déu dels ferrers i l'artesania	NB	Coneixement	Martell i enclusa
Hera, deessa del casament i l'intriga	CN	Malifeta	Ventall de plomes de paó real
Hèrcules, déu de la força i l'aventura	CB	Tempesta, Guerra	Cap de lleó
Hermes, déu del viatge i el comerç	CB	Malifeta	Bastó amb ales i serps
Hèstia, deessa de la llar i la família	NB	Vida	Llar de foc
Nice, deessa de la victòria	LN	Guerra	Dona alada
Pan, déu de natura	CN	Natura	Syrinx (flautes de pan)
Poseidó, déu del mar i els terratrèmols	CN	Tempesta	Trident
Tique, deessa de la benastrugança	N	Malifeta	Pentagrama Vermell

El Panteó Egipci

Aquestes divinitats són una dinastia jove provinent d'una família divina anciana; han heretat el control del cosmos i el manteniment del principi diví de Ma'at: l'ordre de la veritat, la justícia, la llei, i els fonaments que

posen a tothom (plebeus, faraons, i deus) allà on toca a l'univers.

Aquest panteó té una curiositat, ja que té 3 divinitats de la Mort, tots amb alineaments diferents.

Anubis és el déu legal neutral del més enllà que jutja les ànimes dels morts. Set és caòtic maligna i rega sobre l'assassinat; de fet, matà al seu germà Ossiris. I Neftys és l'entitat caòtic bona del dol.

Divinitats Egipcies

Divinitat	Alineament	Dominis Suggerits	Símbol
Re-Horakhty, déu del sol i líder de les divinitats	LB	Vida, Llum	Disc solar envoltat per una serp
Anubis, déu del judici i de la mort	LN	Mort	Xacal negre
Apep, déu del mal, el foc, i les serps	NM	Malifeta	Serp en flames
Bast, deessa dels gats i la venjança	CB	Guerra	Gat
Bes, déu de la fortuna i la música	CN	Malifeta	Divinitat deformada
Hathor, deessa de l'amor, la música, i el marentesc	NB	Vida, Llum	Vaca banyuda sobre disc lunar
Imhotep, déu de l'artesania i la medicina	NB	Coneixement	Graó de piràmide
Isís, deessa de la fertilitat i la màgia	NB	Coneixement, Vida	Ankh i estrella
Nephthys, deessa de la mort i el dol	CB	Mort	disc lunar envoltat de banyes
Ossiris, déu de la natura i el sotamón	LB	Vida, Natura	Lladre i flagell
Ptah, déu de l'artesania, el coneixement, i els secrets	LN	Coneixement	Bou
Set, déu de la foscària i les tempestes del desert	CM	Mort, Tempesta, Malifeta	Cobra enrotllada
Sobek, déu de l'aigua i els cocodrils	LM	Natura, Tempesta	Cap de cocodril amb banyes i plomes
Thoth, déu del coneixement i la saviesa	N	Coneixement	Ibis

El Panteó Nòrdic

Allà on la terra cau dels turons nevats fins als fjords nevats, navegats per les barques llargues, i on els glaciers creixen i minven a cada tardor i hivern, és on els Vikings i el panteó Nòrdic resideixen. És un clima brutal que només permet viure vides brutals. Els guerrers han hagut d'adaptar-se a unes condicions terribles per a sobreviure, però no han permès que l'ambient els corrompi massa. Dada la necessitat del pillatge i de

robar menjar i riqueses, sorprèn que els mortals no esdevingueren criatures del mal absolut. El poder que requerien aquest guerrers es reflexa en les divinitats que veneren; a cada colze de riu, a cada tro esfereidor i a cada trenc d'un glacier i al fum d'una casa cremant: allà troben els seus déus.

El panteó Nòrdic té 2 famílies: els Aesir (de la guerra i el destí) i els Vanir (de la fertilitat i prosperitat). Enemics de fa temps, ara són dos famílies aliades contra els seus enemics comuns, els gegants (inclusió els deus Surtur i Thrym).

Divinitats Nòrdiques

Divinitat	Alineament	Dominis Suggerits	Símbol
Odi, déu del coneixement i la guerra	NB	Coneixement, Guerra	Ull blau vigilant
Aegir, déu del mar i les tempestes	NM	Tempesta	Ones d'oceà brau
Balder, déu de la bellesa i la poesia	NB	Vida, Llum	Calze d'argent amb gemes incrustades
Forseti, déu de la justícia i la llei	N	Llum	Cap d'un home barbut
Frey, déu de la fertilitat i el sol	NB	Vida, Llum	Espasa blau gel
Freya, deessa de la fertilitat i l'amor	NB	Vida	Falcó
Frigga, deessa del part i la fertilitat	N	Vida, Llum	Gat
Heimdall, déu de la vigia i la lleialtat	LB	Light, Guerra	Banya musical recargolada
Hel, deessa del sotamón	NM	Mort	Cara de dona, podrida d'una banda
Hermod, déu de la sort	CN	Malifeta	Pergamí alat
Loki, déu dels lladres i les mentides	CM	Malifeta	Flama
Njord, déu del mar i el vent	NB	Natura, Tempesta	Moneda d'or
Odur, déu de la llum i el sol	CB	Llum	Disc solar
Sif, deessa de la guerra	CB	Guerra	Espasa amb la punta cap amunt
Skadi, déu de la terra i les muntanyes	N	Natura	Cim de muntanya
Surtur, déu dels gegants del foc i la guerra	LM	Guerra	Espasa en flames
Thor, déu de les tempestes i els trons	CB	Tempesta, Guerra	Martell
Thrym, déu dels gegants del foc i el fred	CM	Guerra	Destral blanca de dos caps
Tyr, déu del coratge i l'estrategia	LN	Coneixement, Guerra	Espasa
Uller, déu de la caça i l'hivern	CN	Natura	Arc llarg

El cosmos és ple amb tot de mons i dimensions alternatives de realitat: els plans d'existència. Engloben tots els mons on els/les/lis MM mestren les seves aventures, i tots al Pla Material, el més ordinari de tots. Però més enllà d'aquest hi ha dominis d'elements purs i

energia, d'altres fets de lògica i pensament, les llars dels demons i els àngels, i, fins i tot, els dels déus.

Molts conjurs i objectes màgics poden emprar l'energia d'aquests plans, convocar-ne criatures que hi viuen, comunicar-se amb els residents, i permetre que la gent hi viatge. El teu personatge, quan augmenti el seu poder, tal vegada camini per carrers fets de foc sòlid o hagi de batallar amb guerrers ja caiguts a cada trenc d'alba.

El Pla Material

El Pla Material és el nexe on les forces filosòfiques i elementals que defineixen els altres plans xoquen i creen la vida mortal i la matèria mundana. Tots els móns de fantasia existeixen aquí, i pertant és el lloc on comencen moltes campanyes i avenços. La resta del multivers està definit en relació a aquest Pla.

Els móns del Pla Material són infinitament diversos i reflexen la creativitat de qui mestra els seus jocs, i també de qui els juga. Poden ser runes d'una guerra màgica i móns oceànics amb petites illes, móns on la màgia i la tecnologia es combinen i d'altres que estan atrapats en una edat de pedra eterna, i móns on els deus habiten i d'altres que han abandonat.

Passat Allò Material

Més enllà del Pla Material, els plans d'existència restants són mite i misteri. No són només altres móns, sinó altres formes d'ésser, creades i governades per principis elementals i espirituals abstractes i divorciats del món normal.

Viatge Interplanetari

Quan un grup d'aventures viatge a altres plans d'existències, prenen una empresa lleugendària a través dels llindars de l'existència a destins mítics per a completar sa missió.

Aquests viatges són carn de llegenda: aguantar el món dels morts, cercar els servents celestials d'una divinitat, negociar amb un efreeti al sou lloc natal: temes que ompliran cançons i contes durant anys.

Els viatges interplanetaris es poden aconseguir de dues formes: amb un conjur o amb un portal blaner.

Conjurs. Certs conjurs permeten viatjar, directament o indirectament, entre plans d'existència. Saltar de Pla i Portal poden transportar a gent directament a un altre pla d'existència (amb precisions variables). Eterietat et permet entrar al Pla Etèri i viatjar a altres plans des d'allà, com els Plans Elementals. I el conjur projecció astral et permet viatjar al Pla Astral i d'allà als Plans Externiors.

Portals. Un portal denomina una connexió interplanetaria estacionària que vincula un lloc específic a un altre d'un altre pla. Alguns portals són com portes, finestres, o passadissos boirosos: passar-hi a través et permet viatjar entre plans. D'altres són llocs: cercles de menhirs, torres flotants o naus a la deriva, i fins i tot ciutats senceres; tot això existeix a múltiples alhora o van d'un pla a l'altra. Alguns són voràgines que uneixen un Pla Elementals amb un lloc molt similar al Pla material: el cor d'un volcà duria al Pla de Foc.

Plans Transitius

El Pla Etèri i el Pla Astral són Plans Transitius. Són Plans amb pocs trets que serveixen, sobretot, per viatjar entre uns altres dos plans. Els conjurs com Eterietat i Projecció

Astral et permeten entrar a aquests plans i anar-ne a d'altres.

The Pla Etèri és una demensió boirosa, de vegades descrita com un gran oceà. Les seves platges (els Llindars Etèris) solapen el Pla Material i els Plans Interns; així, cada lloc a aquells plans en té un de corresponent al Pla Etèri. Algunes criatures poden veure al Llindar Etèri; els conjurs veuren invisibilitat i visió veritable spell també ho permeten. Alguns efectes màgics també s'estenen del Pla Material al Llindar Etèri; particularment, efectes amb energia de força com ara Gàbia de Força i Paret de Força. Les profunditats del pla (el Fons Etèri) són regions de boires arremolinades i colorides.

El Pla Astral és un reialme de somnis i pensaments, on els visitants hi viatgen com ànimes sense cos per a arribar als plans divins i diàstrics. És un mar argentat immens, tant a sota com al damunt, amb remolins de blanc i gris i punts de llum com si fossin estrelles distants. Alguns remolins de color pampalluguïgen a l'aire com si foren monedes giravoltant. Alguns bocins de matèria sòlida poden, de vegades, trobar-s'hi, però la majoria del Pla Astral és un domini obert i infinit.

Plans Internors

Els Plans Internors embolcallen el Pla Material i fan d'eco. Proveeixen la matèria elemental que forma tots els móns. Els quatre Plans Elementals són d'Aire, de Terra, de Foc, i d'Aigua, i fan una anella al voltant del Pla Material: estan sospesos en el Caos Elemental.

A la vora interior, que està més propera al Pla Material (a nivell conceptual més que literalment geogràfic), els quatre Plans Elementals semblen un món del Pla Material. Els quatre elements es barregen com a Pla Material, i formen terres, mars i cel. Conforme s'allunyen del Pla Material aquest plans es tornen forans i hostils. Els elements existeixen en la seva forma més pura: grans volums de terra sòlida, foc escaldant, aigua cristal·lina, i aire sense contaminants. Són unes regions poc conegudes, així que normalment només se'n parla del llindar més proper. A les regions més llunyanes dels Plans Internors, els elements purs es dissolen i es barregen entre ells en un enrenou d'energies que entrenoquen: el Caos Elemental.

Plans Externors

Si els Plans Internors són matèria i energia pura que fan el multivers, els Plans Externors són la direcció, el pensament, i el sentit de la seva construcció.

Mols savis es refereixen als Plans Externors com a plans divins o espirituals, ja que allà és el millor lloc perquè hi visquin les divinitats.

Quan es parla de les divinitats, la forma de parlar-ne ha d'ésser, per força, metaòrica. No són llocs en sí, sinó que exemplifiquen la idea de què composa un Pla Exterior: pensament i esperit. Com els Plans Elementals, s'hi pot imaginar una regió colistant amb grans parts espirituals que existeixen més enllà de qualsevol sentit mundà.

Fins i tot en les regions més properes, les aparences enganyen. Per començar els Plans Externors semblen hospitalaris i familiars pels nadius del Pla Material. Però el paisatge canvia a voluntat de forces poderoses que hi viuen, i el desig dels poders que hi resideixen poden refer els plans enterament: esborrar i reconstruir el concepte d'existència per a complir les necessitats d'aquells poders.

La distància és un concepte sense sentit als Plans Externors. Les regions visibles soLEN semblar petites, però també poden abarcar l'infininitat en si. Pot ser que es

puguin visitar tots els Nou Inferns en un sol dia, si és que els poders dels Inferns ho permeten... O potser pot dur setmanes completar un simple infern.

Els Plans Exteriors més famosos són setze, corresponent als vuit alineaments (excepte la neutralitat) i als matisos entre ells.

Els plans amb certa bondat en ells són els Plans Superiors. Hi viuen criatures celestials com ara àngels i pegassos. Els plans amb certa maldat són els Plans Inferiors. Hi viuen diàsters com ara dimonis i diables. L'alignement d'un pla és la seva essència i i un personatge que no tingui el mateix alignement hi pateix una profunda dissonància. Per exemple, quan una criatura bona visita l'Elixi s'hi sent en harmonia; tanmateix, una de malvada s'hi sent extremadament incòmode.

Plans Exteriors

Demiplans. Els demiplans són petites butxaques d'espai extradimensionals amb les seves pròpies normes. Són bocins de realitat que no encaixen del tot a cap altre lloc. Els demiplans es creen de moltes maneres, com ara conjurs (com el Demiplà), o a voluntat d'una divinitat poderosa o una altra entitat. Poden existir naturalment, com si foren un plec d'existència separat de la resta del multivers, o un nadó d'univers que creix de poder. Es pot accedir a un demiplà per un punt per on toqui un altre pla.

En teoria, el conjur Saltar de Pla també pot dur-te a un demiplà, però la freqüència requerida pel diapasó és molt difícil de descobrir. El conjur Portal és més fiable, sempre que qui el llanci conegui el demiplà.