

CRÓNICAS DE LA MARCA



REGLAMENTO BÁSICO



LMDE
EL FICCIÓN

CRÓNICAS DE LA MARCA



REGLAMENTO BÁSICO

CRÉDITOS

AUTORES: Javier García “Dwayne Hicks”, Pedro Gil “Steinkel”.

CON LA INESTIMABLE AYUDA DE: Alfredo Tercero, Capitán Mórdigan, Héctor D. Ruiz, Jorge Moreno, José Mariano Sáez, Juan Carlos Mesonero, Juan García Rodenas, Juanmi Férez, Luis Silla, Ricardo Silla, Sergio Cotelo y Sergio Rebollo.

CORRECCIÓN: Alfredo Tercero, Ignacio C. Cidrón “Teller”, Javier García, José Mariano Sáez, Juanmi Férez, Pedro Gil, Sergio Cotelo y Sergio Rebollo.

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Dean Spencer.

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Jorge Moreno.

MAQUETACIÓN: Jaime Conill Querol “Zonk/PJ”.

DISEÑO HOJA DEL AVENTURERO: Jorge Moreno.

DISEÑO DE CUBIERTA: Héctor D. Ruiz.

LOGO DE CRÓNICAS DE LA MARCA: Manu Sáez.

CARTOGRAFÍA: Jorge Moreno.

Agradecimientos especiales: Atanagildo, Carlos M., Javier Arce, Lorenzo León, Pablo Ruiz Múzquiz, Roberto López Arnau, Ramón Moreno, Sergio Somalo y Tigrónidas.

DEPÓSITO LEGAL: MU 815-2022.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- Abreviaciones comunes
- ¿Qué necesitas para jugar?
- Los dados
- Creación de aventureros
- Medidas
- El mundo de la Marca del Este

CAPÍTULO 1: CARACTERÍSTICAS

- Las seis características principales
- Generar las características del aventurero
- Modificadores de característica
- Características primarias y secundarias
- Tiradas de característica

CAPÍTULO 2: CLASES DE AVENTURERO 10

- Asesino
- Bárbaro
- Bardo
- Caballero
- Clérigo
- Druida
- Explorador
- Guerrero
- Ilusionista
- Ladrón
- Mago
- Místico
- Paladín
- Aventureros multiclase (regla opcional)

CAPÍTULO 3: ESPECIES

- Elfo
- Elfo oscuro
- Enano
- Gnomo
- Humano
- Halfling
- Semielfo
- Semiorco

CAPÍTULO 4: DETALLES FINALES

- Apariencia y trasfondo
- Alineamiento
- Elegir una deidad
- Puntos de golpe y dados de golpe
- Clase de armadura (CA)
- Dinero inicial
- Habilidades secundarias

CAPÍTULO 5: EQUIPO

- Efectos de la carga
- Tablas de equipo

CAPÍTULO 6: COMBATE Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- Duración de los encuentros, asaltos y turnos
- Secuencia de combate
- Acciones en combate
- Movimiento durante el asalto de combate
- Combate cuerpo a cuerpo
- Combate a distancia
- Combate sin armas
- Modificadores circunstanciales
- Clase de armadura (CA)
- Maniobras de combate
- Huir del combate
- Daño y puntos de golpe
- Críticos y pifias (regla opcional)
- Tiradas de moral (regla opcional)
- Tiradas de salvación

CAPÍTULO 7: AVENTURAS Y DESVENTURAS

- Tiradas de característica
- Puntos de experiencia
- Grupos de aventureros
- Aventuras bajo tierra
- Aventuras al aire libre
- Aventuras en el mar

CAPÍTULO 8: MAGIA

- Aprender conjuros de magia arcana
- Aprender conjuros de magia divina
- Tiradas de salvación de conjuros
- Concentración
- Conjuros reversibles
- Acumular efectos de conjuros
- Conjuros iniciales
- Descripción de los conjuzros
- Conjuros por orden alfabético

CAPÍTULO 9: CONSEJOS PARA EL NARRADOR

- El camino a la aventura
- Aplicar las reglas
- La progresión de los aventureros
- Aventureros contra jugadores
- Disputas
- Mantener el interés
- Describir el entorno
- Antagonistas interesantes
- Diseñar una aventura
- Diseñar un dungeon
- Diseñar un escenario de campaña

70	CAPÍTULO 10: OBJETOS MÁGICOS Y TESORO	150
70	Cómo se determina el tesoro	150
73	Monedas	151
73	Gemas, joyas y objetos de arte	151
74	Objetos mágicos	152
76	CAPÍTULO 11: MONSTRUOS	158
77	Atributos de los monstruos	158
80	Listado de monstruos	162
80	CAPÍTULO 12: LA MARCA DEL ESTE	198
81	La ciudad de Robleda	200
81	CAPÍTULO 13: ECOS DEL PASADO	201
81	Introducción	201
81	Arrancando la aventura	201
81	Los salones de los amos de las estrellas	202
81	Terminando la aventura	206
86	APÉNDICES	207
	Conversión de Aventuras en la Marca a Crónicas de la Marca	207
	Conversión de 1= y 2= edición a Crónicas de la Marca	207
	Conversión de D20 a Crónicas de la Marca	208
	Conversión de 5e a Crónicas de la Marca	208
	Licencia	210

INTRODUCCIÓN

El libro que ahora tenéis en vuestras manos es una poderosa herramienta que, con la ayuda de la imaginación, os permitirá vivir innumerables aventuras. *Crónicas de la Marca del Este* es un juego de rol donde cada participante toma el papel de un intrépido aventurero, como si se tratase de una película donde los jugadores fueran los protagonistas, pudiendo alterar el curso de los acontecimientos a placer, y tan solo limitados por su imaginación. Durante el juego, vuestros aventureros lucharán contra monstruos, descubrirán ciudades perdidas, resolverán misterios y explorarán lugares remotos repletos de fortalezas, mazmorras y tesoros de incalculable valor. Con el tiempo, la fama y reputación de vuestros héroes crecerá a la par que sus riquezas, ganando niveles de juego según acumulen experiencia.

Existen dos clases de jugadores en *Crónicas de la Marca del Este*: los aventureros y el Narrador. En sentido estricto, ambos son jugadores y se divertirán por igual, pero la labor que realizarán será diferente en cada caso. El Narrador es la persona encargada de crear y arbitrar la aventura. En cierto modo, es como el director de una película, pues dispone del guión y sabe cuándo y dónde se producirá cada acontecimiento relevante en la trama. De ahí la importancia de su tarea, dado que debe conocer mejor que nadie las reglas y emplear mucho tiempo en diseñar aventuras entretenidas y desafiantes. Del otro lado están los jugadores, que participan en el desarrollo de la historia eligiendo el curso de acción más apropiado.

Por lo tanto, un juego de rol es una actividad colaborativa donde los jugadores no compiten entre ellos, lo importante es cooperar entre todos, resolviendo los enigmas que nos plantea el Narrador y entrelazando una historia... ¡Una aventura que resulte entretenida y memorable!

El papel del Narrador es el de moderador y juez último. Sus decisiones son inapelables en lo referente a reglas y otras cuestiones sobre el juego. Su tarea es guiar y desarrollar la aventura, decidiendo por los monstruos y aventureros no jugadores. Un aventurero no jugador (ANJ), es un personaje que puede aparecer puntualmente durante la historia y cuyas acciones y comportamiento están dirigidos por el Narrador.



ABREVIACIONES COMUNES

A lo largo de este manual emplearemos una serie de abreviaturas para referirnos a términos de uso común a fin de facilitar su lectura. Recomendamos a los lectores familiarizarse con ellos.

ABREVIATURA	SIGNIFICADO
AJ	Aventurero jugador
ANJ	Aventurero no jugador
BA	Bonificador de ataque
CA	Clase de armadura
CAR	Carisma
CON	Constitución
CP	Característica primaria
CS	Característica secundaria
d4, d6, d8...	Dado de 4, 6, 8 caras...
DES	Destreza
DG	Dado de golpe
FUE	Fuerza
GD	Grado de dificultad
INT	Inteligencia
LC	Límite de carga
mc	Moneda de cobre
me	Moneda de electro
mo	Moneda de oro
mp	Moneda de plata
mpl	Moneda de platino
ND	Nivel de desafío
PG	Puntos de golpe
PGE	Puntos de golpe estructurales
PPX	Progresión de puntos de experiencia
PX	Puntos de experiencia
SAB	Sabiduría
TS	Tirada de salvación
VE	Valor de estorbo

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Para jugar a *Crónicas de la Marca del Este* no necesitarás más que este libro y unos dados poliédricos. Sería recomendable que cada jugador poseyera un juego de dados propio, que es posible adquirir en tiendas especializadas. También es preciso disponer de algunos folios en blanco para dibujar mapas y hacer anotaciones, así como unos lápices y gomas de borrar. Como veremos más adelante, cada jugador, exceptuando al Narrador, debe poseer una hoja de aventurero que recoja todas las características e información de su aventurero. Se puede fotocopiar la hoja de aventurero que se encuentra al final de este libro.

LOS DADOS

En *Crónicas de la Marca del Este* usamos los siguientes dados con los que resolver las acciones: dados de cuatro (d4), seis (d6), ocho (d8), diez (d10), doce (d12) y veinte (d20) caras. Para simplificar, cuando queremos establecer el número y tipo de dado necesario para resolver una acción empleamos la siguiente nomenclatura: primero establecemos la cantidad de dados a lanzar, seguidos por la letra "d" y el número de caras de dichos dados. Por ejemplo, cuando escribimos 3d6 queremos decir que para resolver la tirada es necesario lanzar 3 dados de 6 caras. Pongamos otro ejemplo: 3d4+5 significa que debemos efectuar una tirada con 3 dados de 4 caras y sumar 5 al resultado total obtenido.

En algunas ocasiones se hará necesario hacer tiradas porcentuales, que identificaremos como d100. Para realizar este tipo de tiradas de porcentaje, en la cual obtendremos resultados del 1 al 100, emplearemos dos dados de 10 caras. Uno de ellos, designado previamente, nos dará las decenas y el otro las unidades. Dos 0 en los dados de diez indican un 100.

CREACIÓN DE AVENTUREROS

Para crear nuestro aventurero deberemos seguir por orden los capítulos del 1 al 5. En cualquier caso, el proceso se puede resumir en estos sencillos pasos:

1. En primer lugar, generaremos sus características, la parte más importante si cabe en este sencillo proceso.
2. Posteriormente, debemos elegir alguna de las clases de aventurero disponibles:
 - Asesino
 - Bárbaro
 - Bardo
 - Caballero
 - Clérigo
 - Druida
 - Explorador
 - Guerrero
 - Ilusionista
 - Ladrón
 - Mago
 - Místico
 - Paladín
3. Seguidamente, tendremos que escoger una especie de entre las que enumeramos a continuación:
 - Elfo
 - Elfo oscuro
 - Enano
 - Gnomo
 - Humano
 - Mediano
 - Semielfo
 - Semiorco
4. Tras esto, podemos detallar un poco más a nuestro aventurero, decidiendo su edad, aspecto físico (color de ojos y cabello, cicatrices si las hubiera, etcétera) y, si así lo deseamos, un pequeño trasfondo. Completaremos nuestro aventurero calculando sus puntos de golpe, su clase de armadura inicial o su alineamiento.
5. Con los pasos anteriores completados, calcularemos el dinero inicial con el que cuenta nuestro aventurero y lo equiparemos con armas, armaduras y otros pertrechos. Hecho esto, y anotado todo en la hoja de aventurero, ya podremos lanzarnos en pos de aventuras.

MEDIDAS

En *Crónicas de la Marca del Este* se ha empleado el sistema métrico tradicional, así pues todas las distancias y pesos están referidas en metros, kilómetros, kilogramos, etcétera.

EL MUNDO DE LA MARCA DEL ESTE

Crónicas de la Marca del Este es un reglamento que puede utilizarse sin problemas con cualquier ambientación de fantasía que el Narrador desee. Ya sea esta una de su entera creación o una basada en cualquiera de las ambientaciones famosas y bien conocidas gracias a novelas, películas u otros juegos de rol. Sin embargo, a lo largo del texto podrás encontrar varias referencias al mundo de la Marca del Este.

El mundo medieval de la Marca del Este es un lugar donde la magia y lo extraordinario están presentes, aunque no de forma evidente para la mayoría de sus habitantes. Solo aquellos individuos más dotados, valientes e inteligentes, aventureros decididos, son quienes se enfrentan a esta realidad, mientras el común de los mortales intenta simplemente sobrevivir, encontrar un techo, trabajo y sustento para sus familias. Resumiendo, el mundo de la Marca del Este se mantiene en su mayoría fiel a los cánones del género de espada y brujería. También es cierto que hay algo de alta fantasía. Por ello podríamos decir, en propiedad, que el mundo de la Marca del Este está a medio camino entre la espada y brujería clásica y la alta fantasía.

En el capítulo 4 podrás encontrar una breve descripción de varias deidades bien conocidas en el mundo de la Marca del Este, ideal para completar el trasfondo de los aventureros de las clases clérigo y paladín. También podrás encontrar más información en el capítulo 12, donde se introduce profusamente la región alrededor de la ciudad de Robleda, un emplazamiento ideal para que los aventureros comiencen la exploración del rico mundo de la Marca del Este.



JORGE
MORENO
2020

CAPÍTULO 1: CARACTERÍSTICAS

LAS SEIS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Cada una de estas seis características define un atributo relevante de nuestro aventurero, ya sea físico o mental:

FUERZA (FUE)

La fuerza mide el poder físico de nuestro aventurero, su musculatura y potencia de ataque, proporcionando bonificadores a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo y a la tirada de daño subsiguiente. Los aventureros pueden empujar hasta su puntuación de fuerza x 10 y levantar un peso equivalente a su puntuación en fuerza x 15.

DESTREZA (DES)

La destreza nos indica la agilidad, rapidez de reflejos y presteza del aventurero, su equilibrio y estabilidad sobre cualquier terreno y situación, y su capacidad para esquivar ataques. La destreza proporciona además bonificadores a las tiradas de ataque a distancia y a la clase de armadura de nuestro aventurero.

CONSTITUCIÓN (CON)

La constitución es el reflejo de la salud y vigor del aventurero, determinando la resistencia del mismo a la fatiga, al dolor, la enfermedad y los venenos. Un bonificador de constitución se traduce en más puntos de golpe, así que esta característica resulta de importancia para todas las clases de aventureros.

INTELIGENCIA (INT)

Gracias a su inteligencia, nuestro aventurero es capaz de discernir, aprender, razonar, recordar y planificar con habilidad. Esta característica establece también la cantidad de conjuros de magia arcana que podemos lanzar cada día, así como el número de lenguas que podemos conocer.

SABIDURÍA (SAB)

La sabiduría es reflejo de la experiencia y conocimientos generales del aventurero, su sentido común, intuición y voluntad. Es importante también porque determina la cantidad de conjuros divinos que podemos lanzar cada día, así como la capacidad para expulsar muertos vivientes.



CARISMA (CAR)

El carisma del aventurero nos da una idea de su atractivo, personalidad, magnetismo, liderazgo y capacidad de persuasión. El carisma es una característica que modifica las reacciones que provocamos en otras criaturas y la lealtad de nuestros seguidores, así como la cantidad de muertos vivientes que podemos expulsar.

GENERAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL AVENTURERO

Antes de lanzar a nuestro aventurero en busca de fama y gloria, debemos dotarlo de las características necesarias que harán de él un ser único. Para ello tendremos que transformar sus cualidades o atributos físicos y mentales a números que nos permitirán evaluar mejor sus dotes y capacidades.

Este proceso es sencillo y rápido. Lo primero que hay que hacer es proveerse de una hoja de aventurero en blanco para llenar. Podéis fotocopiar la que se encuentra al final de este libro o crear una propia. A continuación, lanzamos 3 dados de 6 caras (3d6) seis veces apuntando cada resultado. Por último, asignaremos cada uno de los seis resultados a cada una de las características de nuestro aventurero, en el orden que deseemos. El jugador haría bien en tener presente qué especie y clase elegirá para su aventurero, ya que la especie puede aumentar o disminuir los valores de algunas características, y las características pueden afectar a las habilidades de su clase.

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Como hemos descubierto ya, cada una de las características define un aspecto importante de nuestro aventurero. Considerando el resultado asignado, cada característica poseerá un valor entre 3 y 18. Según esta puntuación estableceremos un modificador atendiendo a la siguiente tabla. Estos modificadores serán aplicados, sumados o restados según el caso, en ciertas tiradas de dados que se producirán durante el juego y que trataremos más adelante.

TABLA DE MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

VALOR	1	2-3	4-5	6-8	9-12	13-15	16-17	18-19
MOD.	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Consideraremos un modificador positivo como un bonificador, mientras que un modificador negativo será un penalizador. Cuanto mayor sea la puntuación de una característica, mayor será su bonificador, y viceversa: cuanto menor sea la puntuación de una característica, más abultado será el penalizador. Con el devenir del juego los valores de nuestras características pueden aumentar o disminuir. Estos cambios pueden incluso provocar que un valor termine por debajo de 3 o por encima de 18. Siempre que el valor de una característica cambie, se debe actualizar también su modificador asociado.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS Y SECUNDARIAS

Hay dos tipos de características: primarias y secundarias. De las seis características que cada aventurero posee, el jugador deberá seleccionar unas pocas como sus características primarias, siendo aquellas no seleccionadas consideradas como características secundarias. Las características primarias se corresponden con aquellos atributos físicos y mentales en los que nuestro aventurero está especialmente entrenado y es competente. Mientras que las características secundarias son las que tiene a un nivel más normal o corriente.

Esta distinción es muy importante en el sistema de juego de *Crónicas de la Marca del Este*, como veremos a continuación. Cuando nuestros aventureros usan una de sus habilidades de clase como, por ejemplo, cuando un ladrón intenta robar la bolsa a un comerciante, o un explorador trata de seguir el rastro de un monstruo, necesitaremos hacer una tirada de característica para determinar el éxito o fracaso de la acción. Cada habilidad de clase tiene una característica asociada. Si esta es una característica primaria, el aventurero tendrá más posibilidades de tener éxito en la tirada de habilidad. Este mismo principio se mantendrá para cualquier otra tirada de característica que sea necesaria durante el juego.

Los aventureros de la especie humana pueden elegir tres características primarias. Las especies no humanas, como elfos, enanos, gnomos, halflings, semielfos y semiorcos, tendrán solo la posibilidad de escoger dos. Cada clase de aventurero tiene una característica primaria asociada que no puede cambiarse. Por ejemplo, la característica primaria asociada a la clase del explorador es la fuerza (FUE), así que si un aventurero de especie humana decide escoger esa clase, tendrá que elegir como una de sus características primarias la fuerza (FUE), pudiendo escoger dos más de las restantes a su disposición. Si en lugar de un humano fuera un elfo el que decidiera escoger el explorador como su clase de aventurero, también tendría que seleccionar la característica de fuerza (FUE) como primaria, y solo le quedaría por elegir otra de las cinco restantes, siendo todas las demás secundarias.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Casi todas las tiradas para resolver una situación, como comprobar el éxito o fracaso en una acción, una tirada de salvación o bien una tirada de habilidad de clase, implican una tirada de característica. Dicha tirada se resuelve lanzando 1d20 y sumando el modificador de la característica relevante, cualquier modificador por especie que pudiéramos tener, el nivel de nuestro aventurero (muy a menudo, pero no siempre) y cualquier otro modificador asignado por el Narrador. El resultado se debe comparar contra el nivel de desafío (ND) establecido por el Narrador, y si lo igualamos o superamos, habremos tenido éxito en la acción.

Como hemos visto hasta ahora, la distinción entre características primarias y secundarias es crítica en *Crónicas de la Marca*, y es aquí donde cobra mayor relevancia, ya que tendremos mayor probabilidad de éxito en las tiradas relacionadas con una característica primaria antes que en las relacionadas con una secundaria. Esto es así porque el Narrador establece el nivel de desafío (ND) para una tirada relacionada con una característica primaria como $12 +$ un determinado grado de dificultad (GD), y para secundarias como $18 +$ ese mismo grado de dificultad.

Pongamos un ejemplo práctico que nos ayudará a comprender cómo se aplican en una situación de juego las tiradas de característica:

Nuestra elfa de Esmeril, Siloscien, es una exploradora de tercer nivel con una puntuación de sabiduría (SAB) de 15. Además, tiene esta característica como primaria. Siloscien está siguiendo el rastro de unos escurridizos kobolds a través de un agreste paraje. El Narrador pide a la jugadora que realice una tirada de característica de sabiduría para determinar si logra tener éxito en su tarea de localizar y seguir el rastro de los kobolds. La jugadora tira un 1d20, añade un $+3$ a la tirada por ser una exploradora de tercer nivel y su modificador de característica, que para 15 es un $+1$. En este caso su especie no le proporciona ningún modificador adicional. La jugadora consigue en su tirada de dado de 20

caras un 13, por lo que obtiene un resultado final de 17. El Narrador estableció el grado de dificultad (GD) en 1, usando como referencia los dados de golpe de los kobolds, ya que Siloscien se está enfrentado a la capacidad de los mismos para ocultar su rastro. Por tanto, el ND final es de 13, $12 + 1$. Como la tirada de Siloscien ha superado ese valor con holgura, nuestra elfa logra seguir el rastro de los elusivos kobolds.

En el capítulo 7: Aventuras y desventuras, podremos aprender más sobre las tiradas de característica y su uso durante el juego.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Las tiradas de salvación son un tipo especial de tiradas de característica. En ocasiones, nuestros aventureros sufrirán diversos efectos adversos o tendrán que superar algunas dificultades en su camino que, sin ser estrictamente ataques físicos, pueden ser un serio peligro para su integridad. Imaginemos que, en pleno combate, un conjurador intenta paralizarnos mediante su magia, ¿tendremos suficiente fuerza de voluntad para repeler su ataque? En esos casos y otros, como el ataque de los dragones, los venenos y diferentes acciones mágicas, será necesario recurrir a una tirada de salvación, algo que veremos con todo detalle en el capítulo dedicado a la resolución del combate.



CAPÍTULO 2: CLASES DE AVENTURERO

Una vez determinadas las características básicas de nuestro aventurero, será necesario escoger una clase, teniendo en cuenta que todas ellas establecen unas limitaciones y requisitos que nuestro aventurero debe cumplir. Por decirlo de una manera sencilla, la clase de aventurero determina el oficio o área de conocimiento fundamental de nuestro héroe. Así, puede ser desde un temible guerrero hasta un sabio mago, pasando por un escurridizo ladrón o un bravo paladín.

En *Crónicas de la Marca del Este* existen 13 clases de aventurero diferentes entre las que elegir, cada una de ellas con sus peculiaridades: asesino, bárbaro, bardo, caballero, clérigo, druida, explorador, guerrero, ilusionista, ladrón, mago, místico y paladín. La explicación detallada de cada una de ellas utiliza un formato común de rasgos y términos de juego que se detallan a continuación. Cada clase indica también cómo se incrementan las capacidades y habilidades de nuestro aventurero al subir de nivel. Casi todos los aventureros empiezan con un nivel de 1, aunque depende de lo que determine el Narrador. A partir de ese momento, ganan niveles adicionales acumulando experiencia.

Característica principal: aquí se indica la característica que el aventurero debe tener obligatoriamente como primaria para poder escoger la clase en cuestión. Es la característica más importante y, por tanto, donde es recomendable tener una puntuación alta para poder jugar nuestro aventurero

con solvencia. Si nuestro aventurero es humano, aparte de la característica indicada por la clase, podrá seleccionar otras dos características adicionales como primarias. El resto de especies solo podrán designar una característica adicional como primaria.

Dado de golpe: establece el dado que lanzaremos cada vez que subamos de nivel para añadir puntos de golpe adicionales a nuestro aventurero. El bonificador de la característica de constitución (CON) debe añadirse al resultado de la tirada. Si el total resulta en 0 o en un número negativo por culpa del modificador de constitución (CON), se sumará 1, el mínimo, a los puntos de golpe actuales.

Alineamiento: el alineamiento sugerido para la clase de aventurero. Los alineamientos se discuten en detalle en el capítulo 4.

Armas: en este apartado aparecen listadas las armas con las que los aventureros de esta clase están entrenados. Si el aventurero emplea armas que no están en su lista de armamento, sufriría un penalizador de -4 en sus tiradas de ataque.

Armaduras: las armaduras que aparecen en este apartado serán aquellas que el aventurero puede portar sin ver mermadas sus habilidades de clase. Es perfectamente posible que un aventurero se equipe con la armadura que desee, incluso si no



figura en este listado, pero como hemos comentado, si así lo hace, puede sufrir penalizaciones o incluso dejará de poder utilizar sus habilidades de clase por completo. Esto ocurre porque las restricciones en los tipos de armadura que cada clase de aventurero puede usar reflejan el entrenamiento y las costumbres propias de cada clase, así como la experiencia, o falta de la misma, con determinadas indumentarias.

Pongamos un ejemplo que sirva para ilustrar esta situación. El hábil y resuelto Feltin es un ladrón que se ha criado en las oscuras y estrechas callejuelas de Marvalar. Consciente de que la agilidad y la rapidez son esenciales para desenvolverse en la atestada ciudad, especialmente si hay una patrulla de la guardia cerca, siempre ha vestido una liviana armadura de cuero, ajustada a su enjuto pero fibroso cuerpo, lo que le permite escabullirse con presteza y escapar con celeridad si se diera el caso. Si Feltin decidiera emplear una armadura pesada, como una cota de mallas, sin duda su agilidad se vería mermada, algo que afectaría negativamente a sus habilidades de ladrón. Esto no quiere decir que Feltin no pueda llevar la armadura que se le antoje, solo que si elige una armadura que no aparece listada para su clase de aventurero, dejará de poder utilizar sus habilidades de clase mientras la vista.

Habilidades: en este apartado se enumeran y explican todas las habilidades especiales propias de la clase en cuestión.

Bonificador de ataque (BA): este bonificador se suma a la tirada de ataque cuando realicemos ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Veremos con más detalle este bonificador y sus aplicaciones en el capítulo dedicado al combate.

Progresión de puntos de experiencia (PPX): cada clase de aventurero dispone de una tabla específica donde se recoge la cantidad de puntos de experiencia (PX) necesarios para subir de nivel. A partir del nivel 12, las clases no aumentan sus dados de golpe o su bonificación de ataque. Sin embargo, los niveles extra aún son importantes, pues sí se tienen en cuenta para las tiradas de característica, afectando a las tiradas de salvación y a las habilidades del aventurero.

ASESINO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: destreza (DES).

DADO DE GOLPE: d6.

ALINEAMIENTO: cualquiera no bueno.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: armadura de cuero acolchado, endurecido o tachonado.

Los asesinos son maestros del disfraz y la infiltración, especializados en asesinatos por encargo. Normalmente, se les puede encontrar en grandes ciudades, donde hay más oportunidades de negocio, siempre envueltos en intrigas políticas y comerciales. Por regla general, el asesino pertenecerá al gremio de asesinos local, que le ofrecerá protección y apoyo, además de facilitarle encargos (el Narrador deberá establecer si el asesino debe ceder una parte de sus ganancias al gremio como pago por estos servicios). Podría decirse que el asesino es una variante de la clase de ladrón, con la especialización en el asesinato por encargo.

Los asesinos, siempre rápidos y sigilosos, no suelen utilizar armaduras más pesadas que las de cuero, aunque pueden usar escudos (el uso de escudos penalizará las tiradas de habilidad de clase con un -1). Si un asesino decidiera emplear otro tipo de armadura, sufrirá una penalización de -1 en el empleo de

sus habilidades de clase por cada punto por encima de +2 que le proporcione dicha protección a su clase de armadura (CA). Esta clase de aventurero puede utilizar cualquier arma con maestría, aunque prefieren espadas cortas, dagas y ballestas. Además, los asesinos suelen emponzoñar sus armas con venenos diversos para asegurarse la muerte de la víctima. Un asesino es un maestro en apuñalar por la espalda.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ASESSINO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d6
1.751	2	+1	+1d6
3.501	3	+1	+1d6
7.001	4	+1	+1d6
14.001	5	+2	+1d6
25.001	6	+2	+1d6
50.001	7	+2	+1d6
90.001	8	+3	+1d6
150.001	9	+3	+1d6
200.001	10	+3	+1d6
350.001	11	+4	+2 PG
500.001	12	+4	+2 PG
+150.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

ATAQUE FURTIVO

Los asesinos son capaces de asestar rápidos y certeros ataques sobre objetivos desprevenidos. Un posible objetivo puede ser consciente de la presencia del asesino, pero si no espera ser atacado, nuestro aventurero podrá realizar un ataque furtivo sobre el mismo. La víctima no tendrá derecho a una tirada de iniciativa hasta el siguiente asalto. El asesino que lleve a cabo un ataque furtivo gozará de un bonificador +2 para atacar y de un +4 al daño que produzca si el ataque tiene éxito. Es posible efectuar ataques furtivos con armas a distancia siempre que la víctima se encuentre a menos de diez metros del asesino. Tal y como se indica en la descripción de la clase, esta habilidad se ve afectada negativamente si el asesino viste una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas.

ATAQUE LETAL

Si el asesino estudia a su víctima durante 3 asaltos o más y lleva a cabo un ataque furtivo exitoso, podrá matar a su víctima de manera instantánea. El intento de asesinato deberá llevarse a cabo en los 3 asaltos posteriores a los 3 asaltos de observación. Mientras observa a su víctima, el asesino podrá realizar otras acciones, pero deberá mantener la atención sobre su objetivo. Si la posible víctima detecta al asesino antes de que este lleve a cabo el ataque, el ataque letal no podrá efectuarse. La víctima de un intento de asesinato tiene derecho a una tirada de salvación de constitución (CON), en caso de fallar dicha tirada, morirá de manera instantánea. Si el intento de ataque letal falla porque el objetivo supera la tirada de salvación, no podrá hacerse otro ataque letal sobre el sujeto. Por el contrario, si el ataque letal no tiene éxito, pero pasa inadvertido para la víctima; o si el asesino no ataca a su objetivo en los 3 asaltos posteriores a los asaltos de observación, se podrá repetir el ataque letal, si bien solo tras volver a estudiar a la víctima durante otros 3 asaltos.

DETECTAR PUNTO DÉBIL (SAB)

Esta habilidad, ligada a la sabiduría del aventurero (SAB), permite a nuestro asesino detectar los puntos débiles de sus posibles víctimas. Gracias a su entrenamiento, experiencia y capacidades deductivas y de observación, el asesino, siempre que emplee 1d3 x 10 minutos espiando a su objetivo, logrará averiguar: los datos de golpe (DG) de la víctima, alineamiento, armas ocultas u objetos inusuales o mágicos presentes, así como sus gestos y maneras y otros detalles triviales que pudieran no ser relevantes en una observación normal menos concienzuda. El Narrador, según el nivel y las circunstancias de la criatura o personalidad observada de este modo, podrá imponer penalizaciones adicionales a la tirada. Esta habilidad no se ve mermada ni penalizada en el caso que nuestro asesino vista una armadura no adecuada para su clase.

DISFRAZ (CAR)

Con una tirada exitosa de esta habilidad, el asesino habrá conseguido disfrazarse y hacerse pasar por otro individuo. Según el sujeto al que se quiera suplantar, será preciso cumplir determinados requisitos. Por ejemplo, si queremos pasar por un mendigo, necesitaremos algo de maquillaje y vestimentas adecuadas, así como 1d3 x 10 minutos para preparar el atuendo. Cuando pretendamos acometer la tarea de asemejarnos a un individuo en particular, precisaremos al menos 1 mes de preparación para intentar llevar a cabo la tarea, tiempo que ocuparemos en estudiar los gestos y maneras del individuo, su tono de voz, etcétera, así como la preparación de los ropajes y atrezo pertinentes. El Narrador deberá llevar a cabo la tirada de esta habilidad en secreto, para que el jugador desconozca si su intento ha tenido éxito o si, por el contrario, ha sido desenmascarado. El Narrador aplicará los siguientes penalizadores a la tirada: -2 si el asesino trata de emular a una persona del sexo opuesto, -2 si nuestro aventurero trata de hacerse pasar por un miembro de otra especie, y un -2 si la diferencia de edad con el sujeto a emular es de más de 10 años.

De todos modos, debemos hacer notar que un intento con éxito en el uso de esta habilidad no confundirá a un observador atento, dependiendo mucho de las circunstancias. Es decir, una tirada con éxito nos dirá que el asesino ha conseguido disfrazarse adecuadamente, lo suficiente para engañar a personas desprevenidas o inadvertidas. Si el observador al que tratamos de engañar es un conocido de la persona que se está intentando

emular, la tirada de la habilidad de disfraz tendrá un penalizador de -4. Si el observador es un estrecho amigo de la persona imitada, el penalizador será de -8. Y si el observador es la pareja o amante, la madre, padre o hermano de la persona que pretendemos imitar, la tirada se verá penalizada con un -12. De todos modos, como los casos en los que se puede aplicar esta tirada son tan variados, el Narrador podrá permitir al observador, según las circunstancias, una tirada de inteligencia (INT) para ver si logra desenmascarar a nuestro héroe.

ENVENENAR (INT)

Un buen asesino puede identificar, fabricar y usar potentes venenos con una tirada exitosa de esta habilidad. No obstante, para fabricar venenos precisará de materiales alquímicos, ingredientes y un laboratorio. Debido a su familiaridad en el uso y mezcla de ingredientes venenosos, el asesino gozará de un bonificador de +1 a sus tiradas de salvación contra venenos a partir del nivel 3. En esta misma página ofrecemos una breve lista de venenos comunes empleados por los asesinos.

ESCALAR (DES)

Esta extraordinaria habilidad permite que un asesino suba, baje o se mueva a través de una pendiente, pared o incluso un techo con agarraderas, ya sea de origen natural o artificial, que para otros aventureros sería imposible superar. El asesino puede desplazarse por estas superficies a la mitad de su movimiento normal. Una prueba de escalada fallida significa que el aventurero no avanza. Si se falla por 5 o más puntos, significa que el asesino resbala y cae desde su posición actual, sufriendo el daño estipulado para esa altura. Los asesinos no pueden llevar nada en sus manos mientras escalan. Un asesino no necesita hacer tiradas de característica para escalar o moverse a través de superficies que otros aventureros podrían superar con una tirada de característica. Los asesinos no pueden usar esta habilidad si visten una armadura inadecuada.

ESCONDERSE (DES)

Cuando el asesino emplee con éxito esta habilidad, logrará esconderse de tal manera que pasará inadvertido. Es más, podrá incluso moverse a la mitad de su rango normal de movimiento sin dejarse ver. No obstante, si supera la mitad de su rango normal de movimiento e intenta esconderse, sufrirá un penalizador -2 a la tirada. Es imposible esconderse

TIPOS DE VENENO

TIPO DE VENENO	COSTE POR DOSIS	TIRADA DE SALVACIÓN EXITOSA (CON)	DURACIÓN	TIRADA DE SALVACIÓN FALLIDA (CON)	DURACIÓN
Polvo de beleño blanco	5 mo	Sin efecto	No aplicable	-1 a la inteligencia (INT) y la sabiduría (SAB), -1 a la iniciativa. Dificultad para hablar	1d4 días
Pasta de aguijón de avispa gigante	15 mo	Sin efecto	No aplicable	-1 a la fuerza (FUE) y la constitución (CON), -1 a la iniciativa. Vista borrosa	1d4 días
Veneno de víbora cornuda	45 mo	1d6 de daño. Vómitos	2 días	1d8 de daño. -2 puntos a la destreza (DES). Fiebre, vómitos y diarrea	2d6 días
Aceite de estramonio y viuda negra	150 mo	1d8 de daño. Alucinaciones, mareos	1d4+1 días	1d10 de daño. La víctima cae en un sopor profundo, atormentado por pesadillas y alucinaciones	2d6+2 días
Ponzoña de draco	900 mo	1d10 de daño. Perder un punto permanente de constitución (CON)	Instantánea	2d8 de daño, pérdida de 1 punto de constitución (CON) permanente. La víctima queda en estado comatoso.	1d8 días
Extracto de loto negro	1800 mo	4d10 de daño. Perder permanentemente un punto de todas las características	Instantánea	Muerte	Permanente

mientras se está corriendo. De todos modos, el asesino no podrá esconderse si está siendo observado. Si el sujeto que lo está vigilando dejara de observarlo momentáneamente, el asesino podría tratar de esconderse, siempre que hubiera un lugar donde hacerlo, según las circunstancias, con un penalizador de -10 ya que el asesino debe actuar con mucha premura. Obviamente, nuestro aventurero no podrá esconderse si no hay un sitio físicamente viable donde hacerlo. Un asesino puede esconderse perfectamente en las zonas en penumbra como si estuvieran en completa oscuridad.

Un asesino no puede emplear simultáneamente las habilidades de moverse en silencio y esconderse hasta que no alcance el nivel 3. A partir de ese nivel, sí podrá utilizar ambas habilidades, aunque deberá realizar una tirada de habilidad para cada una con un penalizador de -5, y siempre que no se mueva a más velocidad de un cuarto de su rango normal de movimiento. Huelga decir que la habilidad de esconderse se ve afectada negativamente si el asesino viste una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas.

ESCUCHAR (SAB)

El asesino puede escuchar ruidos apenas audibles para personas no entrenadas, incluso desde detrás de una puerta u otros obstáculos similares. De forma general, un éxito en esta tirada nos indicará que nuestro asesino ha detectado un ruido, por tenue que sea, en un radio de 10 metros. Si el asesino tratara de escuchar a través de una puerta, deberá estar adyacente a la misma. Escuchar a través de algo más grueso que una puerta normal, como un muro de piedra, implica un penalizador de -10 a la tirada. De todos modos, lo que escuche nuestro aventurero dependerá del criterio del Narrador. El asesino podrá intentar escuchar solo una vez por asalto. Esta habilidad se ve afectada por las penalizaciones por armadura inadecuada solo si la armadura incluye yelmo.

MONTAR Y DESMONTAR TRAMPAS (INT)

Un asesino puede usar esta habilidad para localizar, montar o desmontar trampas. Cada uso requerirá una tirada, y solo se podrá realizar una tirada según las circunstancias. Por ejemplo, nuestro asesino logra localizar una trampa empleando esta habilidad. Una vez localizada, intenta desmontarla, efectuando una nueva tirada. El resultado de la misma es un fallo, así que nuestro aventurero no logra comprender el mecanismo que la acciona y no puede inutilizarla. El asesino no podrá volver a tirar para desmontar la misma trampa, y es posible que, a discreción del Narrador, su intento fallido provoque la activación de la trampa, sufriendo sus efectos. Localizar una trampa en un lugar preciso, como el pomo de una puerta o su cerradura, llevará al menos 1 asalto. Detectar una trampa en una habitación de unos cuatro por cuatro metros supondrá al menos 1 turno de tiempo. Un resultado positivo en la tirada revelará la trampa más simple en un objeto o en el área inspeccionada, pues es posible que existan más trampas en el sitio u objeto. En ese caso, se requerirá una tirada de buscar trampas para cada posible trampa presente. El asesino también podrá detectar trampas mágicas, pero será mucho más complicado que hacerlo con las más mundanas. En este caso, y también en el caso de trampas mecánicas complejas, el Narrador puede ajustar el nivel de desafío (ND) o establecer penalizadores a las tiradas basándose en el nivel o dado de golpe de aquel que montó la trampa. En cualquier caso, será necesario que el asesino disponga de herramientas de ladrón para localizar o montar trampas. Generalmente, dependiendo de su naturaleza,

un asesino tardará 1d4 asaltos en desmontar una trampa. Para montar una trampa nueva, o volver a montar una ya disparada, será necesaria una tirada de habilidad, además de los materiales y herramientas precisas. Si el asesino vuelve a montar una trampa que antes había desmontado con éxito, disfrutará de un bonificador de +5 a su tirada.

Localizar una trampa no se verá afectado por la armadura que se porte, al contrario que el proceso de montar y desmontarlas, que sí se ve penalizado.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

El asesino es un individuo hábil, sigiloso, silente y metódico. Es capaz de moverse sin apenas producir ruido, tanto en el interior de edificios como al aire libre. De esta manera, nuestro aventurero podrá moverse a la mitad de su rango normal de movimiento de forma silenciosa. A mayor velocidad, el asesino sufrirá un penalizador de -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio al correr o cargar, pues implica un penalizador de -20.

Moverse en silencio se verá afectado por la armadura que se porte, especialmente si se viste una armadura que no figure en la lista, algo que imposibilitará el uso de esta habilidad.



BÁRBARO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: constitución (CON).

DADO DE GOLPE: d12.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: cualquiera.

Los bárbaros son poderosos guerreros, de voluntad indómita, tenaces y arrojados en el combate. Generalmente, provienen de zonas poco civilizadas, donde los humanos se congregan en pequeños grupos tribales dominados por grandes caudillos militares. Muchos de estos individuos tienen un carácter taciturno, violento e irascible, fruto del entorno salvaje donde se han criado. Generalmente, son nómadas, personas inquietas que gustan de la naturaleza y disfrutan al aire libre.

Los bárbaros son competentes con todas las armas del juego salvo las ballestas, pero prefieren las espadas y las hachas. Se desenvuelven bien con todas las armaduras y escudos, aunque las armaduras ligeras como cotas de cuero tachonado o corazas pectorales ligeras, son sus favoritas. No gustan de llevar armaduras completas, ya que pueden mermar y restringir el uso de sus habilidades.

Es también notable que los bárbaros odian la magia y a los hechiceros. Respetan y temen las artes arcanas, pues son individuos supersticiosos anclados en sus costumbres y folclore tradicionales.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE BÁRBARO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d12
2.101	2	+1	+1d12
4.701	3	+2	+1d12
9.401	4	+3	+1d12
20.001	5	+4	+1d12
40.001	6	+5	+1d12
80.001	7	+6	+1d12
170.001	8	+7	+1d12
340.001	9	+8	+1d12
600.001	10	+9	+1d12
800.001	11	+10	+5 PG
1.000.001	12	+11	+5 PG
+200.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

AGUANTE

Cuando un bárbaro alcanza el nivel 6, y gracias a sus extraordinarias facultades físicas, reciedumbre natural, vigor y empuje, puede persistir en el combate más allá de lo razonable. Una vez al día, cuando sus puntos de golpe se vean reducidos a un número en concreto: 12 puntos de golpe o menos para los niveles 6-9; 18 puntos de golpe o menos en los niveles 10-14; y 24 puntos de golpe o menos para los niveles 15 y posteriores; podrá activar esta habilidad. En ese momento, el bárbaro gana inmediatamente 12 puntos de golpe adicionales. Cualquier daño infligido posteriormente se restará primero de esos puntos de golpe extra. Esta capacidad permanece activa mientras continúe el combate. Una

vez finalizan los efectos de la habilidad, el aventurero pierde los puntos de golpe extra que aún conservara, quedando como mínimo a 1 PG si al restar dichos puntos extra el resultado fuese menor o igual a 0.

Esta resiliencia salvaje otorga al bárbaro otra capacidad única. Si el aventurero sufre un daño tal que ve sus puntos de golpe reducidos a 0 o menos, y siempre que no haya utilizado ya esta habilidad previamente ese día, su férrea determinación entrará en juego proporcionándole 12 puntos de golpe adicionales de manera inmediata. Si los puntos de golpe adicionales permiten al bárbaro conservar un total de puntos de golpe superior a 0, se mantendrá en pie y podrá seguir luchando. Sin embargo, nada podrá salvar a nuestro bárbaro si un ataque reduce sus puntos de golpe por debajo de -9.

ALERTA

Acostumbrados a permanecer largos períodos de tiempo en territorio salvaje y hostil, los bárbaros han desarrollado sus sentidos de tal modo que se mantienen en un constante estado de alerta. Gracias a ello, los bárbaros ganan un bonificador de +2 a sus tiradas de sorpresa cuando intentan sorprenderlos. Además, si son atacados por el flanco, el atacante no disfrutará de bonificadores. Y si el bárbaro es atacado por la espalda, el bonificador del atacante se reducirá a la mitad, incluso para ataques especiales como el ataque furtivo del asesino. Así, un asesino que use la habilidad de ataque furtivo contra nuestro bárbaro solo obtendrá un bonificador +2 en lugar del +4 habitual.

FURIA DESATADA

Una vez alcanzado el nivel 4, el bárbaro es capaz de entrar en un estado de furia desatada en el que su capacidad de ataque se ve reforzada y le permite atacar a múltiples enemigos a la vez. El bárbaro debe anunciar que empleará esta habilidad antes de atacar, y no puede retirarse antes de utilizarla. Únicamente se puede entrar en este estado una vez por encuentro y reemplaza a la acción de ataque normal. Una vez en uso, el bárbaro puede atacar a dos oponentes diferentes, siempre que ambos estén a un máximo de metro y medio del bárbaro, y este les supere en nivel por el doble o más. Por ejemplo, dos guerreros de segundo nivel intentan saltar sobre nuestro bárbaro en un callejón; el bárbaro declara que usará su furia desatada, ganando un ataque contra cada uno de sus enemigos, siempre que él mismo sea al menos de nivel 4. El número de enemigos a los que se puede atacar aumenta a medida que el bárbaro sube de nivel. Así, al alcanzar el nivel 6 se podrá atacar a 3 oponentes, y al obtener el décimo nivel se podrá atacar a 4 oponentes, siendo este el número máximo posible.

INSTINTOS PRIMITIVOS

Los bárbaros son capaces de recurrir a una fuerza que va más allá de lo físico, alimentada por instintos más cercanos a los de los animales que a los de los humanos. Esta habilidad solo se puede emplear si el bárbaro se lanza a la acción, ya sea al comienzo del asalto o como un último esfuerzo desesperado. Cualquier intento de huir, regalar o si la acción se discute o medita, niega inmediatamente el uso de esta habilidad. El bárbaro gana un bonificador de +4 si la acción que quiere llevar a cabo implica una tirada de característica por fuerza (FUE), destreza (DES) o constitución (CON). El bárbaro no puede usar esta habilidad si lleva una armadura que pese más de 12 kilos. Hay que tener presente que nuestro bárbaro tampoco podrá utilizar la habilidad, incluso tratándose de un último esfuerzo, si huyó con antelación del desafío que ha terminado desencadenando la situación actual.

Los instintos primitivos del bárbaro también permiten que nuestro aventurero contenga la respiración durante un período de tiempo más largo de lo normal, corra largas distancias, y sobreviva más tiempo en temperaturas y condiciones climáticas extremas. Ninguna de estas capacidades requiere una tirada de característica. En cambio, tienen una duración limitada. Los bárbaros pueden contener la respiración durante un número de asaltos igual a su puntuación de constitución (CON). Y podrán sobrevivir en ambientes, temperaturas y condiciones climáticas extremas durante un día más de lo que podría hacerlo una persona normal. Por último, la gran resistencia de los bárbaros les permite correr largas distancias sin cansarse, pudiendo recorrer en un día el doble de la distancia habitual.



INTIMIDAR (CON)

Los bárbaros pueden proyectar una imagen bestial y aterradora. Ya sea por pura fuerza de voluntad o por sus maneras salvajes, son capaces de infundir miedo en sus oponentes mediante su sola presencia. Estando en combate, y tras una tirada de constitución (CON) exitosa por parte del bárbaro, cualquier criatura que no supere en nivel a nuestro aventurero sufrirá un -2 a todas sus tiradas, incluidas entre otras, las pruebas de iniciativa, ataque, daño y características. Esta penalización se aplica tan pronto como el bárbaro indique que usa la habilidad, lo que debe anunciarse antes de tirar por iniciativa. Intimidar tiene un área de efecto de 5 metros, y únicamente puede activarse una vez por combate. A nivel 1 un bárbaro puede intimidar a una criatura como máximo. El número total de criaturas afectadas aumenta con el nivel del bárbaro de la siguiente manera: hasta 2 criaturas a nivel 3, hasta 4 criaturas a nivel 6, hasta 8 criaturas a nivel 10 y hasta 16 criaturas a nivel 15. Una criatura intimidada se librará de los efectos de esta habilidad si es atacada por el bárbaro y este no logra acertar.

LLAMADA ANCESTRAL

Al alcanzar el nivel 10, la reputación y el prestigio de un bárbaro le permiten reunir a otros en torno a su persona, e inspirarles para que luchen al máximo de su capacidad. Esta habilidad afecta a un número de blancos igual al doble del nivel del bárbaro, que deben ser a su vez de un nivel menor al de nuestro aventurero. Aquellos bajo los efectos de la habilidad incrementan sus puntos de golpe en tantos puntos como el máximo de su dado de golpe. Por ejemplo, un guerrero afectado por la llamada del bárbaro verá sus puntos de golpe aumentados en 10 puntos adicionales.

Los efectos de esta habilidad duran un día como máximo, o hasta que se completa una tarea específica, o mientras el Narrador lo estime oportuno. El bárbaro solo puede usar esta habilidad una vez por semana, y no pueden combinarse sus efectos con el uso de la misma habilidad por parte de otro bárbaro.

RASTREADOR NATO

Los bárbaros disfrutan de una capacidad natural para sobrevivir en entornos que otros humanos más civilizados no soportarían. Mediante esta habilidad pueden:

- Proveerse de alimento, agua y refugio, siempre que haya en las cercanías recursos disponibles. El bárbaro obtiene estos beneficios sin la necesidad de una tirada de característica, aunque tendrá que invertir 1d6 + 2 horas dedicadas a la caza, el forrajeo o la construcción de un refugio. Lo obtenido solamente sirve para proveer al bárbaro, a nadie más.
- Encender fuego en 1d10 minutos mediante medios naturales, siempre que los materiales necesarios estén disponibles.
- Determinar hacia dónde está el norte, aunque el bárbaro debe encontrarse a cielo abierto para poder hacerlo.
- Escalar pendientes y superficies empinadas de origen natural sin la necesidad de realizar tiradas de característica, como por ejemplo un acantilado rocoso.
- Vadear y cruzar ríos, y otros cuerpos de agua dulce típicos.

Tanto al trepar como al nadar, el bárbaro se desplaza a la mitad de su movimiento normal. Un bárbaro no puede escalar o nadar si viste una armadura que pese más de 12 kilos, y debe dejar de lado cualquier otro objeto que pese más de 10 kilos o que sea especialmente voluminoso.

BARDO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: carisma (CAR).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: arcos, bastón, cachiporra, cerbatana, cimitarra, daga, dardos, espada corta, espada larga, hacha de mano, jabalina, lanza, martillos.

ARMADURAS: armaduras de cuero, armadura de anillas, camisote de mallas, cota de escamas, armadura laminada y peto de coraza.

Los bardos son individuos de múltiples habilidades, inteligentes y cultivados, amantes de la buena vida, del saber popular, de leyendas, ritos y costumbres del pasado. Estos aventureros son espíritus libres, que vagan por el mundo recopilando historias, epopeyas y sagas del acervo popular de cada región, ciudad y pueblo que visitan en el curso de sus andanzas. Los bardos son artistas consumados, músicos diestros que disfrutan componiendo bellas canciones de las que se sirven para transmitir sus conocimientos de cuentos y leyendas de antaño. Además, son buenos lectores, amén de escritores consumados capaces de redactar y leer con pericia.



Los bardos se abren camino en la vida con encanto, talento e ingenio. Estos aventureros aprenden muchas y variadas habilidades, como gente de mundo que son. Pueden usar cualquier arma. También pueden protegerse con casi todas las armaduras, pero no aquellas más ampulosas. Todos los bardos son excelentes cantantes, recitadores o vocalistas, y pueden tocar perfectamente un instrumento musical a elección del jugador (preferiblemente uno portátil).

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE BARDO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
1.501	2	+1	+1d10
3.251	3	+2	+1d10
7.501	4	+3	+1d10
15.001	5	+4	+1d10
30.001	6	+5	+1d10
60.001	7	+6	+1d10
120.001	8	+7	+1d10
240.001	9	+8	+1d10
450.001	10	+9	+1d10
625.001	11	+10	+4 PG
800.001	12	+11	+4 PG
+175.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONOCIMIENTO DE BARDO (CAR)

Los bardos son maestros en obtener información escuchando con atención las narraciones y relatos de otras gentes, deslizando las preguntas apropiadas en el momento apropiado. Eso les permite realizar una tirada de característica de carisma (CAR) para determinar si pueden obtener información relevante acerca de personas importantes, objetos, artefactos o lugares legendarios. Esta tirada no revelará los poderes exactos de un objeto o artefacto mágico, pero si puede aportar pistas sobre sus posibles usos, trasfondo e historia. El empleo de esta habilidad también permite al bardo comprender parcialmente algunos lenguajes o dialectos locales, así como el canto de los ladrones y el lenguaje druídico. El Narrador debería establecer el nivel de desafío (ND) para la tirada dependiendo de si la información es:

- Información pública: es un tema conocido por la mayoría de la población local.
- Información poco común: es un asunto conocido por unas pocas, aunque accesibles, fuentes.
- Información muy poco difundida: es un asunto conocido por unos pocos muy difíciles de contactar.
- Información prácticamente desconocida: solo en poder de unos pocos sabios y estudiosos.

El Narrador también puede dictaminar que determinada información es imposible de obtener por su extrema antigüedad o rareza.

EXALTAR (CAR)

Nuestro bardo, gracias a su arte musical y oratoria, es capaz de insuflar ánimo en sus compañeros, ayudándoles a superar su nivel habitual de eficacia. Es decir, con una tirada de habilidad exitosa, el bardo ayudará a que sus compañeros realicen satisfactoriamente sus tareas. Así pues, si la tirada tiene éxito, los aliados del bardo recibirán un bonificador de +2 a cualquier

acción que requiera una tirada de característica, incluyendo habilidades de clase y tiradas de salvación. Esta habilidad no afecta a las tiradas de ataque. Los aventureros deben poder ver y escuchar al bardo, y no pueden encontrarse a más de 20 metros del mismo. El bardo podrá hacer uso de esta habilidad tantas veces al día como su nivel de bardo, manteniendo sus efectos por un número de asaltos igual a su nivel. Según el bardo gana experiencia, incrementará el bonificador, así al alcanzar el nivel 6 el modificador será +3, +4 a nivel 12 y +5 a nivel 18.

FASCINAR

Gracias a su gran carisma y talento artístico, a partir de nivel 4 los bardos pueden fascinar a una persona o monstruo. Para caer fascinada, la criatura tiene que ver y escuchar al bardo, y viceversa. Cualquier distracción, como un combate, penalizará el éxito de la habilidad. Los bardos podrán emplear esta habilidad hasta tres veces al día, manteniendo sus efectos un número de asaltos igual a su nivel de bardo. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación de carisma (CAR) para evitar los efectos de esta habilidad. Si la tirada falla, la criatura tomará asiento y escuchará, arrobad a y en calma, la canción o relato del bardo. Mientras utilice esta habilidad, el bardo debe mantener la concentración, como si estuviera lanzado un hechizo. Mientras la víctima se mantenga en estado de fascinación, sufrirá un penalizador de -4 a sus tiradas de salvación y de -5 a su armadura. Aunque cualquier amenaza evidente que se le presente, como alguien desenvainando su espada o lanzando un conjuro, romperá el encantamiento. Si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación, el bardo no podrá intentar fascinarla de nuevo hasta transcurridas 24 horas.

Según el poder del bardo se acrecienta, la potencia del encantamiento se fortalece, permitiendo a nuestro aventurero sugerir a su víctima. A nivel 5 el bardo podrá hechizar a una persona previamente fascinada, con efectos similares al hechizo del mismo nombre de magia arcana, gracias a un uso exitoso de la habilidad. A nivel 8 el bardo podrá sugerir a una persona ya fascinada como si le hubiera lanzado el hechizo de sugestión. A nivel 12, el bardo podrá causar el efecto de un conjuro de antipatía/simpatía en un sujeto fascinado. Y a nivel 18, el bardo podrá aplicar los efectos de un conjuro de sugerencia de masas en varias criaturas fascinadas previamente. En cada caso, las criaturas tendrán derecho a una tirada de salvación. De igual modo, según avanzamos de nivel con nuestro bardo, el número de criaturas que se verán afectadas por esta habilidad se incrementa. Un bardo podrá fascinar a un número de individuos iguales a su nivel -2, así, por ejemplo, un bardo de nivel 6 podrá fascinar a 4 criaturas.

INFUNDIR VALOR

Llegados a nivel 9, los bardos son capaces de infundir grandeza en el espíritu de otros individuos. Por cada dos niveles por encima del noveno, el bardo podrá usar esta habilidad en una criatura adicional. Mediante su canto y música, siempre que el bardo y el objetivo anden próximos, el uno a la vista del otro y a no más de 10 metros, el blanco afectado ganará puntos de vida adicionales y bonificadores al ataque mientras el bardo mantenga su canto. Este efecto tiene una duración de un turno (1 minuto), incrementándose la duración en 1 asalto (10 segundos) por cada nivel por encima del noveno que posea nuestro bardo. La criatura afectada ganará un bonificador de +2 a todas sus tiradas de ataque, y puntos de golpe adicionales equivalentes a 2 de sus dados de golpe. Por ejemplo, un bárbaro con su dado de golpe de d12, ganaría 2d12 puntos de golpe adicionales, incluyendo el bonificador de constitución (CON) si lo hubiera.

LEER LENGUAJES ANTIGUOS Y/O ARCANOS (INT)

Debido a su afán lector, sus viajes y diversos conocimientos, los bardos son capaces de reconocer y leer muchos lenguajes, algunos de ellos antiguos y olvidados o de naturaleza arcaica. Nuestro bardo tardará al menos 10 turnos (10 minutos) en estudiar cada página del documento que está tratando de leer. Solo podrá realizarse una tirada de esta habilidad por texto. Gracias al uso de esta habilidad, el bardo es capaz también de leer, y usar después, pergaminos como podría un mago o un ilusionista, pero con un penalizador de -10 en la tirada. En ningún caso se puede utilizar esta habilidad para descifrar pergaminos de magia divina.

CABALLERO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: carisma (CAR).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera salvo las prohibidas por su código de conducta.

ARMADURAS: cualquiera.

Los caballeros son famosos por su pericia marcial, sentido del honor y disciplina. Aparte de ello, estos soldados excepcionales son individuos cultivados, inteligentes y refinados, instruidos en disciplinas como la poesía, la literatura y otras artes humanistas. Pero, por encima de todo, son guerreros consumados que se deben a su señor y a la conservación de su honor. La vida de estos soldados se rige por un código de conducta estricto, un conjunto rígido de normas marciales y protocolo social, impuesto por razón de su estatus y noble linaje.

El Narrador y el jugador deben consensuar los detalles exactos del código de conducta del caballero antes de comenzar a jugar, ya que los valores de la caballería pueden diferir de acuerdo a los gustos del Narrador y de su campaña. En cualquier caso, y como guía, se recoge a continuación el código de conducta de un caballero típico.

CÓDIGO Y MEDIDA DEL CABALLERO RECTO Y HONORABLE

CORAJE: huir con miedo de una batalla o de un enfrentamiento que podría ganarse es deshonroso y grosero. Mientras quede alguna esperanza, el caballero está obligado a luchar hasta la victoria final o la muerte. Sin embargo, el valor debe estar guiado por la sabiduría y la verdad. Los intereses personales nunca deben anteponerse al servicio a la causa. Un caballero siempre busca honrar los ideales de la caballería y se enfrenta a la muerte con valor.

DEFENSA: un caballero debe defender al señor, la tierra, la familia y todos aquellos que dependen del caballero, o todos aquellos considerados dignos de su protección. Sacrificarse por cualquiera de ellos se considera una muerte noble y digna.

DISCRECIÓN: un caballero es discreto en sus asuntos. La calumnia nunca está justificada, y lo que no se ve ni se escucha por uno mismo no debe repetirse. Un caballero no debe degradar a los demás, chismorrear, difundir mentiras maliciosas o calumniar. Incluso los enemigos deben ser tratados con respeto.

EXCELENCIA: un caballero debe esforzarse por alcanzar la excelencia en todo, ya sea en el arte de la guerra o en las artes más sutiles de la corte. La excelencia está marcada por el compromiso, el celo, la actitud y la conducta.

FE: los caballeros deben tener fe en sus creencias, porque solo la fe proporciona valor y lealtad. La fe de un caballero proporciona un escudo contra la insidiosa desesperación.

HONOR: un caballero debe ser honesto al tratar con los demás y ser rápido en remediar o restituir la injusticia. Cumple su palabra y sus compromisos, y busca lograr hazañas para honrar a su señor y a la caballería. Un caballero no atacará a un enemigo desarmado ni a uno que pida clemencia.

HUMILDAD: un caballero valora las contribuciones de los demás, así como sus actos de valía. Contar las hazañas de otros glorifica a la caballería. Es impropio que los caballeros se jacten de sus propias hazañas, porque la fama de un caballero, si es verdaderamente merecida, será contada por sus compañeros. Solamente los débiles e inseguros pregonan sus propios logros.

JUSTICIA: un caballero debe buscar el camino de la ley, libre de prejuicios e intereses personales. Un caballero se esfuerza por castigar al culpable, mientras recuerda que la justicia sin misericordia puede ser injusta en sí misma. Un caballero trata a los demás con equidad y honestidad, y media en las disputas sin buscar el beneficio personal.

GENEROSIDAD: se espera que un caballero sea lo más desinteresado posible. Debe estar dispuesto a brindar ayuda a amigos y aliados, e incluso a otros caballeros, sin pensar en el pago, ya que las acciones generosas siempre acaban beneficiando al hacedor de alguna forma.

LEALTAD: la palabra del caballero es una promesa inquebrantable, salvo si la otra parte lo rompe con anterioridad o es deshonesta. Un caballero debe ser inquebrantable en su compromiso con el señor y la tierra, la familia y la fe, el código y los ideales. Un caballero atesora como sagrada cualquier confianza que le sea otorgada.

NOBLEZA: un caballero busca la grandeza defendiendo las virtudes de la caballería, aunque sabe que la perfección es imposible. Sin embargo, solo intentando alcanzar la perfección, se puede lograr la excelencia de carácter y espíritu.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE CABALLERO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
2.251	2	+1	+1d10
4.501	3	+2	+1d10
9.001	4	+3	+1d10
18.001	5	+4	+1d10
36.001	6	+5	+1d10
72.001	7	+6	+1d10
150.001	8	+7	+1d10
300.001	9	+8	+1d10
600.001	10	+9	+1d10
725.001	11	+10	+4 PG
900.001	12	+11	+4 PG
+175.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

INSPIRAR CORAJE

La mera presencia del caballero en el campo de batalla es capaz de infundir coraje en sus compañeros de armas. Tanto es así que todos sus compañeros ganan un bonificador a la tirada de ataque equivalente al modificador de carisma (CAR) del caballero. Esta habilidad puede usarse una vez al día y dura tantos asaltos como niveles tenga el caballero. El número de blancos que se verán afectados por esta habilidad se incrementa según el caballero sube de nivel. A primer nivel podrá afectar hasta a 12 individuos, incrementándose a 25 a tercer nivel, a 50 a nivel 5, 250 a nivel 7, 1.000 a nivel 9, 5.000 a nivel 12 y 20.000 a nivel 16. Esta habilidad no puede emplearse en conjunción con arrojo o desmoralizar.

ARROJO

A nivel 3, la valentía y denuedo del caballero ante el peligro infunden valor a sus compañeros y seguidores. Cualquier camarada de armas a menos de 10 metros del caballero gana un bonificador de +1 a las tiradas de salvación de fuerza (FUE), constitución (CON), destreza (DES) e inteligencia (INT), y un bonificador +2 a las tiradas de salvación de sabiduría (SAB) y carisma (CAR). Esta habilidad puede usarse una vez al día y dura tantos asaltos como niveles tenga el caballero. Sin embargo, no puede utilizarse en conjunción con inspirar coraje o desmoralizar.



DESMORALIZAR

A nivel 5, el caballero causa miedo y congoja en sus enemigos. Los enemigos próximos a enfrentarse al caballero sufrirán un penalizador de -4 a sus tiradas de carisma (CAR). Adicionalmente, los enemigos deberán realizar una tirada de salvación contra miedo con un penalizador de -4, si fallan serán penalizados con un -1 a todas sus tiradas de ataque. Esta habilidad puede usarse una vez al día y dura tantos asaltos como niveles del caballero. El número de criaturas afectadas también dependerá del nivel del caballero. Así pues, a nivel 5 podrá afectar a 25 individuos, a 100 a nivel 7, a 250 a nivel 9, a 1.000 a nivel 12 y a 5.000 a nivel 16. Esta habilidad no puede emplearse en conjunción con inspirar coraje o arrojo.

DOMINIO DEL CAMPO DE BATALLA

A nivel 8 el caballero puede utilizar esta habilidad una vez al día para obtener los mismos beneficios que si empleara a la vez sus habilidades de desmoralizar, arrojo e inspirar coraje durante el mismo asalto.

LLAMADA A LAS ARMAS

Una vez alcanzado el nivel 10, el caballero habrá alcanzado tal fama que comenzará a atraer seguidores. Siempre que consiga establecerse en un castillo o fortaleza, el caballero atraerá 2d10 seguidores de nivel 0 cada mes. Por cada 40 seguidores atraídos, aparecerá un caballero de nivel 1. Cuando se hayan sumado a la hueste de nuestro héroe más de 80 seguidores, aparecerá un caballero de nivel 5 dispuesto a unirse a la tropa, y así sucesivamente mientras el caballero pueda mantener a sus huestes (otro caballero de nivel 1 al alcanzar los 120 seguidores, otro caballero de nivel 5 al alcanzar los 160 seguidores, etc.). Los seguidores de nivel 0 requieren 2 monedas de oro al mes; mientras que los caballeros de primer nivel precisarán 100 monedas de oro y los de quinto nivel 500 (100 monedas de oro adicionales por cada nivel)

MONTURA DE CABALLERO

Poseer una montura digna es crucial para la posición y el estatus de un caballero. Además de su dinero inicial, los caballeros comienzan a jugar con un caballo de monta completamente equipado (silla, manta, alforjas, bocado y brida, arnés, herraduras y comida). Estas monturas son más resistentes que la mayoría, por lo que poseen 2d8+2 puntos de golpe. Un caballo de monta no está entrenado para el combate, por lo que nuestro caballero tendrá algunas dificultades para luchar desde esta montura (ver combate montado).

CABALLO DE MONTA: DG 2d8+2, CA 13, MV 20m, Salvación: F, Ataques: coz 1d4+1.

JINETE EXPERTO (DES)

Adicionalmente, y gracias a su entrenamiento en tácticas de caballería y su pericia a lomos de una montura, el caballero no precisará realizar tiradas de característica para evitar penalizadores por: combatir desde su corcel, saltar obstáculos, maniobrar, montar o desmontar en situaciones adversas, mantenerse a lomos del caballo cuando se encabriete o dirigir al mismo sin las riendas valiéndose solo de sus rodillas. Los caballeros pueden determinar las fortalezas y debilidades de una montura y, en general, pueden determinar el caballo más fuerte, más rápido o más completo

de un grupo. Al luchar desde una montura entrenada para la guerra (tanto un caballo de guerra ligero como pesado), un caballero puede hacer que su montura ataque y, además, efectuar su propio ataque normalmente.

Por último, con una tirada exitosa, y renunciando a cualquier ataque u otra acción, los caballeros pueden realizar una de las siguientes acciones por asalto:

- **CUBRIRSE:** un caballero puede pegarse al costado de su montura para usarla como protección (cobertura de 3/4), ganando una bonificación de +6 a su CA contra aquellos que le ataquen desde el lado opuesto del caballo. El caballero no puede atacar ni sostener nada mientras emplea esta maniobra.
- **ESQUIVAR:** implica colocar la montura de forma que ofrezca la máxima cobertura al caballero sin negar a la montura su capacidad para esquivar golpes. Esta maniobra otorga una bonificación de +4 a la CA del caballero y de +2 a la CA de la montura.
- **AMORTIGUAR LA CAÍDA:** un caballero puede evitar el daño al caer de su montura rodando hacia un lado o saltando, incluso si es la propia montura la que se cae. El caballero recibe 1d6 puntos de daño si falla la tirada de característica.
- **SALTAR:** el caballero puede hacer que su montura salte obstáculos interpuestos en su camino mientras avanza. Dichos obstáculos no pueden superar los 2/3 de la altura del caballo.
- **CARGAR:** los caballeros están bien entrenados en el uso de la lanza. Por ello, cuando luchan desde una montura y cargan, los caballeros infligen el triple de daño si logran golpear con dicha arma.

CLÉRIGO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: sabiduría (SAB).

DADO DE GOLPE: d8.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: bastón, cachiporra, garrote, honda, lucero del alba, martillo de guerra, martillo ligero, maza.

ARMADURAS: cualquiera.

Los clérigos son individuos que han consagrado su vida a servir fielmente a una deidad, respetando el camino marcado por su fe y defendiendo su doctrina con fuerza y vehemencia, siempre dispuestos a que prevalezca la palabra y deseo de su dios. Para ello, los clérigos pueden hacer uso tanto de conjuros que le son otorgados por sus dioses patrones, así como de la fuerza impuesta por las armas marciales. La cantidad y poder de los conjuros a disposición del clérigo dependerán de su nivel de aventurero, tal y como muestra la tabla inferior. Si en alguna ocasión el clérigo contraviniere las normas de su doctrina, perdería el favor de su dios y el aventurero no podría lanzar conjuros hasta que consiguiera redimirse ante su deidad. Existen gran variedad de dioses de todos los alineamientos, un clérigo puede optar por consagrarse a un solo dios o a todos los de un mismo alineamiento, el Narrador será el encargado de explicar al jugador los dioses disponibles en su campaña.

Los clérigos pueden utilizar todo tipo de armas y armaduras, excepto aquellas que dispongan de un filo cortante, como espadas, hachas, lanzas o flechas. Por otra parte, tienen libertad para emplear armas contundentes, ya sean martillos de guerra, mazas, hondas de proyectil redondo, etc.

NOTA: La prohibición para los clérigos de usar armas de filo cortante se ha mantenido en nuestro juego siempre buscando mantener el espíritu del sistema de reglas original que ha inspirado *Crónicas de la Marca del Este*. No obstante, como regla opcional, podría permitirse que los clérigos emplearan todo tipo de armas sin ningún problema.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE CLÉRIGO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d8
2.251	2	+1	+1d8
5.001	3	+1	+1d8
9.001	4	+2	+1d8
18.001	5	+2	+1d8
35.001	6	+3	+1d8
70.001	7	+3	+1d8
140.001	8	+4	+1d8
300.001	9	+4	+1d8
425.001	10	+5	+1d8
650.001	11	+5	+3 PG
900.001	12	+6	+3 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS DIVINOS

El clérigo puede canalizar la energía divina y transformarla en conjuros, capaces de provocar muchos y muy diversos efectos. Los conjuros a los que el clérigo puede acceder están descritos más adelante en este manual. El clérigo puede

lanzar un número determinado de conjuros según su nivel, como podemos comprobar en la tabla de progresión de conjuros de clérigo y druida, que encontrarás más abajo.

Además de esto, dependiendo del bonificador de sabiduría (SAB) que posea el clérigo, recibirá conjuros adicionales. Así pues, si tiene sabiduría 13-15 recibirá unconjuro de nivel 1 extra. Si la puntuación de sabiduría es de 16 o 17 se verá gratificado con un hechizo extra de nivel 2, además de lo referido anteriormente. Y si la sabiduría del clérigo es de 18 o 19 obtendrá un sortilegio adicional de nivel 3, además de los conjuros extras señalados previamente. Los conjuros extra se ganan cuando el clérigo puede lanzar el primer conjuro de ese nivel.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES (SAB)

Los clérigos de *Crónicas de la Marca del Este* tienen el poder de expulsar a los muertos vivientes. Para expulsar a los muertos, el clérigo debe declarar que usará esta habilidad, elegir un grupo del mismo tipo de criaturas y realizar una tirada de característica de sabiduría (SAB) contra un ND igual a 12 más los dados de golpe del tipo de criatura objetivo. El uso de esta habilidad es una acción especial que dura todo un asalto y reemplaza a la acción de ataque con arma del clérigo. Por tanto, el clérigo solo puede intentar expulsar a un grupo de criaturas por asalto. De esta forma, si se enfrenta a unos cuantos zombis de 2 dados de golpe y unos esqueletos de 4, en un mismo asalto puede elegir tratar de expulsar a los zombis con un ND de 14 o a los esqueletos con ND 16, pero no a ambos. En el siguiente asalto podrá elegir tratar de expulsar al otro grupo.

La habilidad tiene un alcance máximo de 20 metros y el número de criaturas afectadas dependerá de su carisma (CAR), pues es la fuerza de voluntad del clérigo la que le permite canalizar la energía divina. El número de muertos vivientes afectados será de 1d12 más el bonificador de carisma (CAR).

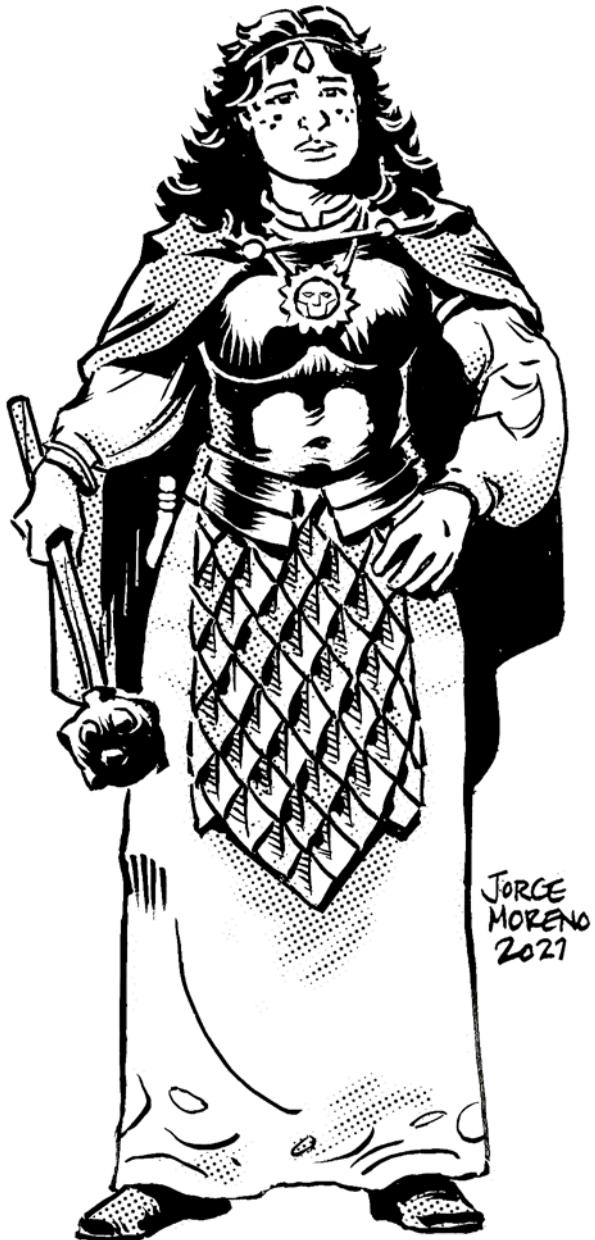
TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE CLÉRIGO Y DRUIDA

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1								
2	4	2								
3	4	2	1							
4	4	3	2							
5	4	3	2	1						
6	5	3	3	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	4	4	3	2	1				
10	5	4	4	3	3	2				
11	6	5	4	4	3	2	1			
12	6	5	4	4	3	3	2			
13	6	5	5	4	4	3	2	1		
14	6	5	5	4	4	3	3	2		
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	
16	6	6	5	5	4	4	3	3	2	
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	6	6	6	5	5	4	4	3	3

Si el nivel del clérigo supera en cinco niveles a los dados de golpe de los muertos vivientes, estos serán destruidos en lugar de simplemente repelidos. Si los supera en diez niveles, el número de criaturas destruidas es el máximo posible, esto es, 12 más el bonificador de carisma. Si la tirada es un fallo, el clérigo no podrá tratar de expulsar a esas criaturas en particular hasta transcurridas 24 horas, aunque sí podría expulsar a otro grupo del mismo tipo de criaturas en un encuentro posterior.

Los muertos vivientes afectados huyen durante 10 asaltos a su rango de movimiento máximo. Si no pueden huir, quedan acobardados, otorgando una bonificación de +2 a todos los ataques contra ellos. Si el clérigo se acerca a 3 metros o ataca a un muerto viviente expulsado, los efectos de esta habilidad se interrumpen y la criatura atacará. Sin embargo, otros aventureros sí pueden atacar a una criatura acobardada sin interrumpir los efectos de la expulsión.

Los clérigos malignos no pueden expulsar muertos vivientes, a cambio pueden tratar de controlarlos. También pueden intentar repeler a los paladines siguiendo las reglas antes descritas. Para controlar muertos vivientes, el clérigo debe ser superior en 5 niveles a los dados de golpe del tipo de criatura seleccionada. Si la tirada tiene éxito, 1d12 criaturas pasan a estar bajo su control permanente hasta que el clérigo las libere.



Dar una orden cuenta como una acción de asalto completo. El clérigo maligno solo puede mantener controladas tantas criaturas como su nivel por cinco en dados de golpe totales. Así, por ejemplo, un clérigo maligno de nivel 7 podría controlar hasta 17 zombis de 2 dados de golpe.

DRUIDA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: sabiduría (SAB).

DADO DE GOLPE: d8.

ALINEAMIENTO: cualquiera neutral.

ARMAS: arcos, bastón, cimitarra, daga, espada corta, espada larga, garrote, guadaña, hacha de mano, honda, hoz, martillos, maza, lanza.

ARMADURAS: solo armaduras de cuero.

Los druidas son personas con una especial conexión con la naturaleza, devotos, sabios y ponderados individuos, que porfían por el equilibrio de todas las cosas que existen en la naturaleza. Creen firmemente que la tierra y el mar son padres y madres de todo en la vida, y por ende lo más importante, algo trascendental que debe ser protegido a toda costa.

Los druidas son personas solitarias, aunque forman parte de una comunidad global consagrada a venerar y proteger los bienes naturales que los dioses, por su mediación divina, han puesto a disposición de sus criaturas. Los aspirantes a druida entran a formar parte de tal sociedad por medio de rituales secretos. Normalmente, todos los druidas forman parte de un círculo druídico, aunque algunos de ellos están tan aislados que jamás han llegado a ver a los compañeros de más categoría ni a participar en las reuniones del grupo.

Podría considerarse a los druidas como clérigos de la naturaleza, pudiendo manejar cualquier arma, aunque suelen decantarse por bastones, cimitarras, hoces, hondas y dagas. Solo pueden llevar armaduras de cuero, incluyendo cuero tachonado, lo que les permite moverse con libertad y agilidad en la naturaleza. También pueden portar escudos, pero solo si están fabricados con madera. Los aventureros druidas podrán emplear objetos mágicos destinados a clérigos, pero no así pergaminos, ya que la lista de conjuros de los druidas es sensiblemente diferente. Los druidas no tienen poder sobre los muertos vivientes, así que no pueden expulsarlos, destruirlos o controlarlos en modo alguno.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE DRUIDA

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d8
2.001	2	+1	+1d8
4.251	3	+1	+1d8
8.501	4	+2	+1d8
17.001	5	+2	+1d8
35.001	6	+3	+1d8
70.001	7	+3	+1d8
180.001	8	+4	+1d8
275.001	9	+4	+1d8
400.001	10	+5	+1d8
525.001	11	+5	+3 PG
650.001	12	+6	+3 PG
+175.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS DIVINOS

El druida puede canalizar la energía divina y transformarla en conjuros, capaces de provocar muchos y muy diversos efectos. Los conjuros a los que el druida puede acceder están descritos más adelante en este manual. El druida puede lanzar un número determinado de conjuros según su nivel, para lo que siguen la misma tabla que los clérigos.

Además, dependiendo del bonificador de sabiduría (SAB) que posea el druida, recibirá conjuros adicionales. Así pues, con una sabiduría de 13-15 recibirá unconjuro de nivel 1 extra. Si la puntuación de sabiduría es de 16 o 17, también recibe un hechizo extra de nivel 2. Y si la sabiduría del druida es de 18 o 19, además de lo anterior, obtendrá un sortilegio adicional de nivel 3. Como los clérigos, los conjuros extra se ganan cuando el druida obtiene la capacidad, según la tabla de progresión, para lanzar conjuros de ese nivel en particular.

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA (SAB)

Los druidas poseen un exhaustivo y profundo conocimiento del medio natural, por ello pueden identificar sin mayor dificultad cualquier especie de flora y fauna presente en el entorno natural donde desarrolle su actividad: especie, cualidades especiales, etc. En otros entornos con los que esté menos familiarizado, el druida deberá realizar una tirada de sabiduría (SAB). Gracias a esta habilidad, el druida puede determinar si una planta o una fuente de agua es buena para comer o beber. Y también puede encontrar alimento en el entorno sin dificultad, amén de refugio. Si el druida desea encontrar sustento para otros además de para él, necesita invertir al menos 6 horas forrajeando y cazando. Este uso le permitirá mantener a 2d4 compañeros durante un día. El druida puede repetir el proceso hasta tres veces al día, si bien en el último intento solo podrá lograr sustento para 1d4 compañeros como máximo.

FORMA SALVAJE

A partir de nivel 6, el druida adquiere la facultad de transformarse en un animal pequeño o mediano (desde un ratón, a un lince, o un águila, tal vez un tejón o un lobo, quizás un puma, etcétera) una vez al día. Esta habilidad funciona de forma semejante al conjuro de polimorfar. Cuando el druida usa esta habilidad recupera 1d4 puntos de golpe. El druida debe elegir en qué animal se transformará, y solo podrá transformarse en dicho animal. Al alcanzar el nivel 7 y el 8, el druida podrá escoger otro animal adicional en el que poder transformarse. Una vez alcance el nivel 12, podrá escoger convertirse en una versión más grande de cualquiera de sus formas anteriores. Cuando lleva a cabo esta acción, recupera 5d8 puntos de golpe. Sin embargo, sigue pudiendo convertirse en animal (cualquiera de las formas disponibles) una sola vez al día. Al llegar a nivel 15, podrá transformarse dos veces al día. Y al alcanzar el nivel 18, podrá transformarse hasta tres veces.

LENGUAJE DRUÍDICO

Los druidas hablan su propio idioma druídico, el cual tienen prohibido enseñar a cualquier otro que no sea un druida. Si el druida tiene una inteligencia lo suficientemente alta para ganar lenguajes adicionales, puede elegirlos de entre los siguientes: centauro, dracónico, dríada (idioma de hadas y

espíritus de la naturaleza, como nixies, sprites, árboles, etc.), élfico, enano, gnomo o saurial (lenguaje de los hombres saurio), siempre a discreción del Narrador.

RESISTENCIA A LOS ELEMENTOS

Al alcanzar el nivel 2, el druida gana un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación contra ataques basados en los elementos, como fuego, agua, tierra, aire, frío e incluso el rayo.

ZANCADA DE LA FLORESTA

Una vez alcanzado el nivel 3, nuestro druida es capaz de caminar entre la más densa floresta, incluyendo el tupido ramaje de arbustos y zarzales, así como bosquejo enramado, sin apenas dificultad, a su rango de movimiento máximo y sin sufrir daño. De igual manera, el druida, cuando marcha por el bosque o en el entorno natural, no deja huella, y es casi imposible seguir su rastro.



EXPLORADOR

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: fuerza (FUE).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: armaduras de cuero, armadura de anillas, armadura de varillas, cota de escamas, cota de mallas, peto de coraza.

Estos aventureros se han especializado en la supervivencia en plena naturaleza y son expertos rastreadores. Además, son hábiles luchadores, astutos y ágiles cazadores que pasan la mayor parte del tiempo viajando a la intemperie de un lugar a otro. Los exploradores sienten una especial conexión con la naturaleza y los seres que la habitan y siempre tratarán de no romper el equilibrio natural. Los exploradores pueden portar casi cualquier tipo de armadura, incluyendo escudos, aunque como buenos montaraces, se inclinan por las armaduras ligeras, como el cuero tachonado. De igual modo, los exploradores pueden usar cualquier arma, aunque preferiblemente utilizarán arcos largos y espadas ligeras.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE EXPLORADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
2.251	2	+1	+1d10
4.501	3	+2	+1d10
9.001	4	+3	+1d10
18.001	5	+4	+1d10
40.001	6	+5	+1d10
75.001	7	+6	+1d10
150.001	8	+7	+1d10
250.001	9	+8	+1d10
500.001	10	+9	+1d10
725.001	11	+10	+4 PG
950.001	12	+11	+4 PG
+225.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CAMUFLAJE (DES)

Los exploradores pueden mimetizarse con el entorno, esconderse y ocultarse con gran pericia, aprovechando la naturaleza circundante. Con una tirada exitosa de destreza (DES) pueden hacerlo tan bien que pasarán inadvertidos para la mayoría de transeúntes. Sin embargo, un explorador no podrá poner en uso sus habilidades de camuflaje y moverse en silencio a la par hasta que no alcance el nivel 5. A partir de ese nivel podrá hacerlo, pero precisará una tirada de característica para ambas habilidades con un penalizador de -5, y reduciéndose su rango de movimiento a un cuarto. Los exploradores no pueden camuflarse con éxito mientras están siendo observados. Sin embargo, si el observador se despista por unos segundos, nuestro aventurero podrá intentar camuflarse y esconderse con un penalizador de -10 debido a la premura en la acción. El uso de cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras permitidas imposibilita el empleo de esta habilidad.

ENEMIGO USUAL

Una vez alcanzado el nivel 6, nuestro explorador podrá escoger un enemigo con el que esté muy familiarizado, para así obtener bonificadores cuando pelee contra el mismo. El Narrador debería velar para que el jugador seleccione una criatura consistente con el trasfondo y pasado del explorador. No tiene mucho sentido que el aventurero pudiera escoger una criatura con la que apenas haya combatido, bien por no ser habitual en el entorno donde el explorador ha desarrollado la mayor parte su actividad o por cualquier otro motivo.

Cuando el explorador combate contra su enemigo usual, dada su dilatada experiencia en refriegas y escaramuzas contra dicha criatura, obtiene un +2 a la tirada de ataque. También recibe un +2 a su CA. De igual modo, nuestro explorador obtiene un bonificador de +2 a las tiradas para rastrear a su enemigo usual. El explorador también será capaz de neutralizar venenos habituales usados por su enemigo seleccionado, ya sean estos manufacturados o de origen natural, a través de su habilidad de neutralizar venenos.

El uso de esta habilidad dependerá de la armadura que se porte, cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras de esta clase de aventurero imposibilita el uso de la habilidad.

ESCALAR (DES)

Con esta habilidad, los exploradores pueden superar y escalar pendientes o paredes naturales típicas, como cuestas empinadas o laderas rocosas. No se necesita una tirada de característica para esto.

Además, esta extraordinaria habilidad permite a un explorador subir, bajar o superar una pendiente natural peligrosa o una pared que otros encontrarían imposible de escalar. Al hacerlo, nuestro explorador se mueve a la mitad de su rango de movimiento habitual. Una tirada de característica fallida significa que el aventurero no avanza en absoluto. Si el fallo es por 5 o más puntos, el aventurero se cae desde la altura actual y debe sufrir el daño habitual por caída.

En todos los usos de esta habilidad, no está permitido llevar nada en las manos mientras se escala. Además, la habilidad no se puede usar si se viste una armadura diferente a las listadas como habituales.

MAESTRÍA EN COMBATE

Gracias a su entrenamiento y las rudas condiciones en las que desarrollan su actividad, mayoritariamente al aire libre y en entornos salvajes hostiles, los exploradores poseen facultades marciales muy notables. Cuando lucha contra criaturas humanoides (como hobgoblins, goblins, orcos, gnolls, kobolds y demás) o gigantes (gigantes, ogros, cíclopes), los exploradores causan daño extra a razón de un +1 por nivel. Por ejemplo, un explorador de nivel 7 causará 7 puntos de daño adicionales. El uso de esta habilidad dependerá de la armadura que se porte, cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras para esta clase de aventurero negará el uso de esta habilidad.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

El explorador es un individuo dotado y habilidoso. Es capaz de moverse sin apenas producir ruido al aire libre con una tirada exitosa de esta habilidad. Nuestro aventurero podrá moverse hasta la mitad de su rango de movimiento normal sin penalizadores. A mayor velocidad, el explorador sufrirá un penalizador -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio al correr o cargar, ya que deberá tirar con un -20 de penalizador.

Si se viste una armadura que no figura en la lista de las habituales, no se podrá usar esta habilidad. Moverse en silencio también cuenta con restricciones adicionales si se trata de usar junto a camuflaje, tal y como se recoge en la explicación de esta última habilidad.

NEUTRALIZAR VENENOS (SAB)

Dada su experiencia en la naturaleza, el explorador se ha visto expuesto a muchas sustancias venenosas, bien de plantas o de animales que comparten con él su medio natural. Es por ello que conocen cómo aplicar remedios naturales para anular sus efectos o bien enlentecer los mismos. Esta habilidad solo puede ser empleada con venenos de origen natural, propios del entorno donde se desenvuelve nuestro explorador, y no con sustancias alquímicas o venenos mágicos (salvo los utilizados por su enemigo usual).

Cuando el explorador consigue una tirada exitosa con esta habilidad, retrasa temporalmente los efectos de la sustancia en la víctima una hora por nivel del explorador. Esto no cura ningún daño que ya haya producido la toxina. Se requiere al menos un asalto para conseguir diferir los efectos del veneno y el explorador solo dispondrá de un intento. Si la tirada de neutralizar venenos superara el nivel de desafío (ND) requerido por 6 o más puntos, nuestro aventurero habrá conseguido neutralizar el veneno. Aunque todo el daño ya producido no se revierte, algunos efectos secundarios nocivos, o todo ellos, a discreción del Narrador, si pueden eliminarse.

RASTREAR (SAB)

Un explorador puede seguir con éxito cualquier rastro discernible en campo abierto. Con una tirada de sabiduría (SAB) exitosa, nuestro explorador podrá encontrar y seguir el rastro de una criatura o grupo durante 5 horas. También podrá determinar las características básicas del blanco, como su número aproximado o el tipo de criatura (humanoide, animal, gigante, planta o distinto a los anteriores). Por último, un explorador puede ocultar rastros con el mismo nivel de habilidad.

Hay que recordar que el explotador obtiene un bonificador de +2 para rastrear a su enemigo usual. El Narrador puede establecer penalizadores o bonificadores adicionales según las circunstancias. Por ejemplo, es más fácil seguir el rastro de un gigante que el de un kobold, y es más complicado seguir un rastro con algunos días de antigüedad que uno más reciente.

Una vez alcanzado el nivel 3, el explorador, al encontrarse con un rastro, podrá determinar información adicional, como si el blanco se encuentra herido, sobrecargado, cansado, o incluso que

tipo de armadura lleva o si hay algún lanzador de conjuros en el grupo. Al alcanzar el nivel 5 podrá identificar con bastante certeza a qué criatura exacta pertenece el rastro, sobre todo si se trata de animales o monstruos habituales en su entorno más familiar, aunque la información exacta obtenida queda a discreción del Narrador.

SUPERVIVENCIA (SAB)

El explorador está acostumbrado a subsistir en la naturaleza, sobreviviendo por sí solo durante dilatados períodos de tiempo. Como resultado, podrá ubicar siempre el norte y desenvolverse con facilidad en la naturaleza. También será capaz de proveerse de comida y refugio sin dificultad y sin precisar una tirada de característica, tanto para él como para un grupo de 2d4 compañeros, aunque deberá invertir 8 horas en forrajar y cazar para lograrlo.

Si desea avituallar a un número mayor de aliados, necesitará invertir otras 8 horas y pasar con éxito una tirada de sabiduría (SAB). En ese caso logrará sustento para 2d4 compañeros adicionales. El explorador no puede invertir más de 16 horas en el uso de esta habilidad.



TRAMPERO (SAB)

Los exploradores son duchos en el montaje, detección y uso de trampas en la naturaleza. Al pasar a menos de diez metros de una trampa mundana, el explorador tiene derecho a realizar una tirada de sabiduría para descubrirla. Si está buscando trampas activamente a campo abierto, cuenta con un bonificador de +2 a la tirada. Cuesta al menos un asalto detectar una trampa en un área de 2 x 2 metros, y todo un turno (1 minuto) para hacer lo propio en un área de unos 10 x 10 metros. No es posible detectar trampas mágicas mediante esta habilidad.

Nuestro explorador también podrá montar trampas; trampas sencillas, empero, nada de complejas trampas mecánicas. Así pues, con una tirada satisfactoria, el explorador podrá montar una trampa de hoyo o de lazo para emboscar a una posible presa que no exceda de tamaño medio. Una trampa de pozo puede causar 1d4 puntos de daño, más aún si colocan estacas en ella, que pueden emponzoñarse incluso. El explorador también puede desactivar este mismo tipo de trampas sencillas sin necesidad de tirada alguna.

GUERRERO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: fuerza (FUE).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: cualquiera.

Los guerreros son luchadores experimentados que consagran su vida al arte de la guerra y el combate. Son especialistas en el uso de las armas y armaduras de todo tipo, y son una parte fundamental de cualquier grupo de aventureros que se precie, ya que sus fuertes brazos, resistencia e inclinación natural por la lucha, los convierten en imprescindibles. Su entrenamiento marcial les permite hacer uso de cualquier arma y armadura disponible.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE GUERRERO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+1	1d10
2.001	2	+2	+1d10
4.001	3	+3	+1d10
8.501	4	+4	+1d10
17.001	5	+5	+1d10
34.001	6	+6	+1d10
68.001	7	+7	+1d10
136.001	8	+8	+1d10
272.001	9	+9	+1d10
500.001	10	+10	+1d10
750.001	11	+11	+4 PG
1.000.001	12	+12	+4 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

ATAQUE EXTRA

Cuando alcanzan el nivel 10, los guerreros tienen derecho a realizar un ataque adicional cada asalto. Esta habilidad no se apila con los ataques extra ganados gracias a la habilidad maestría en combate. Si durante un combate pueden usarse

ambas habilidades, el jugador debe elegir cuál desea emplear en cada asalto. Este ataque extra puede efectuarse con armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS

Ya en primer nivel, el guerrero puede escoger de entre todas las existentes un arma en la que especializarse, incluyendo armas a distancia. Una vez seleccionada la misma, no podrá cambiarse. En niveles de 1 a 6, y siempre que se emplee el arma elegida, se obtendrá un bonificador de +1 a la tirada de ataque y al daño. A partir de nivel 7, este bonificador, tanto para atacar como al daño se incrementa a +2.

MAESTRÍA EN COMBATE

Una vez alcancemos el nivel 4 con nuestro guerrero, ganaremos un ataque extra con cualquier arma siempre que nos enfrentemos a enemigos de 1 dado de golpe o de nivel 1, y todos los ataques posibles los hagamos contra ellos. Además, el guerrero puede hacer un ataque extra adicional cada cuatro niveles a partir de ese momento, siempre que cumplamos el requisito anterior. Así pues, por ejemplo, al llegar a nivel 8 nuestro guerrero tendrá derecho a dos ataques de maestría en combate contra criaturas de 1 DG, y a nivel 12 ya tendrá derecho a realizar un total de tres ataques adicionales. Esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de ataque extra.



ILUSIONISTA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: inteligencia (INT).

DADO DE GOLPE: d4.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: bastón, daga, dardo y garrote.

ARMADURAS: ninguna.

Los ilusionistas usan la magia para alterar lo que los demás perciben a través de sus sentidos. Su magia arcana crea imágenes y sonidos falsos, altera los sentidos, afecta a la mente y, en algunos casos, es capaz de cambiar la propia realidad. El ilusionista es un tipo de hechicero poco común y, en no pocos casos, subestimado. Sin embargo, son muy apreciados por su comprensión de los procesos mentales seguidos por la mayoría de las especies inteligentes.

A menudo, encontraremos a los ilusionistas sirviendo como altos cargos del gobierno, sirviéndose de sus habilidades para influenciar tanto a los súbditos de alta cuna como a los de baja, retorciendo y dirigiendo los deseos de cualquiera que pueda ser de utilidad o represente un peligro potencial. Los más poderosos de los ilusionistas pueden incluso convertir a un grupo de bandidos en los más leales de los soldados, y en completos incapaces a los más brillantes generales y militares.

En la ambientación de la Marca del Este, los ilusionistas, al igual que los magos, sienten un gran respeto por Nébula. Sin embargo, la mayoría consideran a Silas el Indiferente como su patrón, seguramente por su carácter impredecible y su poder para alterar la realidad cada vez que se hace presente en el firmamento. Algunas leyendas antiguas explican que fue el propio Silas quien enseñó su arte al primero de los ilusionistas, un conjurador de gran poder conocido solo como Dejavú.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ILUSIONISTA

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d4
2.601	2	+1	+1d4
5.201	3	+1	+1d4
10.401	4	+1	+1d4
20.801	5	+1	+1d4
42.501	6	+2	+1d4
85.001	7	+2	+1d4
170.001	8	+2	+1d4
340.001	9	+2	+1d4
500.001	10	+3	+1d4
750.001	11	+3	+1 PG
900.001	12	+3	+1 PG
+150.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS ARCANOS

Al igual que los magos, los ilusionistas requieren de un libro de conjuros para anotar todos los hechizos que conocen. Pueden transcribir una gran cantidad de conjuros en su libro, aunque solo pueden lanzar al día los que sean capaces de memorizar con arreglo a su nivel de aventurero, como se recoge en la tabla de progresión de conjuros de ilusionista. Adicionalmente, y gracias a su bonificador de inteligencia (INT), el ilusionista puede recibir conjuros extra. Así pues, si tienen inteligencia 13-15 recibirá unconjuro extra de nivel 1. Si la puntuación de inteligencia es de 16 o 17, también recibe un hechizo extra de nivel 2. Y si la inteligencia del ilusionista es de 18 o 19, además de lo anterior, obtendrá unconjuro adicional de nivel 3. Cada uno de estos conjuros se obtienen en el momento en el que el ilusionista gana acceso a conjuros de ese nivel.

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE ILUSIONISTA

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	4	3								
3	4	3	1							
4	4	3	2							
5	5	4	2	1						
6	5	4	3	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	5	4	3	2	1				
10	6	5	4	3	3	2				
11	6	5	4	4	3	2	1			
12	6	5	4	4	3	3	2			
13	6	5	5	4	4	3	2	1		
14	6	6	5	4	4	3	3	2		
15	6	6	5	5	4	4	3	2	1	
16	7	6	5	5	4	4	3	3	2	
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3

Tal y como se indica en la sección de conjuros iniciales del capítulo 8, los ilusionistas comienzan con un libro de conjuros que contendrá todos los hechizos que pueden lanzar según su tabla de progresión de conjuros de ilusionista más dos conjuros adicionales de nivel 1 y unconjuro adicional de nivel 2. Así, un ilusionista de primer nivel sin bonificadores por inteligencia, empezaría con 4 conjuros de nivel 0, 4 conjuros de nivel 1 y 1conjuro de nivel 2.

SENTIDOS AGUDIZADOS

La habilidad innata de los ilusionistas para distinguir entre lo real y lo irreal les proporciona un bonificador de +1 a cualquier tirada de salvación contra ilusiones. La bonificación aumenta a +2 al alcanzar el nivel 4, a +3 al nivel 7, +4 en el nivel 10, +5 en el nivel 13 y queda en +6 a partir del nivel 16.

DISFRAZ (CAR)

Usando magia y accesorios varios, un ilusionista puede disfrazarse y hacerse pasar por otros. Prepararse requiere 1d3 x 10 minutos de trabajo. El disfraz puede disimular una diferencia en peso o altura con respecto al sujeto a

suplantar de no más de una décima parte. El Narrador debe hacer la tirada de característica en secreto, de modo que el jugador no sepa con seguridad si el disfraz tuvo éxito. El Narrador puede aplicar los siguientes penalizadores según corresponda: -2 si difieren en sexo; -2 si difieren de especie y -2 por cada 10 años de diferencia en la edad. Un ilusionista puede potenciar su disfraz con conjuros, como polimorfar, aumentando así sus probabilidades de éxito al eliminar o mitigar algunos de los penalizadores anteriores.

Un éxito en la tirada de característica indica un disfraz lo suficientemente bueno como para engañar a un observador común. El Narrador puede permitir una tirada de característica por inteligencia (INT) para comprobar si un observador suspicaz se da cuenta del engaño. Si el observador está familiarizado con la persona que está siendo suplantada, puede aplicar una bonificación de +4 a su tirada de inteligencia (INT), aumentando a +8 si la persona suplantada es un estrecho colaborador, amigo cercano o familiar. Por último, el ilusionista debería cambiar de disfraz cada cierto tiempo, no abusando de una misma personificación durante largos períodos, pues de otra forma terminará por levantar sospechas (a discreción del Narrador).

LADRÓN

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: destreza (DES).

DADO DE GOLPE: d6.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: armadura de cuero acolchado, endurecido o tachonado.

Los ladrones son buscavidas hábiles y astutos acostumbrados a ganarse la vida en las duras calles de la ciudad, trapicheando, cuando no robando o engañando, recopilando información o simplemente sobreviviendo como pueden. Generalmente, un ladrón pertenecerá al gremio de ladrones local y deberá por ello cederles una parte de sus ganancias como diezmo (el 10% de todo lo que gane). No obstante, a elección del Narrador, puede actuar por libre, como un ladrón solitario e independiente de gremio o asociación alguna.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE LADRÓN

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d6
1.251	2	+1	+1d6
2.501	3	+1	+1d6
6.001	4	+1	+1d6
12.001	5	+2	+1d6
24.001	6	+2	+1d6
48.001	7	+2	+1d6
80.001	8	+3	+1d6
120.001	9	+3	+1d6
175.001	10	+3	+1d6
325.001	11	+4	+2 PG
450.001	12	+4	+2 PG
+125.000 por nivel	13+	-	-

JORGE
MORENO
2021



Los ladrones, ya que precisan ser prestos y ágiles, no suelen utilizar armaduras más pesadas que las de cuero o cuero tachonado, aunque pueden usar escudos (si bien su uso penalizará las tiradas de habilidad con un -1). Si un ladrón decidiera emplear otro tipo de armadura, sufrirá una penalización de -1 en el empleo de sus habilidades de clase por cada punto por encima de +2 que le proporcione dicha protección a su clase de armadura (CA). Esta clase de aventurero puede blandir cualquier arma con maestría, aunque prefieren espadas cortas, dagas y ballestas.

HABILIDADES

ABRIR CERRADURAS (DES)

Un ladrón puede usar esta habilidad para abrir cualquier tipo de cerradura mecánica que normalmente requeriría de una llave. Necesita, eso sí, una tirada de destreza exitosa y disponer de un juego de ganzúas (las ganzúas están incluidas en las herramientas de ladrón). Un ladrón solo puede hacer un intento por cerradura. Si la tirada es un fallo, no podrá intentar abrir la misma cerradura hasta subir de nivel. Esta capacidad no se puede utilizar llevando guantes gruesos o de metal.

ATAQUE POR LA ESPALDA

El ladrón evitara en lo posible enfrentarse a sus enemigos cara a cara, prefiriendo atacar arteramente por la espalda para asegurarse así toda ventaja posible. Para ello, primero debe tener éxito en una tirada de moverse en silencio o bien de esconderse, según lo que mejor aplique. Si tiene éxito, podrá realizar una tirada de ataque por la espalda con un bonificador de +4. Si tiene éxito, causará doble de daño a la víctima (por ejemplo, si emplea una daga, causará 1d4 x 2 más cualquier otro modificador aplicable). Para poder usar esta habilidad, la víctima escogida debe poseer unas características físicas determinadas y discernibles, pues es imposible hacer, por ejemplo, un ataque por la espalda contra un cubo gelatinoso, un cieno gris u otras criaturas similares.

Según el ladrón gana experiencia, el daño causado por este ataque se incrementa. A nivel 5 el ataque causa el triple de daño, y a partir del nivel 9, causa el cuádruple. No se puede combinar el ataque por la espalda con el ataque furtivo. Esta habilidad recibe penalizadores si el ladrón porta una armadura que no figura en su lista de armaduras permitidas.

ATAQUE FURTIVO

Los ladrones son capaces de asestar rápidos y certeros ataques sobre objetivos desprevenidos a partir del nivel 4. Un posible objetivo puede ser consciente de la presencia del ladrón, pero si no espera ser atacado, nuestro aventurero podrá realizar un ataque furtivo sobre el mismo. La víctima no tendrá derecho a una tirada de iniciativa hasta el siguiente salto. El ladrón que lleve a cabo un ataque furtivo con éxito, gozará de un bonificador de +2 al ataque, y si logra acertar, de un +4 al daño que produzca. Es posible efectuar ataques furtivos con armas a distancia siempre que la víctima se encuentre a menos de diez metros de nuestro aventurero. Esta habilidad se ve afectada negativamente si el ladrón porta una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas. No se puede usar el ataque furtivo junto al ataque por la espalda.

DESCIFRAR ESCRITURA (INT)

El ladrón es hábil descifrando lenguajes poco conocidos o arcaicos, incluso mensajes en código o incompletos. Si tiene

éxito en la tirada de característica, el ladrón conseguirá entender el mensaje de manera general, que no detallada. Este método lleva tiempo, no menos de 2d8 turnos para descifrar cada hoja del posible mensaje. Incluso es posible emplear esta habilidad para descifrar mensajes arcanos, como pergaminos mágicos (nunca pergaminos de magia divina), pero con un penalizador de -10 y aún descifrándolos no podrá utilizarlos.

ESCALAR MUROS (DES)

Los ladrones son hábiles trepadores y pueden escalar superficies que otros aventureros encontrarían imposibles de superar, aunque necesitan contar con el equipo y las condiciones adecuadas. Así pues, podrán escalar con soltura a la mitad de su rango de movimiento normal. Un fallo en la tirada supondrá que el ladrón no avanza, solo un fallo por una diferencia de 5 puntos o más significará que el ladrón se cae.

El uso de esta habilidad dependerá de la armadura que se porte, cualquier armadura que no esté presente en la lista de armaduras de esta clase de aventurero imposibilita el uso de la habilidad.

ESCONDERSE (DES)

Cuando el ladrón emplea con éxito esta habilidad, logrará esconderse de tal manera que pasará inadvertido. Es más, podrá incluso moverse a la mitad de su rango de movimiento normal sin dejarse ver. No obstante, puede tratar de avanzar a más de la mitad de su rango normal, pero sufrirá un penalizador de -5 a la tirada. Es imposible esconderse mientras se está corriendo. El ladrón tampoco podrá esconderse si está siendo observado. Si el sujeto que lo está vigilando dejara de observarlo momentáneamente, el ladrón podría tratar de esconderse, siempre que hubiera un lugar donde hacerlo, según las circunstancias, con un penalizador de -10, ya que el ladrón debe actuar con mucha premura. Obviamente, nuestro aventurero no podrá esconderse si no hay un lugar físicamente viable donde hacerlo. Un ladrón puede esconderse perfectamente en la penumbra o en la oscuridad.

Un ladrón no puede emplear las habilidades de moverse en silencio y esconderse a la par hasta que no alcance el nivel 3. A partir de ese momento, podrá moverse en silencio y permanecer escondido a la vez, aunque deberá realizar una tirada de habilidad para cada una con un penalizador de -5, y siempre que no se desplace a más velocidad de un cuarto de su rango de movimiento normal. Huelga decir que la habilidad de esconderse se ve afectada negativamente si el ladrón porta una armadura que no figure en su lista de armaduras permitidas.

ESCuchar (SAB)

Los ladrones pueden escuchar ruidos apenas audibles para personas no entrenadas, incluso desde detrás de una puerta u otros obstáculos similares. De forma general, un éxito en esta tirada nos indicará que nuestro ladrón ha detectado un ruido, por tenue que sea, en un radio de 10 metros. Si el ladrón trata de escuchar a través de una puerta, deberá estar adyacente a la misma. Escuchar a través de algo más grueso que una puerta normal, como un muro de piedra, añadirá un penalizador de -10 a la tirada. De todos modos, lo que escuche nuestro aventurero dependerá del criterio del Narrador en todos los casos. El ladrón puede intentar escuchar solo una vez por asalto. Si el ladrón está usando un yelmo metálico o especialmente grueso, recibe penalizaciones adicionales tal y como se explica en la descripción de la clase.

GERMANÍA

Los ladrones de todas las cofradías diseminadas por el ancho mundo emplean un ancestral lenguaje exclusivo de estos rufianes, conocido como germanía. Esta lengua consta de símbolos e incluso gestos, además de palabras adaptadas de diversos idiomas, algunos incluso hoy desaparecidos.

MONTAR Y DESMONTAR TRAMPAS (INT)

Un ladrón puede usar esta habilidad para localizar, montar o desmontar trampas. Cada uso requerirá su propia tirada. Por ejemplo, nuestro ladrón logra localizar una trampa haciendo uso de esta habilidad. Una vez localizada, intenta desmontarla, realizando una nueva tirada. El resultado de la misma es negativo, así que nuestro aventurero no logra comprender el mecanismo que activa la misma para desmontarlo, y es posible que, a discreción del Narrador, su fallido intento de desmontar la trampa provoque la activación de la misma.

Localizar una trampa en un lugar preciso, como el pomo de una puerta o su cerradura, llevará al menos 1 asalto. Detectar una trampa en una habitación de unos cuatro por cuatro metros supondrá al menos 1 turno de tiempo (1 minuto). Un resultado positivo en la tirada revelará la trampa más simple en un objeto o en el área inspeccionada, pues es posible que existan más trampas en el lugar u objeto. En este caso, se requerirá una tirada de buscar trampas para cada posible trampa presente. El ladrón también podrá detectar trampas mágicas, pero será mucho más complicado que hacerlo con las más mundanas. En este caso, y también en el caso de trampas mecánicas complejas, el Narrador puede incrementar el nivel de desafío basándose en el nivel o dados de golpe de aquel que montó la trampa.

En cualquier caso, será necesario que el ladrón disponga de herramientas propias de su oficio para tratar de desmontar o montar trampas. Generalmente, dependiendo de su naturaleza, un ladrón tarda 1d4 asaltos en desmontar una trampa. Para montar una trampa nueva, o volver a montar una ya descargada, será necesaria una tirada de habilidad, además de los materiales y herramientas precisas. Si el ladrón vuelve a montar una trampa que antes había desmontado con éxito, disfrutará de un bonificador +5 a su tirada.

Localizar una trampa no se verá afectado por la armadura que se porte, al contrario que el proceso de montar y desmontarlas, que sí resultará penalizado.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

El ladrón es un individuo hábil, sigiloso, silente y metódico. Es capaz de moverse sin apenas producir ruido, tanto en el interior de edificios como al aire libre. De esta manera, nuestro aventurero podrá moverse a la mitad de su rango de movimiento normal de forma silenciosa. A mayor velocidad, el ladrón sufrirá un penalizador de -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio al correr o cargar, pues implica un penalizador de -20.

Moverse en silencio solo se puede combinar con esconderse tal y como se describe en esta última habilidad. El uso de una armadura que no figure en el listado de armaduras permitidas, penalizará el uso de esta habilidad como se explica en la descripción de la clase.

HURTAR (DES)

El ladrón, usando esta habilidad, puede intentar robar algo a una víctima determinada, ya sea su bolsa de monedas, un objeto de la mochila, etc. El Narrador puede ajustar el nivel de desafío (ND) o imponer una penalización a la tirada según el nivel o dados de golpe de la víctima elegida.

Esta habilidad también permite al ladrón realizar trucos de manos. Una prueba de destreza exitosa indica que nuestro aventurero ha podido esconder o mover un pequeño objeto de tal manera que los observadores no saben exactamente qué ha pasado. Algunas de estas maniobras típicas son esconder una moneda, deslizar una carta por la manga y cosas por el estilo. Se puede aplicar una penalización (o incrementar el nivel de desafío) a la tirada si hay un observador especialmente atento a los movimientos del ladrón. Esta penalización es igual a la bonificación del atributo de sabiduría para el observador.

Esta habilidad se ve afectada por vestir armaduras no incluidas en la lista de armaduras habituales para esta clase.



MAGO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: inteligencia (INT).

DADO DE GOLPE: d4.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: bastón, daga, dardo y garrote.

ARMADURAS: ninguna.

Aquellos versados en el uso de las fuerzas arcanas, en la manipulación de la energía mágica que impregna el mundo de la Marca del Este y en su empleo ofensivo son conocidos como conjuradores, brujos, hechiceros o, más comúnmente, magos. Los magos son capaces de lanzar potentes conjuros a medida que ganan niveles y experiencia. Los magos pasan gran parte de su vida estudiando y memorizando complicadas fórmulas arcanas que transcriben en su inseparable libro de conjuros, herramienta fundamental del mago y pieza imprescindible para ejercer su arte. Debido a la movilidad y destreza que precisan para realizar los complicados gestos y movimientos que requiere el uso de la magia, los conjuradores no pueden llevar ningún tipo de armadura o escudo. En cuanto a las armas más tangibles, apenas tienen experiencia empleando pequeñas armas para defensa personal, tales como dagas, cuchillos y bastones.

Muchos magos y hechiceros de renombre han horadado las tierras de Valion, Cirinea y Ziyarid. Nombres como Fistan, Nefertiri, Karkemish, Talandar, Usher, Uztum o Malifax son ampliamente reconocidos, y algunos incluso perviven a través de sus creaciones: conjuros que pasan de mago en mago y que conservan el nombre de sus creadores a modo de reconocimiento.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE MAGO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d4
2.601	2	+1	+1d4
5.201	3	+1	+1d4
10.401	4	+1	+1d4
20.801	5	+1	+1d4
42.501	6	+2	+1d4
85.001	7	+2	+1d4
170.001	8	+2	+1d4
340.001	9	+2	+1d4
500.001	10	+3	+1d4
750.001	11	+3	+1 PG
1.000.001	12	+3	+1 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

CONJUROS ARCANOS

Como es sabido, los magos requieren de un libro de conjuros para anotar todos los hechizos que conocen. Pueden transcribir una gran cantidad de conjuros en su libro, aunque solo pueden lanzar al día los que sean capaces de memorizar con arreglo a su nivel de aventurero, como se recoge en la tabla de progresión de conjuros de mago. Adicionalmente, y gracias a su bonificador de inteligencia, el mago recibirá conjuros extra. Así pues, si tienen inteligencia 13-15 recibirán unconjuro extra de nivel 1. Si la puntuación de inteligencia

es de 16 o 17, también recibe un hechizo extra de nivel 2. Y si la inteligencia del mago es de 18 o 19, además de lo anterior, obtendrá un sortilegio adicional de nivel 3. Cada uno de estos conjuros se obtienen en el momento en el que el mago gana acceso a conjuros de ese nivel.

Tal y como se indica en la sección de conjuros iniciales del capítulo 8, los magos comienzan con un libro de conjuros que contendrá todos los hechizos que pueden lanzar según la tabla de progresión de conjuros de mago más dos conjuros adicionales de nivel 1 y unconjuro adicional de nivel 2. Así, un mago de primer nivel sin bonificadores por inteligencia, empezaría con 4 conjuros de nivel 0, 4 conjuros de nivel 1 y 1conjuro de nivel 2.



TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE MAGO

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	4	3								
3	4	3	1							
4	4	3	2							
5	5	4	2	1						
6	5	4	3	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	5	4	3	2	1				
10	6	5	4	3	3	2				
11	6	5	4	4	3	2	1			
12	6	5	4	4	3	3	2			
13	6	5	5	4	4	3	2	1		
14	6	6	5	4	4	3	3	2		
15	6	6	5	5	4	4	3	2	1	
16	7	6	5	5	4	4	3	3	2	
17	7	6	5	5	5	4	4	3	2	1
18	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2
19	7	6	6	5	5	5	4	4	3	2
20	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3

MÍSTICO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: constitución (CON).

DADO DE GOLPE: d12.

ALINEAMIENTO: cualquiera.

ARMAS: cualquiera arma salvo arcos, ballestas y armas muy pesadas a dos manos (espada bastarda, espada a dos manos, hacha de batalla, lanza de caballería, martillo de guerra, tridente y pica).

ARMADURAS: ninguna.

El místico es un ser profundamente imbuido por la fe, disciplinado, frugal, modesto y meditabundo que consagra su vida a conseguir perfección espiritual, agudeza y equilibrio mental y físico, empleando las artes marciales para convertir

su cuerpo en un arma letal y precisa. Generalmente, estos individuos viven en comunidades monásticas aisladas, labrando incansables y orando a sus dioses, aunque de tanto en cuanto deciden abandonar los muros de sus congregaciones conventuales para buscar aventuras y aprender así las lecciones que la vida pudiera brindarles. Rara vez puede encontrarse a dos místicos en un mismo grupo de aventureros.

Si pueden elegir, los místicos prefieren el combate cuerpo a cuerpo. Algunos usan armas simples o mundanas que parecen inocuas, pero que se convierten en extensiones mortales de su cuerpo cuando se dominan. Este tipo de armas solo es otro ejemplo de la filosofía común detrás de los místicos: convertir lo que se percibe como débil e inofensivo en algo fuerte y letal. En cambio, nunca emplean armaduras o escudos, y evitan cargar con objetos voluminosos o muy pesados, ya que penalizarían su rapidez y reflejos.

Los místicos son en última instancia personas frugales, modestas y sin ambiciones terrenales, por ello, todo tesoro recolectado en el curso de sus aventuras debe ser depositado en las arcas de su congregación conventual o bien donado a la caridad o a su grupo de compañeros. Un místico no poseerá tierras o feudos, castillos o mansiones, y no admitirá prebendas ni títulos nobiliarios.

HABILIDADES

ARTES MARCIALES

El entrenamiento marcial y pericia de los místicos les permiten emplear sus puños y piernas como si de armas se tratases, siendo capaces de golpear a sus enemigos con una destreza, agilidad y potencia inusitadas. Por esta razón, sus golpes, según el nivel del místico, pueden considerarse a la altura de aquellos producidos por armas de combate, progresando según gane experiencia y ocasionando el daño que se recoge en la tabla de progresión de las habilidades del

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE MÍSTICO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d12
1.751	2	+1	+1d12
4.001	3	+2	+1d12
8.501	4	+3	+1d12
20.001	5	+4	+1d12
40.001	6	+5	+1d12
80.001	7	+6	+1d12
160.001	8	+7	+1d12
325.001	9	+8	+1d12
550.001	10	+9	+1d12
750.001	11	+10	+5 PG
1.250.001	12	+11	+5 PG
+250.000 por nivel	13+	-	-

místico. Además, una vez llegue a nivel 6, nuestro místico utiliza ambos brazos y piernas con igual pericia, ganando un ataque secundario. Un místico siempre podrá decidir si sus puñetazos o patadas infligen daño normal o atenuado. Por último, los místicos obtienen un bonificador de +2 a las tiradas para agarrar, maniobra que se explica en la sección de combate sin armas.

De igual modo, el constante entrenamiento de los místicos les permite mejorar sus condiciones físicas hasta el nivel de poder desviar y esquivar los golpes, mejorando así su categoría de armadura como se recoge también en la tabla de progresión de habilidades.

TABLA DE AVANCE DE HABILIDADES DE MÍSTICO

NIVEL	CA	ATAQUE PRINCIPAL	ATAQUE SECUNDARIO	RANGO DE MOVIMIENTO
1	11	1d4	-	12 metros
2	12	1d6	-	12 metros
3	12	1d6	-	14 metros
4	13	1d8	-	14 metros
5	13	1d8	-	14 metros
6	13	1d8	1d4	16 metros
7	14	1d10	1d4	16 metros
8	14	1d10	1d4	16 metros
9	14	1d10	1d6	16 metros
10	14	1d10	1d6	18 metros
11	15	1d10	1d6	18 metros
12	15	1d10	1d6	18 metros
13+	15	1d10	1d6	18 metros

ATAQUE ATURDIDOR

Cuando nuestro místico tiene éxito con este tipo de ataque, además de ocasionar el daño normal, obliga a su objetivo a realizar una tirada de salvación de CON o quedará aturdido y por ende imposibilitado para actuar durante 1d4 asaltos. El místico podrá usar esta habilidad 1 vez al día por nivel. Además, su uso está limitado a 1 por asalto. El místico debe declarar su intención de efectuar un ataque aturdidor antes de proceder con la tirada de ataque.

CAÍDA RALENTIZADA

A nivel 4, si el místico sufre una caída y tiene una pared a menos de 3 metros, puede usar el control de su cuerpo y la superficie cercana para mitigar la caída, de forma que sufre daño como si hubiera caído desde una altura 5 metros menor. Es decir, gracias a esta habilidad, si nuestro místico se cae por un pozo de 9 metros de altura, sufrirá daño como si la caída fuera de 4 metros en lugar de los 9 reales. La reducción en altura aumenta a la par que el nivel de nuestro místico, así a nivel 6 será de 7 metros, 9 metros a nivel 9, 11 metros a nivel 13 y 13 metros a nivel 18.

CURACIÓN RÁPIDA

Una vez alcanzado el nivel 7, el cuerpo del místico puede sanar a una velocidad superior a la normal. De esta forma, cada día puede recuperar hasta 1d4+1 puntos de daño por nivel que atesore, siempre que descance y se alimente adecuadamente, duerma no menos de 12 horas y medite en un lugar tranquilo sin presiones ni estrés mental.

ENLENTECIMIENTO VITAL

A nivel 6, el control sobre su cuerpo que ejerce el místico es tan perfecto, que es capaz de ralentizar sus constantes vitales y aparentar estar muerto. Podrá mantener este estado por un número de turnos (minutos) equivalentes a su nivel.

ESQUIVAR PROYECTILES (DES)

Ya a nivel 2, nuestro místico podrá tratar de esquivar proyectiles no mágicos como flechas y similares, incluyendo lanzas y jabalinas, dardos, hachas arrojadizas, viroles, etcétera. Si uno de estos ataques impacta a nuestro místico, podrá realizar una tirada de destreza. Si la tirada tiene éxito habrá conseguido desviar el proyectil y no recibirá daño. Esto puede hacerse solo una vez por asalto mientras sea de nivel 2 al 5, dos veces por asalto entre los niveles 6 al 10, tres veces por asalto de nivel 11 a 15 y cuatro por asalto de nivel 16 al 19. Por supuesto,



JORGE
MORENO
2021

PALADÍN

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: carisma (CAR).

DADO DE GOLPE: d10.

ALINEAMIENTO: legal bueno.

ARMAS: cualquiera.

ARMADURAS: cualquiera.

Los paladines son guerreros imbuidos de una fe capaz de mover montañas. Servidores de su dios, consagran todas sus energías a velar y salvaguardar los principios rectores de su deidad y la iglesia que la sustenta. Sujetos a un estricto código moral y ético, los paladines se definen por sus acciones, y sus acciones las dicta su código. Ante todo veneran la virtud, el coraje, la nobleza y el compromiso para contra el mal en todas sus formas. El código de un paladín les exige respeto a la autoridad legítima, actuar con honor, ayudar a los necesitados y castigar a los que dañan o amenazan a los inocentes.

Los paladines no pueden cometer actos impuros, malvados o cuestionables moralmente pues perderían el favor de su dios y su condición de paladines. Si así ocurre, no podrán subir de nivel ni emplear sus habilidades de clase, incluyendo el uso de su montura, salvo que consigan el perdón de su deidad patrona. Es el Narrador quien establece en cada caso los requisitos para lograr dicho perdón.

Los paladines son guerreros bien adiestrados que no sufren de restricciones a la hora de elegir armas o armaduras.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE PALADÍN

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BA	DADOS DE GOLPE
0	1	+0	1d10
2.701	2	+1	+1d10
5.501	3	+2	+1d10
12.001	4	+3	+1d10
24.001	5	+4	+1d10
48.001	6	+5	+1d10
95.001	7	+6	+1d10
180.001	8	+7	+1d10
360.001	9	+8	+1d10
700.001	10	+9	+1d10
1.000.001	11	+10	+4 PG
1.300.001	12	+11	+4 PG
+300.000 por nivel	13+	-	-

HABILIDADES

AURA DIVINA

La energía divina que desprende el paladín es capaz de crear un aura beatífica a su alrededor que le protege contra criaturas malignas, ofreciendo ante sus ataques un bonificador de +2 a la armadura y a las tiradas de salvación. El aura también impide el contacto con criaturas invocadas de alineamiento maligno. En este último caso cualquier ataque por parte de estas criaturas que implique toque fallará automáticamente. Además, dichas criaturas se verán repelidas y regularán ante el paladín.

el místico deberá ser consciente del ataque para poder desviar el proyectil. Un intento de desviar una flecha o similar niega el siguiente ataque principal del místico, que se pierde. Si este posee suficiente nivel para contar con un ataque secundario, podrá realizar este último de forma normal, salvo que se haya tratado de desviar tres o más proyectiles, momento en el que el ataque secundario también se perderá.

IMPACTO LETAL

Cuando nuestro místico alcanza el nivel 10, y gracias a la experiencia acumulada, habrá desarrollado la capacidad de infligir un golpe mortal a sus enemigos. Solo podremos emplear esta técnica una vez a la semana. Para ello, el místico debe superar en nivel a su posible víctima y anunciar que usará la habilidad antes de tirar. Si tiene éxito y causa daño, su contrincante deberá realizar una tirada de salvación de CON. Si falla, la víctima muere. Al alcanzar el nivel 12, nuestro místico podrá controlar el momento exacto de la muerte, declarando tras el golpe en qué asalto posterior ocurre el fatal desenlace, y siendo su nivel actual el máximo número de asaltos que pueden transcurrir de esta forma. En este último caso, el místico puede incluso cancelar la muerte antes del asalto designado si tiene éxito en un ataque de toque.

El impacto letal no tiene efecto contra muertos vivientes o criaturas que solo pueden ser dañadas por armas mágicas o especiales, como armas de plata.

MENTE PRECLARA

A nivel 9, el místico percibe todo lo que le rodea de manera preclara, ganando un bonificador de +3 para sus tiradas de salvación contra efectos de confusión, miedo, encantamientos, ilusiones y alteraciones similares de la realidad. Este bonificador se incrementa hasta un +4 a nivel 11 y +5 a nivel 14.

MOVIMIENTO RÁPIDO

La agilidad desarrollada por los místicos les permite moverse más rápido de lo normal. La tabla de avance de habilidades del místico recoge el rango de movimiento del que es capaz por asalto sin importar su especie. Si el místico transporta una carga media o se encuentra sobrecargado, pierde esta velocidad extra y pasa a moverse según el rango de movimiento normal para su especie (aplicando cualquier modificador que indiquen las reglas habituales sobre carga).

PUÑO DE HIERRO

A nivel 3, el místico puede transferir energía espiritual a sus golpetazos. No obtendrá bonificadores para atacar o al daño, pero sus golpes se tratarán como si fueran hechos por un arma mágica +1. La energía espiritual del místico aumenta según progresá de nivel, de forma que sus golpes a nivel 5 contarán como armas mágicas +2, +3 a nivel 8, +4 a nivel 12 y +5 a partir de nivel 17.

RESISTENCIA SUPERIOR

A través del entrenamiento y el control corporal, los místicos logran una resistencia sobrenatural a las toxinas y enfermedades, así como a los efectos de parálisis o muerte. Por eso, a nivel 1, nuestro aventurero obtiene un bonificador de +1 a las tiradas de salvación contra enfermedades, venenos, parálisis, polimorfismo, petrificación y ataques mortales. La bonificación pasa a ser de +2 a nivel 3, de +3 a nivel 6, +4 a nivel 10 y de +5 a nivel 15.

AURA DE CORAJE

Cuando nuestro paladín alcance el nivel 6, creará en torno a su persona un aura de coraje (3 metros de radio) que imbuirá excepcionales facultades a sus compañeros y a él mismo. El paladín será inmune al miedo, incluso aquel de origen arcano, mientras sus aliados ganarán un bonificador de +4 a las tiradas de salvación contra miedo.

CASTIGAR EL MAL

Una vez al día, desde nivel 9, el paladín podrá reunir toda su fuerza de voluntad para castigar el mal. El paladín debe anunciar que usará esta habilidad antes de realizar un ataque, añadiendo su modificador de carisma a la tirada para golpear. Si consigue impactar, causará tantos puntos de daño extras como su nivel actual.



CURAR ENFERMEDAD

A primer nivel, nuestro paladín puede curar cualquier enfermedad 1 vez por semana. Esta habilidad mejora según progresa en experiencia, pues a nivel 6 podrá hacerlo dos veces por semana y a partir de nivel 12, tres veces por semana.

CURACIÓN DIVINA

Al alcanzar el nivel 12, nuestro paladín podrá sanarse a sí mismo o a un sujeto de su elección. Esta habilidad restaura todos los puntos de golpe perdidos y elimina cualquier enfermedad, veneno, tara o amputación, alteración de los sentidos, efectos de conjuros que afecten a la mente, así como pérdidas temporales de puntos de característica. Sin embargo, no restaurará niveles ni puntos de característica perdidos de manera permanente. El paladín podrá usar esta habilidad solo una vez por semana.

DETECTAR EL MAL

El paladín es capaz de detectar el mal ya desde el nivel 1, con los mismos efectos del conjuro detectar alineamiento, aunque solo podrá discernir si las criaturas u objetos son malvadas o no. Puede usar esta capacidad todas las veces al día que lo deseé, concentrándose durante 1 asalto completo y encarándose hacia una zona o blanco a no más de 20 metros.

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

A partir de nivel 3, un paladín gana la habilidad de expulsar muertos vivientes como si fuese un clérigo de dos niveles menos que su nivel. Es decir, un paladín de nivel 3 puede expulsar muertos vivientes como un clérigo de nivel 1, un paladín de nivel 4 como un clérigo del 2, un paladín de nivel 5 como un clérigo del 3 y así en adelante.

MONTURA DIVINA

Al alcanzar el nivel 4, el paladín obtiene la capacidad de invocar un caballo de guerra u otra montura parecida. La deidad del paladín confiere esta gracia como recompensa por su servicio fiel. La montura es inusualmente inteligente, fuerte, leal y está consagrada al servicio del paladín en su cruzada contra el mal. Esta montura suele ser un caballo de guerra pesado (para un paladín de tamaño mediano) o un pony de guerra (para un paladín de tamaño pequeño). El Narrador es en última instancia quien decide qué montura responde a la llamada y cuáles son sus características concretas. Si la montura del paladín muere, debe pasar un año y un día antes de que se pueda llamar a una nueva.

RESISTENCIA DIVINA

Los paladines son inmunes a todo tipo de enfermedades sin importar si son de origen mágico.

SANAR CON LAS MANOS

Un paladín puede sanar 2 puntos de golpe por nivel una vez al día imponiendo sus manos. Puede hacerlo sobre sí mismo o sobre otra criatura, aunque no se le permite fraccionar esta curación entre varios objetivos.

AVENTUREROS MULTICLASE (REGLA OPCIONAL)

Como hemos visto, las clases de aventurero representan arquetipos reconocibles de la fantasía tradicional de espada y brujería. Originalmente, el juego está diseñado para que los jugadores adopten solo una clase de aventurero, pero mediante esta regla opcional, que puede aplicarse siempre que el Narrador lo considere oportuno, será posible que un aventurero adopte una segunda clase. Al igual que ocurre con las características, existiendo unas primarias y otras secundarias, seleccionaremos una de las clases como principal y la restante como secundaria. Pongamos un par de ejemplos para ilustrar esta circunstancia:

Un aventurero guerrero/ladrón es un luchador experto que, aparte, posee ciertas aptitudes como ladrón. Un aventurero mago/guerrero vendrá a representar a un conjurador experimentado que sabe manejarse bien con las armas. La clase principal siempre se lista en primer lugar, seguida de la clase secundaria, separadas por una barra diagonal.

Los pasos para crear un aventurero multiclase son los siguientes:

- Solo es posible crear un aventurero multiclase al principio, en primer nivel. No es posible ganar una segunda clase una vez empezado el juego.
- Solo es factible generar un aventurero multiclase con 2 clases, eligiendo una principal y otra secundaria. Desaconsejamos seleccionar clases que entren en conflicto por sus restricciones en los alineamientos.
- En esta misma línea, desaconsejamos escoger clases que tengan la misma característica primaria, por ejemplo, paladines y caballeros, que poseen como característica primaria el carisma (CAR).
- El aventurero debe cumplir con los requisitos de características primarias de ambas clases.
- A la hora de equipar a nuestro aventurero multiclase, siempre escogeremos la lista de armas menos restrictiva, y la lista de armaduras más restrictiva. Por ejemplo, en el caso del mago/guerrero, seleccionaremos la lista de armas del guerrero (la menos restrictiva), y la lista de armaduras del mago (la más restrictiva).
- Para determinar el dinero inicial del aventurero, calcularemos el dinero inicial prescrito en cada clase, sumaremos el resultado y lo dividiremos por 2 redondeando hacia abajo.
- Para establecer el dado de golpe de nuestro aventurero usaremos la siguiente tabla. Solo tenemos que cruzar en la misma los dados de golpe de cada una de las dos clases.

Pongamos un ejemplo del uso de esta tabla. Un guerrero/ladrón tendría como dado de golpe d8/3. El resultado de cruzar en la tabla el d10 de la clase de guerrero con el d6 de la clase de ladrón. El número tras la barra diagonal nos ofrece el número de puntos de golpe que se ganan a partir del nivel 10.

- Un aventurero multiclase avanza de nivel como si fuera un aventurero de una única clase, en concreto la de su clase principal. Su nivel vendrá determinado por el nivel disponible en su clase principal. Será este el nivel que deberemos usar cuando tengamos que resolver una tirada de salvación. El nivel de su clase secundaria siempre será la mitad del nivel de la clase principal redondeando hacia abajo. Las tiradas de habilidad dependerán del nivel de la clase que aporte la habilidad, así como las tiradas de característica asociadas. Y no se permitirá combinar habilidades de ambas clases. Por ejemplo, un guerrero/ladrón de nivel 10 realizará sus tiradas de salvación como un guerrero de nivel 10, pero las tiradas de habilidad de ladrón se realizarán como un ladrón de nivel 5. Y el aventurero no podrá combinar, por ejemplo, la habilidad de guerrero de ataque extra con la habilidad de ladrón de ataque furtivo.
- El BA (bonificador de ataque) del aventurero será el más elevado disponible.
- La progresión en puntos de experiencia necesarios para subir de nivel la obtendremos combinando las tablas de puntos de experiencia de cada clase. La de la clase principal la dejaremos tal cual, y la de la clase secundaria la dividiremos por la mitad redondeando hacia abajo. Por ejemplo, un aventurero guerrero/mago de nivel 1 necesitará los 2.000 puntos de experiencia que establece su tabla de progresión más 1.300 (la mitad de los 2.601 puntos que necesita el mago para subir a nivel 2), es decir, en total, el guerrero/mago precisaría 3.300 puntos de experiencia para subir de nivel.



TABLA DE DADO DE GOLPE PARA AVENTUREROS MULTICLASE

DADO DE GOLPE	d4	d6	d8	d10	d12
d4	d4/1	d4/1	d6/2	d6/2	d8/3
d6	d4/1	d6/2	d6/2	d8/3	d8/3
d8	d6/2	d6/2	d8/3	d8/3	d10/4
d10	d6/2	d8/3	d8/3	d10/4	d10/4
d12	d8/3	d8/3	d10/4	d10/4	d12/3

CAPÍTULO 3: ESPECIES

Una vez tengamos clara la clase que queremos para nuestro aventurero, deberemos elegir su especie. Elegir esta es una fase vital dentro del proceso de creación del aventurero, pues añadirá algunas ventajas, a la par que debilidades, coadyuvando así a definir a nuestro aventurero, insuflarle vida y carácter, determinando parte de su identidad.

Hay ocho especies bien diferenciadas: humano, elfo, elfo oscuro, enano, gномо, halfling, semielfo y semiorco. Cada una de las mismas posee un pequeño texto descriptivo, glosando las particularidades culturales y sociales de cada grupo. Además, se incluyen varios apartados que nos servirán para encuadrar y circunstanciar cada una de ellas. Por ejemplo, las lenguas propias, sus proporciones y propiedades físicas habituales (incluyendo su rango de movimiento típico), su esperanza de vida, clases de aventurero habituales, modificadores de característica y modificadores posibles a las habilidades de ciertas clases.

ELFO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: elfo, común, enano, orco, goblin, mediano, dracónico.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 1.500 años. Alcanzan la edad media a los 500, y la madura a los 1.000.

CLASES PREDILECTAS: bardo, caballero, druida, explorador, guerrero, ladrón y mago.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a escuchar, +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

Los elfos son criaturas ligadas a la naturaleza, de inquisitiva inteligencia e innegable belleza. Su aspecto físico es el de criaturas esbeltas y ligeramente similares en estatura (1,65 metros aproximadamente) a los de un humano, aunque más ligeros de peso (60 kg aproximadamente). Su aparente fragilidad es engañososa, ya que son duros como robles y ágiles como el viento. Los elfos son seres muy longevos. Poseen una inclinación natural hacia la magia, lo que les permite emplear conjuros con habilidad. Los elfos son esquivos en el trato con otras especies, y se muestran especialmente recelosos ante los enanos. En general, detestan a toda criatura maligna que dañe la naturaleza o rompa su equilibrio natural.

Existen cinco etnias élficas bien diferenciadas: altos elfos, elfos grises, elfos silvanos, elfos oscuros (malignos) y elfos acuáticos. Los elfos oscuros y los elfos acuáticos son tan diferentes al resto de sus hermanos que algunos sabios los consideran incluso especies separadas, motivo por el que



los elfos oscuros se describen en detalle en su propia sección más adelante. La etnia más extendida y aventurera es la de los altos elfos, prominentes en el bosque sagrado de Elverion, en el reino de Esmeril. Los altos elfos suelen ser de piel bronceánea, con cabello y ojos de una gran diversidad de colores. Los elfos grises y silvanos son mayoritarios en los conocidos como pueblos perdidos. Los primeros suelen ser algo más altos que el resto de sus hermanos y muestran colores más apagados, con tonos de piel pálidos y verdosos, y cabellos grises o castaño claro. Los elfos silvanos suelen ser de una estatura algo menor, con cabellos de un rubio muy vivo o incluso, en algunos pocos casos, de un fuerte pelirrojo. Sus tonos de piel suelen ser más terrosos. El pueblo de la reina Aldinael, oculto en el interior de las Frondas de los Medianos, es un posible punto de origen para aquellos aventureros que deseen pertenecer al linaje de los elfos grises o silvanos. En cualquier caso, tanto los aventureros altos elfos como los elfos grises y elfos silvanos comparten todos el mismo conjunto de habilidades raciales.



HABILIDADES

VISIÓN EN LA PENUMBRAS

Los elfos mantienen una excelente visión en entornos con poca luz; como por ejemplo, en la noche iluminada solo por la luna o las estrellas. De esta forma, pueden distinguir colores y detalles generales a algo más de 1 km y medio. Sin embargo, esta habilidad no les permite ver mejor en plena oscuridad, como por ejemplo cuando se encuentran bajo tierra.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (SAB)

Su fina percepción, astucia e inteligencia permiten a los elfos detectar puertas secretas o compartimientos ocultos. Siempre que pasen cerca de una, a no más de tres metros, tendrán derecho a una tirada de SAB para comprobar si la localizan. Si el elfo está buscando activamente, recibe un bonificador de +2 a la tirada.

ENTRENAMIENTO MARCIAL

Desde su infancia, los elfos son adiestrados en el uso de varias armas, por eso los aventureros élficos reciben un bonificador de +1 a la tirada de ataque con un arma de su elección de entre: un tipo de arco en particular, espada larga o espada corta.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los elfos son capaces de moverse en silencio en la naturaleza. Siempre que se muevan a una velocidad no superior a la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentaran moverse a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Cargando o corriendo es prácticamente imposible moverse en silencio, ya que el penalizador es de -20.

RESISTENCIA A CONJUROS (SAB)

Los elfos son especialmente resistentes a los conjuros y habilidades especiales de encantamiento o sueño. Siempre que se vean obligados a realizar una tirada de salvación debido a las razones anteriores, reciben un bonificador de +10. Los elfos tienen derecho a esta tirada de salvación incluso ante el conjuro de dormir, que normalmente no permite tirada de salvación.

SENTIDOS AFINADOS

Los elfos pueden ver mucho mejor que un humano, más lejos y de forma más nítida. Además, poseen un oído excelente, ganando un bonificador de +2 a todas sus tiradas de característica relacionadas con escuchar.

ELFO OSCURO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: elfo, común, enano, orco, goblin, mediano, dracónico.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 1.500 años. Alcanzan la edad media a los 500, y la madura a los 1.000.

CLASES PREDILECTAS: asesino, clérigo, explorador, guerrero, ladrón, mago.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a escuchar, +2 a moverse en silencio, +2 a encontrar trampas.

En el mundo de *Aventuras en la Marca del Este*, los elfos oscuros o elfos de la sombra, son las criaturas humanoides más terribles y peligrosas que aventurero alguno pueda encontrarse en sus andanzas. Estos extraordinarios seres son odiados y temidos por todo Valion y Cirinea, pese a que rara vez se pueden encontrar fuera de Ziyarid, más allá de sus ciudades subterráneas, fundamentalmente la mítica Xorandor. Sea como fuere, y gracias a sus portales mágicos, pueden trasladarse a cualquier punto del mundo para sembrar el caos y la destrucción doquiera uno pueda imaginar. Por todo ello, es aconsejable que el Narrador controle con celo la creación de estos aventureros, y su idoneidad para con la campaña a desarrollar, ya que son aventureros que, dadas sus condiciones particulares, resultan muy complicados de jugar.

Los elfos oscuros miden entre 1,50 y 1,70 metros, con un peso aproximado de 60-70 kilogramos. Estas criaturas pueden llegar a vivir cientos de años, nadie sabe exactamente cuántos, pero algunos eruditos hablan de más de 1.300 años. Los elfos de la sombra son individuos taciturnos, atléticos y extremadamente agraciados, con generosas cabelleras de color blanco níveo o gris perla, aunque algunos pocos individuos poseen cabellos negros brillantes. Su piel tiende a adquirir una tonalidad grisácea apagada, pero algunos elfos oscuros pueden mostrar tonalidades verdosas oscuras o más oscuras aún, tal como el ébano. Sus ojos son grandes, almendrados en su forma, y suelen ser de color rojo, azul celeste, lila, naranja o gris. Conforme avanzan en edad, los ojos tienden a tornarse completamente blancos, y la mirada gélida de estos ojos enteramente blancos, como sudario de muerto, irradian una malevolencia más allá de este mundo.

HABILIDADES

INFRAVISIÓN

Los elfos oscuros poseen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión) con un alcance de 30 metros.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (SAB)

Su fina percepción, astucia e inteligencia permiten a los elfos oscuros detectar puertas secretas o compartimientos ocultos. Siempre que pasen cerca de una, a no más de tres metros, tendrán derecho a una tirada de SAB para comprobar si la localizan. Si el elfo está buscando activamente, recibe un bonificador de +2 a la tirada.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los elfos oscuros son capaces de moverse en silencio en entornos subterráneos. Siempre que se muevan a no más de la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentaran moverse a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Cargando o corriendo es prácticamente imposible moverse en silencio, ya que el penalizador es de -20.

RESISTENCIA A CONJUROS

Los elfos oscuros muestran una extraordinaria fortaleza contra las energías arcanas, recibiendo un bonificador de +3 a sus tiradas de salvación para resistir efectos mágicos y una resistencia a conjuros (RC) de 3.

RESISTENCIA VENENOS

Los elfos oscuros son inmunes a los venenos naturales, no así a los venenos creados mediante el uso de la magia o provenientes de otros planos de existencia.

SENTIDOS AFINADOS

Los elfos oscuros pueden ver mucho mejor que un humano, más lejos y de forma más nítida. Además, poseen un oído excelente, ganando un bonificador de +2 a todas sus tiradas de característica relacionadas con escuchar.



ENANO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: -1 a la destreza (DES), +1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: enano, común, gномо, orco, goblin, mediano, ogro, gigante, trol.

TAMAÑO: pequeño.

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 550 años. Alcanzan la edad media a los 225, y la madura a los 350.

CLASES PREDILECTAS: bárbaro, bardo, clérigo, ladrón, guerrero.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a encontrar trampas en el interior de construcciones.

Los enanos son vigorosos individuos, fuertes, de constitución recia y cuerpo achaparrado. Estos seres se caracterizan por su vehemente carácter –en ocasiones tosco-, arrojo y fuerte sentido del honor. Los enanos son generalmente buenos compañeros de aventuras, aunque se muestran recelosos ante los elfos por viejas rencillas del pasado. Estas criaturas moran en complejas e intrincadas galerías cavernosas bajo las montañas y colinas, donde se organizan por clanes asociados generalmente a un mineral, gema o metal en particular. Tal vez por ello su piel adopte los tonos terrosos por los que se caracterizan, así como las tupidas barbas que lucen en sus rostros de rasgos duros. Una creencia muy extendida por todo Valion establece que los enanos de un mismo clan suelen presentar en piel, cabello u ojos, colores relacionados con el elemento asociado a dicho clan. Aunque un enano enfrentado a tal idea solo emitirá un bufido desdenoso. Claro que, por otro lado, esa suele ser su respuesta habitual ante las ideas expresadas por alguien de otra especie.

El ancestral reino subterráneo de Moru, cuyo nombre honra al gran dios enano Marvol Moru, y la villa defensiva aledaña de Myrthis, son los emplazamientos más importantes de la especie enana en Valion. Debido a la frecuente interacción con otras especies subterráneas como goblins, ogros, gnomos u orcos, los enanos pueden comunicarse a un nivel básico con estas criaturas.

HABILIDADES

AFINIDAD CON LA PIEDRA (SAB)

Debido a su hábito de vivir en complejos subterráneos construidos en piedra, así como en sistemas cavernosos y grutas, los enanos son capaces de detectar elementos inusuales o únicos sobre piedra o roca. Esto incluye nuevas construcciones, alteraciones, paredes corredizas, superficies rocosas inseguras, techos inestables y puertas secretas o trampas construidas o dispuestas sobre piedra. Un enano a menos de 3 metros de uno de estos elementos puede, tras una tirada de sabiduría con +2, identificarlo como si lo estuviera buscando activamente. Si el aventurero ya estaba buscando de forma activa, la bonificación a la tirada pasa a ser de +4. Una tirada de sabiduría (SAB) con éxito al estudiar un objeto de piedra o metal, puede revelar –a discreción del Narrador– información adicional como qué especie lo creó, su antigüedad aproximada y, si corresponde, su valor estimado.

AGALLAS

Los enanos son seres de gran determinación y arrestos, obstinados a su manera, valientes y decididos, por todo ello reciben un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación contra miedo.

DESCONFIANZA HACIA LOS ELFOS

Siglos de disputas y malentendidos han generado una más que palpable desconfianza entre elfos y enanos. Los enanos consideran a los elfos como individuos egoístas y arteros, poco leales en la batalla y los negocios. Por ello, los enanos sufren un penalizador de -2 a las tiradas de CAR cuando traten con elfos con los que no tengan una relación estrecha.

ENEMISTAD ANCESTRAL

Los enanos han luchado durante generaciones contra goblins y orcos por el control de sus cavernas y ciudades subterráneas. Por ello han desarrollado un odio inveterado hacia estas criaturas. Siempre que se enfrenten a ellas, obtendrán un +1 a sus tiradas de ataque. Y también por este motivo, los enanos recelan mucho de los semiorcos, a los que ven como criaturas despreciables. Por ello, los enanos sufren un penalizador de -4 a las tiradas de CAR cuando traten con goblins, orcos o semiorcos con los que no tengan una relación muy estrecha.

INFRAVISIÓN

Los enanos poseen la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión) con un alcance de 35 metros.

RESISTENCIA A LA MAGIA ARCANA

Los enanos son seres de férrea voluntad, especialmente frente a la magia, como queda reflejado en sus tiradas de salvación contra conjuros, para las que reciben un bonificador de +3.



RESISTENCIA A LOS VENENOS (CON)

Debido a su reciedumbre y fortaleza, los enanos se muestran especialmente resistentes a los venenos de cualquier naturaleza, recibiendo un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación por este motivo.

SENTIDO SUBTERRÁNEO

Las profundidades de la tierra son el hogar natural de los enanos. Por ello, pueden sentir de forma natural a qué profundidad aproximada se encuentran, así como orientarse con la misma facilidad.

TÉCNICAS DEFENSIVAS

Desarrolladas en los tiempos de la gran Guerra del Farallón de los Gigantes, los enanos cuentan con técnicas especiales de lucha contra gigantes y ogros. Combinado con su pequeño tamaño, estas técnicas permiten que los enanos cuenten con una bonificación de +4 a su clase de armadura (CA) al enfrentarse a tales criaturas.

GNOMO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la inteligencia (INT), -1 a la fuerza (FUE).

LENGUAJES: gномо, comúн, enano, elfo, halfling, kobold y goblin.

TAMAÑO: pequeño.

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 350 años. Alcanzan la edad media a los 175, y la madura a los 260.

CLASES PREDILECTAS: bardo, druida, ilusionista y ladrón.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +3 a escuchar.

Los gnomos son parientes lejanos de los enanos, aunque son más bajos que sus primos (máximo 1,20 metros). La esperanza de vida de estas criaturas ronda los 300 años. Los gnomos son seres vivaces, despiertos, inteligentes y curiosos. Sienten gran atracción hacia los artíludios y cachivaches, así como también hacia las gemas y joyas. Los gnomos prefieren vivir en zonas de colinas rocosas, onduladas, y a poder ser boscosas. En estas lomas y quebradas suelen construir sus madrigueras. Se llevan muy bien con los enanos y halflings, y odian a los trasgos y kobolds. Todo gnomo conocerá, amén de su lengua natal y el común, el idioma de los enanos y los halflings, y ocasionalmente el de los goblins y kobolds.

Los gnomos son una especie escasa, de reducida natalidad y con pocas comunidades conocidas. En el continente de Vallen se les puede encontrar viviendo junto a los halflings de las Fondas de los Medianos, y también junto a los enanos de la villa de Myrthis. Los menos atentos suelen confundirlos con sus primos los enanos, pese a que los gnomos presentan una falta de vello facial y un tono de piel oliva que rara vez se puede observar en sus primos. Unos pocos eruditos sostienen que en verdad los gnomos estarían más emparentados con los elfos que con los enanos, como demostraría la afinidad de ambas especies por la naturaleza. Incluso llegan a afirmar que las comunidades más extensas de esta especie se encontrarían junto a los pueblos perdidos élficos, siendo mucho más numerosos de lo que todos piensan.

HABILIDADES

AFINIDAD ANIMAL

Los gnomos pueden comunicarse con tejones, hurones, topos y otros pequeños mamíferos que moran habitualmente en madrigueras o en grutas. En ocasiones, alguno de estos animales puede convertirse en animal de compañía del gnomo, a discreción del Narrador. La comunicación entre los gnomos y estas criaturas es telepática, y la información recibida es muy básica.

AFINIDAD MÁGICA

Los gnomos son especialmente proclives a la magia, y con el paso de las generaciones han desarrollado una habilidad natural para lanzar algunos hechizos de pequeño nivel a voluntad. Por ello pueden lanzar los siguientes conjuros una vez al día como si fueran ilusionistas de nivel 1: prestidigitación, luces danzantes y sonido fantasma. Estos conjuros se añaden a cualquier otro conjuro que obtengan debido a su clase de aventurero.

ENEMISTAD ANCESTRAL

Los gnomos han batallado durante generaciones contra goblins y kobolds por el control de sus madrigueras, colinas, cañadas y quebradas. Por ello conocen bien sus puntos débiles y saben cómo aprovecharlos, aplicando un +1 a sus tiradas de ataque al intentar golpear a un goblin o un kobold.

INFRAVISIÓN

Debido a que los gnomos habitan en grutas y madrigueras, han desarrollado la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión 18 metros).



Oído excepcional

Los gnomos han desarrollado un fabuloso oído, y son capaces de captar hasta el más leve murmullo con nitidez. Reciben por ello un bonificador de +3 a sus tiradas para escuchar.

HALFLING

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la fuerza (FUE).

LENGUAJES: halfling, común, enano, gномо, elfo, goblin.

TAMAÑO: pequeño.

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 100 años. Alcanzan la edad media a los 50, y la madura a los 75.

CLASES PREDILECTAS: bardo, clérigo, druida, explorador, guerrero, ladrón.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a camuflaje, +2 a moverse en silencio.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a moverse en silencio, +2 a esconderse.

Los halflings, llamados popularmente medianos, son criaturas robustas de escaso tamaño (unos 30 kg y 1 metro de altura aproximadamente), casi la mitad que un humano de complexión y altura normales. De hecho, se parecen mucho a los humanos en cuanto a físico se refiere. Los halflings son criaturas apacibles y hogareñas, pero observadoras y muy perceptivas, dotadas de una inherente curiosidad y un coraje natural que los convierte en compañeros muy valiosos. Por lo general, los halflings son criaturas honestas, trabajadoras, abnegadas, de vida sencilla y apacible, aunque en situaciones de riesgo pueden demostrar un valor impropio de su tamaño.

Muchos piensan que los halflings están emparentados con los humanos, aunque los hay que defienden una relación más estrecha con los elfos. La verdad es que es una especie bastante desconocida que no suele despertar el interés de los estudiosos. Existen tres etnias principales de halflings: los sagaces, los recios y los grandotes. Los sagaces son los más numerosos, la etnia prominente en las Frondas de los Medianos, considerado el hogar ancestral de esta especie en el continente de Valion. Las tres etnias presentan gran variedad de tonos de piel, cabello y ojos. Sin embargo, los grandotes suelen ser más altos que sus hermanos, pudiendo alcanzar hasta los 1,20 metros de altura, y los recios suelen ser más fornidos y desarrollan más vello facial, por lo que se especula con la idea de que tengan algo de sangre enana.

En cualquier caso, los aventureros de cualquiera de las tres etnias disponen de las mismas habilidades.

HABILIDADES

OSADÍA

Los halflings son criaturas despiertas, inteligentes y dotadas de una curiosidad innata, que combinada con su buena disposición, coraje natural y atrevimiento, les hace parecer casi inmunes al miedo. Es por ello que reciben un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación contra miedo.

ESCONDERSE (DES)

Cuando nuestro mediano emplee con éxito esta habilidad, logrará esconderse de tal manera que pasará inadvertido. Es más,

podrá incluso intentar moverse y permanecer oculto, aunque sufrirá una penalización de -5 a su tirada de destreza (DES) y deberá desplazarse a no más de la mitad de su rango de movimiento normal. Si desea desplazarse a más velocidad, el penalizador se incrementa a -10. Es imposible permanecer escondido si necesita desplazarse a más de su rango de movimiento normal. De todos modos, el mediano no podrá esconderse si está siendo observado. Si el sujeto que lo está vigilando dejara de observarlo momentáneamente, el halfling podría tratar de esconderse, siempre que hubiera un lugar donde hacerlo, según las circunstancias, con un penalizador de -10 ya que el mediano debe actuar con mucha premura. Obviamente, nuestro aventurero no podrá esconderse si no hay un lugar físicamente viable donde hacerlo. Un halfling puede esconderse perfectamente aprovechando la oscuridad o incluso lugares en penumbra.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los halflings son muy hábiles a la hora de moverse en silencio. Siempre que se muevan a no más de la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentan moverse en silencio a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Es prácticamente imposible moverse en silencio cuando se corre o se carga al combate, casos en los que el penalizador asciende a -20.

VISIÓN EN LA PENUMBRAS

Los halflings, con sus ojos grandes y penetrantes, pueden ver en la noche iluminada por la luna o las estrellas como un ser humano ve al ocaso. Conservan la capacidad de distinguir colores y detalles generales, aunque lo perciben todo como sombras. Sin embargo, esta habilidad no les permite ver mejor en plena oscuridad, como por ejemplo cuando se encuentran bajo tierra.



VITALIDAD

Su alegría y corazón dotan a los halflings de una vitalidad notable, que se traduce en una resistencia física destacable, recibiendo un bonificador +1 a sus tiradas de salvación de CON.

HUMANO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y dos de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: ninguno.

LENGUAJES: común y un lenguaje regional según el reino o zona de procedencia del aventurero (esto último a criterio del Narrador).

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 70 años. Alcanzan la edad media a los 35, y la madura a los 53.

CLASES PREDILECTAS: todas.

Los humanos pertenecen a una de las especies naturales más versátiles y avanzadas, gozando de una diversidad racial envidiable. Se pueden encontrar grupos organizados de humanos allende uno viaje, perfectamente aclimatados a los más variados entornos naturales, desarrollando su rica cultura y folclore propios, siempre guerreando por el control del territorio y sus recursos contra otros grupos humanos u otras especies. Por todo ello es posible encontrar humanos por todo Valion. Cirinea e incluso Ziyarid.

SEMIELFO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la destreza (DES), -1 a la constitución (CON).

LENGUAJES: común, elfo, mediano y enano. A discreción del Narrador también pueden disponer de un lenguaje humano regional dependiendo del trasfondo y orígenes del aventurero.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 200 años. Alcanzan la edad media a los 100, y la madura a los 150.

CLASES PREDILECTAS: todas.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 moverse en silencio, +2 encontrar trampas.

MODIFICADORES COMO ASESINO O LADRÓN: +2 a escuchar, +2 moverse en silencio, +2 encontrar trampas.

De todas las especies presentes en el mundo de la Marca, salvando quizás a los infames elfos oscuros y a los semiorcos, son los semielfos los más singulares por su rareza. Y no es de extrañar, ya que es de sobra conocida la aversión de los elfos por las otras especies, a las que normalmente tienen por inferiores y poco agraciadas. Pero de tanto en cuando, de manera inopinada, surge el amor entre dos individuos de especie humana y élfica, y es este tan fuerte y puro, que da por fruto un retoño, mitad humano, mitad elfo, de singular presencia, regalo del mismo Valion. Al crecer, estos individuos pueden llegar a pesar entre los 60-70 kilos y medir 1,70 metros aproximadamente. Generalmente, los semielfos son seres agraciados, ágiles, delgados, fibrosos, rebosantes de energía. Gustan de vivir al aire libre, en contacto con la naturaleza, y aborrecen a los trasgos.

Los elfos oscuros odian a muerte a los semielfos, por considerarlos híbridos malditos que malogran una herencia racial ancestral mezclándose con los inferiores humanos. Igualmente, los elfos recelan de estos individuos, así como los humanos. Podría decirse en propiedad, que los semielfos son vistos con suspicacia por una y otra especie.

HABILIDADES

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (SAB)

Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas o compartimientos ocultos. Siempre que pasen cerca de una, a no más de tres metros, tendrán derecho a una tirada de SAB para averiguar si consiguen localizar la misma. Si el semielfo busca activamente, recibe un bonificador de +1 a la tirada.

EMPATÍA

La azarosa vida de los semielfos les permite empatizar con los demás con suma facilidad, lo que se refleja en un bonificador de +2 en cualquier tirada de carisma relacionada con el trato con los demás.

MOVERSE EN SILENCIO (DES)

Los semielfos son capaces de moverse en silencio en la naturaleza. Siempre que se muevan a no más de la mitad de su rango de movimiento normal, no sufrirán penalizadores a la tirada. Si intentaran moverse en silencio a más velocidad, sufrirán un penalizador de -5 a la tirada. Moverse en silencio al correr o cargar es prácticamente imposible, pues el penalizador aumenta a -20.



RESISTENCIA A CONJUROS (SAB)

Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los semielfos son resistentes a los conjuros de tipo encantamiento y dormir, recibiendo un bonificador de +4 a sus tiradas de salvación por sabiduría (SAB).

SENTIDOS AFINADOS

Los semielfos pueden ver mucho mejor que un humano en cualquier circunstancia, más lejos y de forma más nítida. A todos los efectos, la vista de un semielfo es el doble de buena que la de un humano normal. Además, poseen un oído excelente, ganando un bonificador de +2 a cualquier tirada relacionada con escuchar.

SEMIORCO

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS: una según la clase de aventurero y una de libre elección.

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS: +1 a la fuerza (FUE), +1 a la constitución (CON), -2 en carisma (CAR).

LENGUAJES: común, orco, goblin. A discreción del Narrador también pueden disponer de un lenguaje humano regional dependiendo del trasfondo y orígenes del aventurero.

TAMAÑO: mediano.

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros.

ESPERANZA DE VIDA: hasta 60 años. Alcanzan la edad media a los 30, y la madura a los 45.

CLASES PREDILECTAS: asesino, bárbaro, clérigo, explorador, guerrero, ladrón.

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a rastrear.

Muy rara vez, gracias a los dioses, y por avatares infaustos y terribles acontecimientos, nace una de estas criaturas, fruto de la unión del orco y el hombre. Aunque también corren rumores de experimentos a cargo de magos desequilibrados que buscan guardaespaldas eficientes en músculo y con el entendimiento justo para seguir órdenes sin cuestionarlas. Sea cual sea el origen de estos seres atribulados, son de común rechazados por las dos comunidades con las que comparten rasgos. De ahí que, la inmensa mayoría de los mismos, elija la vida errante del aventurero.

Los semiorcos, debido a su sangre híbrida, son de constitución más recia que los humanos, musculosos, altos y robustos, aunque algo desgarbados y de rasgos terribles, destacando sus mandíbulas prominentes, pómulos marcados y sienes despejadas y angulosas. Suelen pesar entre 90 y 120 kilos y medir algo más de 1,80, pudiendo llegar a los dos metros de altura con facilidad. Su piel suele adquirir una tonalidad tostada y los ojos son oscuros como la brecha caliente. El cabello y vello corporal de un semiorco es parduco y grueso.

HABILIDADES

INFRAVISIÓN

Su ascendencia orca permite que los semiorcos posean la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión 18 metros).

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

Los semiorcos aprenden a defenderse desde muy temprano, pues es la única forma de sobrevivir en un mundo que los denuestra. Por ello, ganan un +1 a su clase de armadura

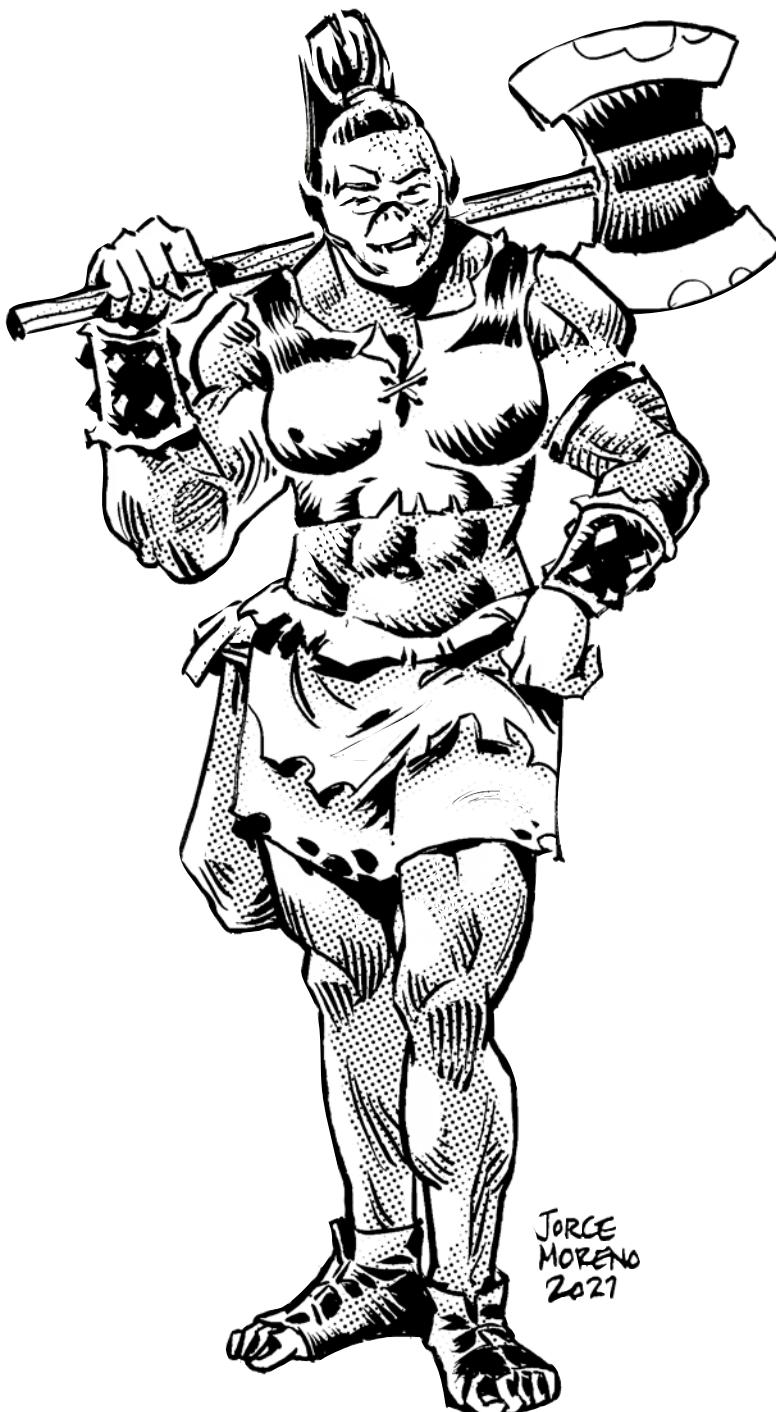
(CA) siempre que no vistan una armadura. Esta habilidad se puede combinar con otros modificadores provenientes de escudos, anillos mágicos, túnicas y otros objetos similares que no cuenten como armadura convencional.

OLFATO DESARROLLADO

Los semiorcos poseen un olfato muy aguzado, pudiendo detectar e identificar olores en unos 10 metros a la redonda, o a más de 30 si el viento es propicio y sopla en dirección a nuestro semiorco. Esta habilidad le permite incluso identificar, si ha tenido la oportunidad de habituarse a su olor, a una persona o criatura en concreto.

RESISTENCIA A LAS ENFERMEDADES

Los semiorcos poseen una notable resistencia a las enfermedades, recibiendo un bonificador de +2 a sus tiradas de salvación por este motivo.



CAPÍTULO 4: DETALLES FINALES

Una vez elegida la clase para nuestro aventurero y su especie, y anotadas nuestras habilidades, nivel y BA iniciales en nuestra hoja de aventurero, es momento de calcular y establecer el resto de rasgos que terminarán por darle forma: sus puntos de golpe iniciales, su clase de armadura, su alineamiento, religión o dinero inicial.

APARIENCIA Y TRASFONDO

Es importante dotar a nuestro aventurero de un nombre por el cual será conocido, así como consensuar con el Narrador una pequeña historia de trasfondo personal antes de empezar su vida de aventuras: lugar de nacimiento, cualquier oficio al que se dedicara en su juventud, razón por la que eligió la vida del aventurero y su clase actual, etc.

También es un buen momento para, aprovechando la descripción de la especie elegida, establecer una somera descripción de su fisonomía (color de pelo, piel, ojos, estatura, etc.), así como su edad actual.

ALINEAMIENTO

El alineamiento representa a grandes rasgos el esquema ético de nuestro aventurero y su visión del mundo. ¿Interpretaremos a un aventurero altruista o egoísta, caótico o fiel seguidor de las normas? El alineamiento es una guía ética que puede utilizarse para establecer las motivaciones de aventureros, ANJ y monstruos por igual.

Hay nueve alineamientos básicos entre los que escoger, fruto de combinar la eterna dicotomía entre la ley y el caos, el bien y el mal. Sin embargo, el significado exacto de cada alineamiento deja mucho espacio para la interpretación. Un caballero atado por una promesa inquebrantable, que solo desea acabar con el mal en la tierra, podría ser un buen ejemplo de un aventurero legal bueno (LB). Una maga que se dedicase a recopilar magia arcana antigua para crear una biblioteca en beneficio de todos, también podría ser legal buena (LB). Un ladrón caótico malvado (CM) puede ser un bandido que roba a quien quiera y donde pueda siguiendo únicamente lo que dictan sus impulsos, o una clériga dedicada a la destrucción sin sentido de los logros del hombre. Como puede verse, cada una de las nueve categorías que se describen a continuación permiten una gran variedad de motivaciones y comportamientos.



LEGAL BUENO (LB): los aventureros legales buenos respetan la ley y el orden, esforzándose por actuar siempre en beneficio de la sociedad y sus congéneres, valorando así la verdad, el honor, la bondad y la justicia. Solo dentro de un sistema de reglas ordenado y predecible se puede lograr la justicia, equidad y bienestar para el pueblo.

LEGAL NEUTRAL (LN): un aventurero regido por este alineamiento priorizará la ley por encima de todas las cosas, incluso si el ordenamiento vigente resultara injusto en algunos casos, o moralmente reprochable. Para los aventureros legales neutrales, la ley, las tradiciones, el folclor o las normas consuetudinarias están por encima de consideraciones morales, y actúan en consecuencia.

LEGAL MALVADO (LM): estos aventureros valoran la ley y las normas, sobre todo si es para su propio beneficio. Si bien respetan las tradiciones, no se detendrán ante nada para conseguir sus propósitos, subvirtiendo la justicia para ahormarla a su voluntad y capricho, sin importar cuánto daño puedan causar en el camino. Un tirano dictador es el ejemplo palmario de un aventurero legal malvado.

NEUTRAL BUENO (NB): los aventureros que escogen este camino valoran el bienestar de los otros por encima del seguimiento ciego de cualquier tradición o sistema de leyes. Obran siempre buscando la justicia, incluso si eso implica romper una norma que consideran abusiva o improcedente.

NEUTRAL (N): Los aventureros que decidan ser neutrales están convencidos de la necesidad de equilibrio entre el bien y el mal. Por ello, según el caso, pueden cometer actos malvados o benignos. Para que se entienda perfectamente: estos aventureros suelen ser fieles a la popular máxima de que el fin justifica los medios. Un buen ejemplo de ello pueden ser los ladrones de un grupo de aventureros, capaces de robar un objeto al burgomaestre y de morir salvando de una trampa a un compañero.

NEUTRAL MALVADO (NM): estos aventureros siempre obrarán en su beneficio, de forma muy egoísta, ignorando la ley si esta les resulta poco útil para con sus propósitos, o abrazándola si así consiguen alcanzar sus metas, pasando por encima de quien haga falta.

CAÓTICO BUENO (CB): los aventureros caóticos buenos son espíritus libres, rebeldes a su manera, que obran según los dictados de su conciencia, que emplazan por encima de cualquier ley escrita, tratándose de individuos clementes y magnánimos.

CAÓTICO NEUTRAL (CN): los caóticos neutrales valoran su libertad por encima de todas las cosas, haciendo aquello que se les antoja, cuando les place, sin importarles un ardite lo que piensen los demás o el daño que puedan causar.

CAÓTICO MALVADO (CM): Los aventureros de este alineamiento son malvados en su fuero interno, egoístas, anteponiendo su propio interés y beneficio a todo lo demás, y dejándose llevar por sus instintos más bajos. Estos individuos no repararán en nada para llevar a cabo sus planes, dominados por el odio, la ira, la desafeción, el desapego y la rabia. No se puede confiar en ellos. Por encima de todo creen que es preciso aprovechar las oportunidades que se les planteen, pues son de la opinión de que solo importa el ahora, no existiendo un orden establecido para las cosas. Un mago nigromante obsesionado con matar a todas las criaturas vivas es el perfecto ejemplo de este alineamiento.

ELEGIR UNA DEIDAD

Para definir un poco más a nuestro aventurero, resultará útil elegir una deidad o panteón a la que recurre (o incluso maldice) en momentos de necesidad. Una deidad agrega una profundidad que no se puede capturar de ninguna otra manera. Siempre que Marius se apresta al combate, invoca a Velex para que le sonría y le bendiga, y si no, para que guarde su alma si cae en la lucha. Es un detalle simple, pero que contribuye a alimentar el ambiente de fantasía típico de los juegos de espada y brujería. Sin mencionar que las deidades son los patrones por excelencia de clérigos, druidas y paladines.

Los jugadores deben consultar con el Narrador las deidades disponibles en su campaña. En cualquier caso, la ambientación de la Marca, la cual se introduce en el capítulo 12, es rica en panteones y deidades. Dicha ambientación se presenta de forma profusa en el *Gazetteer de la Marca del Este*, aunque se dan a continuación algunas pinceladas a modo de ejemplo.

Casi todas las especies cuentan con su propio panteón, cuando no cuentan con varios, como ocurre con las naciones humanas más poderosas del mundo. Sin embargo, existen tres poderes celestiales primordiales, reconocidos de forma universal. Estas tres entidades representan diversos aspectos: Valion y su esposa Aneirin son uno y al mismo tiempo dos. Son la deidad principal de elfos, gnomos y halflings, son el astro solar y la luna, y representan todo lo bueno que es, ha sido y será. La diosa Penumbra encarna la oscuridad y todo lo malvado que medra amparado en las sombras. Y Silas el indiferente es el tenue destello crepuscular que separa el amanecer luminoso de Valion Aneirin y el oscuro anochecer de Penumbra.

Un gesto común en todo el mundo, desde los puertos de Endo a los salones de Moru, es colocar tres dedos de la mano derecha sobre el corazón en señal de respeto a los tres dioses primigenios y saludo de cortesía, equilibrio y paz. Este gesto se respeta en todo Valion y Cirinea, salvo en el caso de los elfos oscuros, que lo consideran un grave insulto.

Los humanos de Reino Bosque también honran, entre otros, a Velex, el señor de la guerra y el deber; Taranis, el señor del trueno y la tormenta; Orión, el señor de los cielos; Nébula, la diosa de la magia o Legis, el señor del comercio y el conocimiento. En cambio, en Visirtán, es Isthar, la inamovible estrella que marca el este, la única diosa en su panteón. En el norte, los belicosos habitantes de Ungoloz prefieren a Soltar, el señor de la guerra, y también a Zamordax, señora de la venganza. Por último, Marvol Moru, el padre que todo lo ve y todo lo sabe, es quien recibe los mayores honores entre los enanos.

PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE

Los puntos de golpe (PG) nos indican la cantidad de daño máximo que pueden recibir los aventureros o monstruos antes de caer inconscientes y morir. Cuando vea sus puntos de golpe reducidos a 0, la criatura en cuestión estará inconsciente, cuando sus PG lleguen a -10 o menos morirá.

Para conocer los puntos de golpe con los que empieza nuestro aventurero a primer nivel, hay que lanzar el número de dados que viene indicado bajo el epígrafe dados de golpe (DG) de nuestra clase de aventurero y sumarle el modificador de constitución (CON). Sucesivamente, a cada nueva subida de nivel, se volverá a tirar el dado sumando el resultado acumulado al total de puntos de golpe. Por ejemplo, el guerrero de José Luis tiene 1d10 dados de golpe a primer nivel. Lanza el dado y el resultado es un 6. Como su aventurero tiene una constitución (CON) de 13, al 6 le añadirá un +1 quedando con un total de 7 puntos de golpe para empezar su andadura. Cuando vuelva a subir de nivel, José Luis deberá sumar a ese 7 (el total de sus puntos de golpe completos) el resultado de una nueva tirada de 1d10 más su bonificador de constitución (CON) que, como hemos visto, es un +1. Veremos en más detalle el tema de los puntos de golpe en el capítulo sobre el combate.

CLASE DE ARMADURA (CA)

La clase de armadura, o CA, nos indica lo difícil que resulta golpear con éxito a nuestro aventurero, a un ANJ o a un monstruo durante un combate. La clase de armadura base de cualquier criatura sin armadura, escudo, objetos mágicos de defensa o habilidades especiales, es de 10 más nuestro modificador de destreza (DES).

Cualquier elemento de protección con el que se equipe un aventurero le proporciona un modificador que debe sumarse a su clase de armadura base. Cuanto más alto sea el valor final de CA, más difícil será golpearle. En el capítulo dedicado al equipo encontraremos un amplio surtido de armaduras, yelmos y escudos, con sus correspondientes modificadores de CA.

Pongamos un ejemplo sencillo para aprender cómo establecer la CA de nuestro aventurero. Adrya, la guerrera de Laura, tiene una destreza (DES) de 17, lo que le otorga un modificador a la CA de +2. Además, viste con una armadura de cota de mallas que otorga una CA de +4. Por lo tanto, la CA final Adrya será de 16 ($10+4+2=16$).

En el capítulo dedicado al combate se proporcionan más detalles sobre la clase de armadura.

DINERO INICIAL

Para completar a nuestro aventurero será necesario dotarlo de un equipo acorde a sus necesidades. Puedes ver una lista con todo el equipo básico disponible en el Capítulo 5: Equipo. Cada aventurero comienza el juego con las monedas de oro que establece la siguiente tabla, que podremos gastar para comprar equipo, armadura y armas. Todo el equipo adquirido, así como cualquier dinero restante, deberá anotarse en la hoja de aventurero.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Si el Narrador utiliza la regla opcional sobre habilidades secundarias (explicada en el capítulo 7), cada aventurero debería elegir una habilidad secundaria que refleje sus andanzas previas a la vida como aventurero. Una profesión, labor o estudios de juventud.



TABLA DE DINERO INICIAL

CLASE DE AVENTURERO	RANGO DE DINERO	TIRADA
Explorador, Guerrero	30-240 monedas de oro	3d8 x 10 monedas de oro
Asesino, Bardo, Ladrón,	30-120 monedas de oro	3d4 x 10 monedas de oro
Bárbaro, Místico	20-80 monedas de oro	2d4 x 10 monedas de oro
Ilusionista, Mago	10-100 monedas de oro	1d10 x 10 monedas de oro
Clérigo, Druida	20-200 monedas de oro	2d10 x 10 monedas de oro
Caballero, Paladín	60-240 monedas de oro	6d4 x 10 monedas de oro

CAPÍTULO 5: EQUIPO

EFEKTOS DE LA CARGA

En este capítulo se enumeran docenas de objetos y artefactos con los que los jugadores podrán pertrechar a sus aventureros, indicado en cada caso, su precio. La moneda más común en *Crónicas de la Marca del Este* es la moneda de oro (mo). Una moneda de oro equivale a 2 monedas de electro (me), o a 10 monedas de plata (mp). Cada moneda de plata equivale a 10 de cobre (mc), tal como podemos ver en la tabla de equivalencia monetaria. Ocasionalmente, los aventureros encontrarán monedas de platino (mpt), muy raras, que equivalen cada una a 10 monedas de oro.

TABLA DE EQUIVALENCIA MONETARIA

MONEDAS	COBRE	PLATA	ELECTRO	ORO	PLATINO
Cobre (mc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Plata (mp)	10	1	1/5	1/5	1/100
Electro (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mpt)	1.000	100	20	10	1

Los precios para los diferentes objetos se han fijado teniendo en cuenta la ambientación por defecto de *Crónicas de la Marca del Este*, y dentro de esta, la zona más habitual de juego (Valion occidental). Los jugadores harán bien en consultar siempre los precios con el Narrador, pues este puede establecer otros valores en caso de jugar en otra ambientación o en otra localización dentro del mundo de la Marca del Este.

Tan importante como conseguir un grupo equilibrado de aventureros, es disponer del equipo necesario, incluyendo armas y pertrechos, así como comida y bebida. Sin embargo, nuestros aventureros no pueden simplemente llevar consigo todo lo que deseen, deben tener cuidado de no sobrepasar sus límites o sus habilidades se verán mermadas.

Los aventureros dependen principalmente de su característica de fuerza (FUE) para determinar cuánta carga pueden transportar. El límite de carga (LC) de un aventurero se calcula de la siguiente manera:

1. El valor base es igual a la puntuación de fuerza (FUE) del aventurero.
2. Si el aventurero tiene la característica de fuerza (FUE) como primaria, suma +3 a su LC.
1. Si además el aventurero también tiene la característica de constitución (CON) como primaria, suma otro +3 adicional.

Todos los objetos tienen definido un valor de estorbo (VE), si bien para los más pequeños o ligeros puede ser directamente 0. El valor de estorbo indica mucho más que el simple peso en kilogramos, establece también lo voluminoso o complicado de transportar que es dicho objeto, en definitiva, cuánto estorba. Dependiendo del total de VE acumulado por un aventurero, se considerará que lleva carga ligera, porta una carga media o está sobrecargado, aplicándose los efectos descritos en la tabla de efectos de la carga.



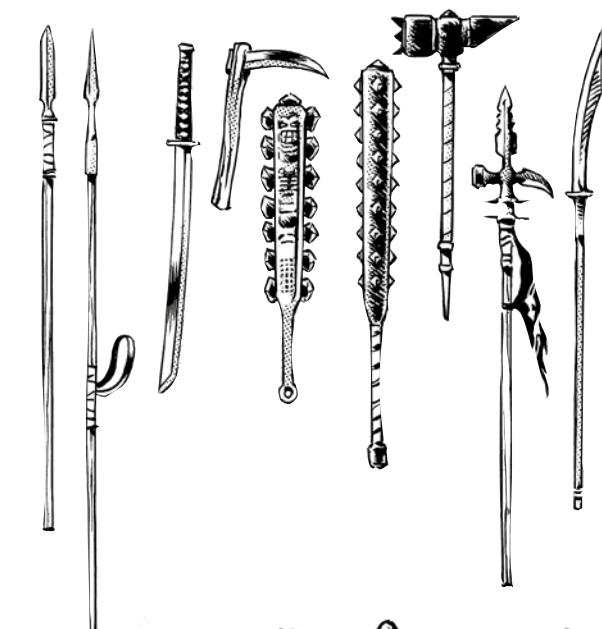
TABLA DE EFECTOS DE LA CARGA

CATEGORÍA	TOTAL DE VE ACUMULADO	EFEKTOS
Carga ligera	Entre 0 y hasta LCx1	Sin efectos
Carga media	Más de LCx1 y hasta LCx3	-2 a las tiradas de destreza (DES) -3 al rango de movimiento. El rango final no puede ser inferior a 3 metros/asalto.
Sobrecargado	Más de LCx3	El rango de movimiento se reduce a 3 metros por asalto. Todas las tiradas de destreza (DES) fallan automáticamente. Se pierde cualquier bonificador a la CA por destreza.

OBJETOS CONTENEDORES

Algunos pertrechos están diseñados para transportar y redistribuir el peso de otros elementos. Esta capacidad (CAP) se mide también como puntos de estorbo y aparece así indicado en las tablas de equipo. La CAP de un objeto indica el VE total en otros objetos que se pueden asignar al contenedor. Un contenedor no puede transportar ningún objeto de igual o mayor valor de estorbo (VE) que su capacidad total. De esta forma, una mochila con una capacidad (CAP) de 8 podría almacenar 8 artículos con un VE de 1 o un objeto de VE 7 y otro de VE 1, pero nunca podría almacenar un objeto con un VE de 8 o superior.

El VE de los objetos asignados a un contenedor no cuentan para el total de estorbo acarreado por nuestro aventurero, que solo añadirá a su total el VE del propio objeto contenedor. Los jugadores deben anotar en su hoja de aventurero qué objetos transportan dentro de qué contenedores.

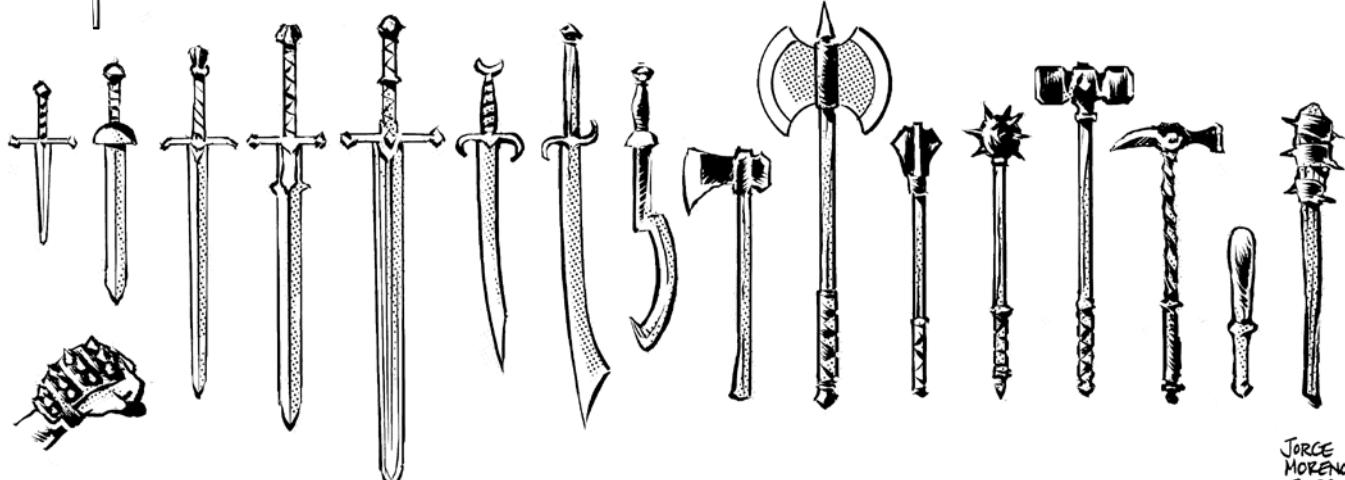
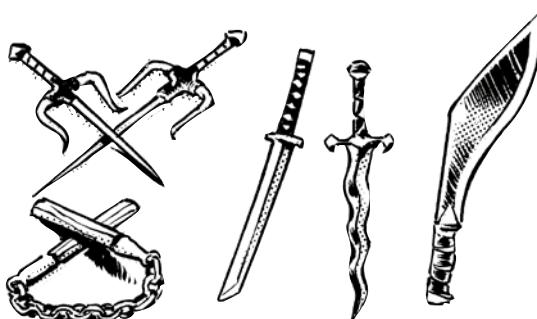


VALOR DE ESTORBO DEL DINERO

Las monedas en *Crónicas de la Marca* son pequeños trozos de metal bastante pesado. Aunque una moneda por sí misma no es impedimento alguno, una buena cantidad de ellas puede representar una carga importante. Ese es uno de los motivos por lo que muchos aventureros eligen cambiar las monedas ganadas por pequeñas gemas, mucho más fáciles de acarrear. Por cada 150 monedas transportadas de cualquier tipo, el aventurero debe sumar 1 VE a su total de estorbo, aunque nada impide que el aventurero distribuya o asigne este estorbo a objetos contenedores.

DETERMINAR NUEVOS VALORES DE ESTORBO

El valor de estorbo (VE) de un objeto trata de capturar su tamaño, peso y volumen. Si el Narrador necesita establecer el VE de un objeto que no aparece listado en este capítulo, lo mejor es usar como guía algún otro objeto parecido que sí lo esté. Sin embargo, como cualquier abstracción, siempre habrá casos en los que parezca que el sistema no termina de capturar bien la realidad. En esos casos, nada puede reemplazar al sentido común del Narrador.



JORGE
MORENO
2021

TABLAS DE EQUIPO

ARMAS

ARMA	COSTE	DAÑO	PESO	VE	ALCANCE BASE
Alabarda (a)(2)	8 mo	1d10	5 kilos	5	-
Arco corto (2)	15 mo	1d6	1 kilo	3	20 metros
Arco corto compuesto (2)	25 mo	1d8	1 kilo	3	25 metros
Arco largo (2)	25 mo	1d6	1,5 kilos	4	30 metros
Arco largo compuesto (2)	50 mo	1d8	1,5 kilos	4	35 metros
Ballesta ligera (2)	25 mo	1d6	3 kilos	4	25 metros
Ballesta de mano	100 mo	1d4	1,5 kilos	2	10 metros
Ballesta pesada (2)	40 mo	1d10	4,5 kilos	5	40 metros
Ballesta de repetición (2)*	200 mo	1d8	5 kilos	5	30 metros
Bastón (2)	4 mo	1d8	3 kilos	4	-
Cachiporra	2 mo	1d6	1 kilo	2	-
Cerbatana	4 mo	1d4	0,5 kilos	1	15 metros
Cimitarra	15 mo	1d6	1,5 kilos	3	-
Daga	3 mo	1d4	0,5 kilos	1	6 metros
Daga de plata	30 mo	1d4	0,5 kilos	1	6 metros
Dardo	5 mp	1d3	0,25 kilos	1	6 metros
Espada corta	5 mo	1d6	1 kilo	2	-
Espada larga (1)	10 mo	1d8/2d4	1,5 kilos	3	-
Espada bastarda (1)	20 mo	1d10/1d12	2 kilos	4	-
Espada a dos manos (2)	15 mo	2d6	3 kilos	5	-
Estoque	15 mo	1d6	1 kilo	3	-
Garrote	3 mo	1d4	1 kilo	2	-
Guadaña (2)	18 mo	2d4	6 kilos	4	-
Gran hacha (2)	20 mo	1d12	3,5 kilos	4	-
Hacha de batalla	7 mo	1d8	2 kilos	3	-
Hacha de mano	4 mo	1d6	1,5 kilos	2	6 metros
Honda	2 mo	1d4	-	1	15 metros
Hoz	6 mo	1d4	1,5 kilos	3	-
Jabalina	1 mo	1d4	1 kilo	2	9 metros
Lanza (a)	4 mo	1d6	1,5 kilo	2	9 metros
Lanza de caballería (m)	10 mo	1d8	5 kilos	7	-
Látigo	3 mo	1d3	1 kilo	2	4 metros
Lucero del alba	5 mo	2d4	4 kilos	3	-
Martillo de guerra	7 mo	1d8	4 kilos	4	-
Martillo ligero	1 mo	1d4	1 kilo	2	9 metros
Maza	5 mo	1d6	3 kilos	3	-
Pica (a)(2)	8 mo	1d8	7 kilos	6	-
Tridente (a)(2)	4 mo	1d8	2,5 kilos	5	3 metros

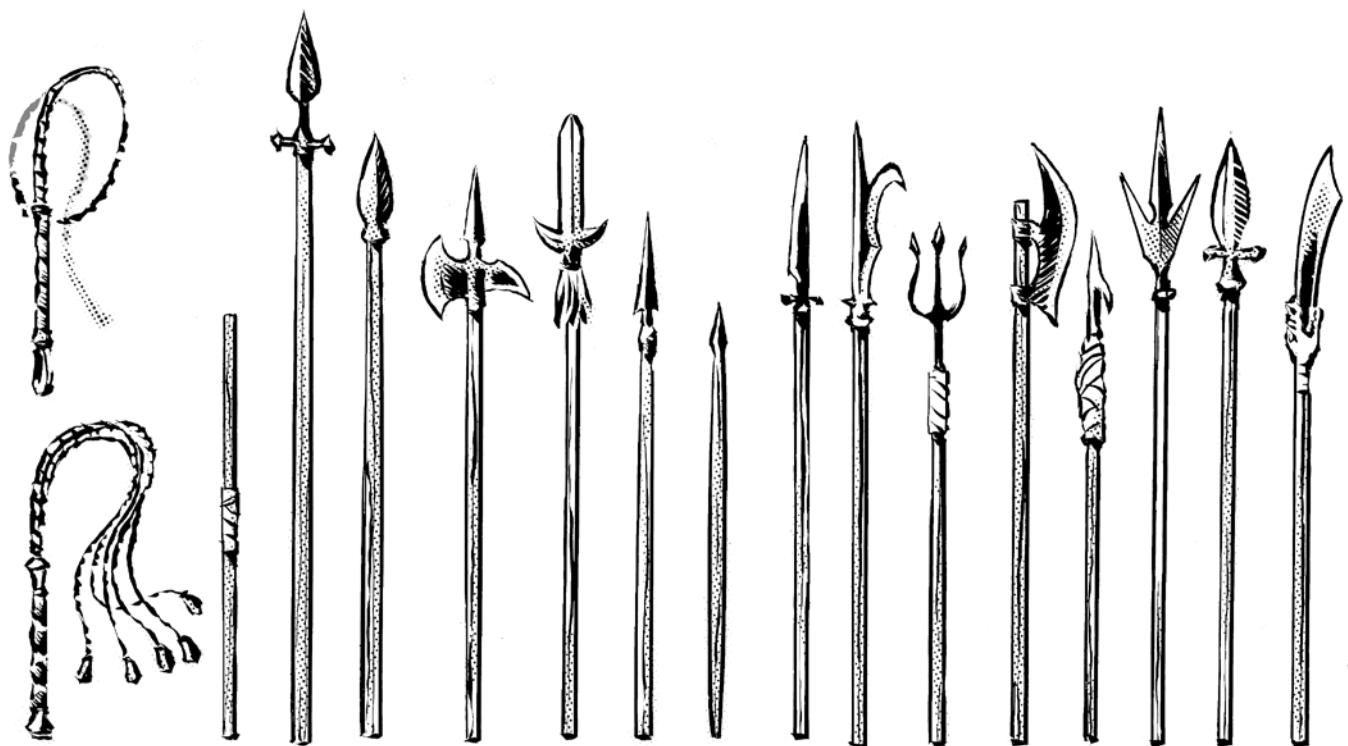
(1) Armas versátiles: estas armas pueden usarse tanto a una mano como a dos manos, de ahí que se den dos tiradas de daño diferente.

(2) Estas armas siempre requieren el uso de las dos manos.

(a) Armas de asta: causa doble de daño si se aguanta firme contra una carga.

(m) Armas de caballería: causa doble de daño usada sobre una montura a la carga.

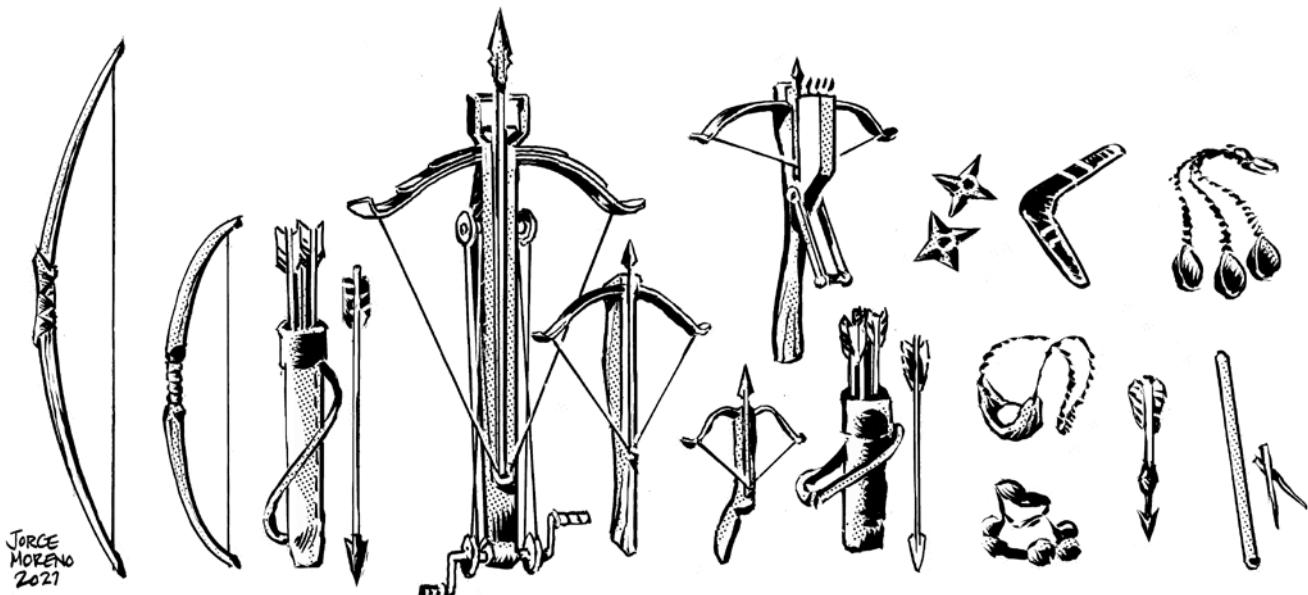
* La ballesta de repetición es un artefacto ingenioso empleado por los tiradores dragón del ejército de Kang. Esta arma fue diseñada en Losang por los ingenieros enanos del Reino del Este. Dispone de un cargador de seis viroles, lo que permite disparar sin recargar durante seis asaltos seguidos. Es un arma costosa y muy rara.



JORGE
MORENO
2021

PROYECTILES

NOMBRE	COSTE	PESO	VE	NOTAS
Dardos (20)	10 mo	0,5 kilos	1	Para cerbatana
Flechas (10)	3 mo	0,5 kilos	1	Para todo tipo de arcos
Virote (20)	5 mo	1 kilo	2	Ballestas ligera, pesada y de repetición
Virote ligero (20)	5 mo	0,5 kilos	1	Ballesta de mano

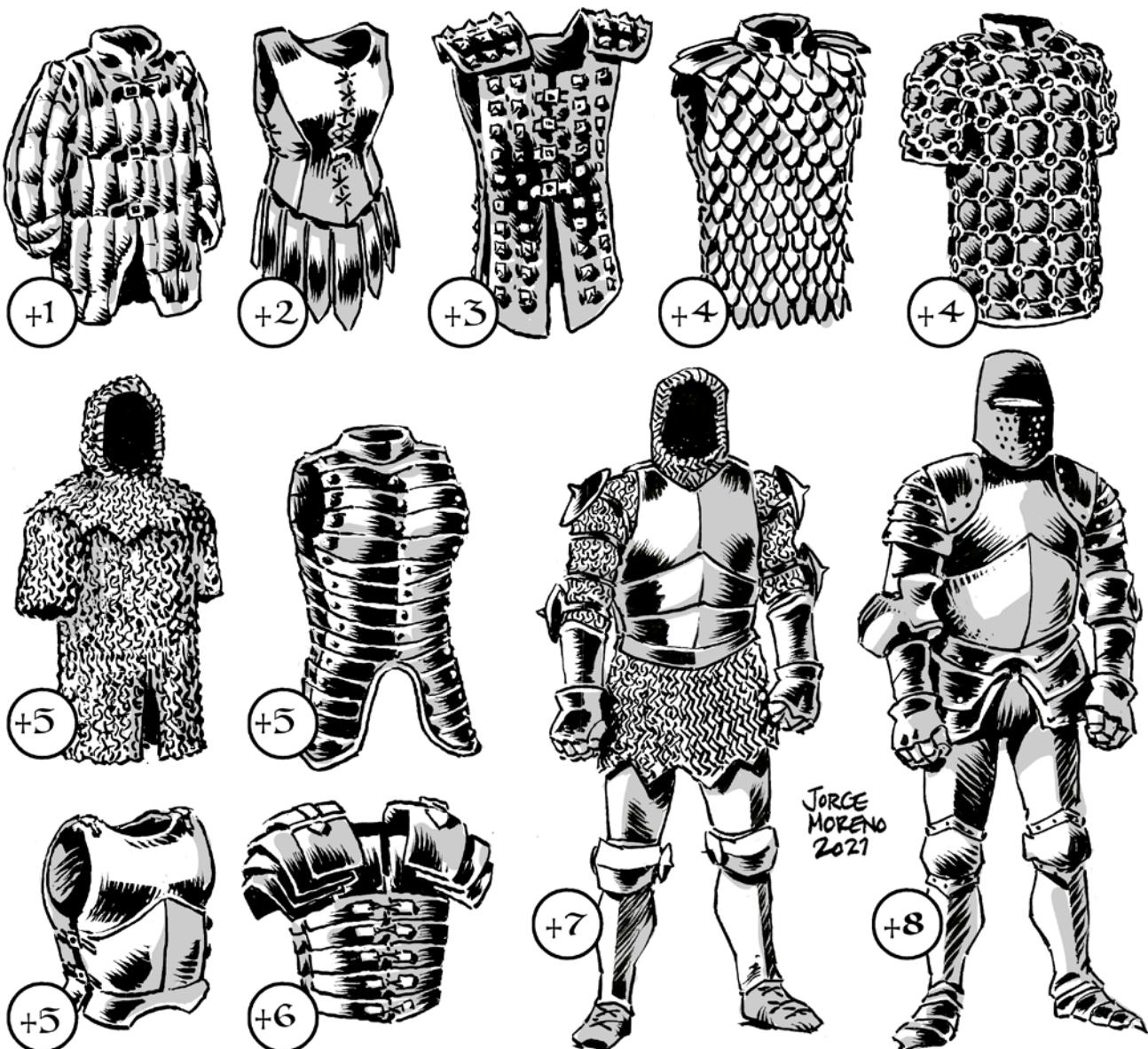


JORGE
MORENO
2021

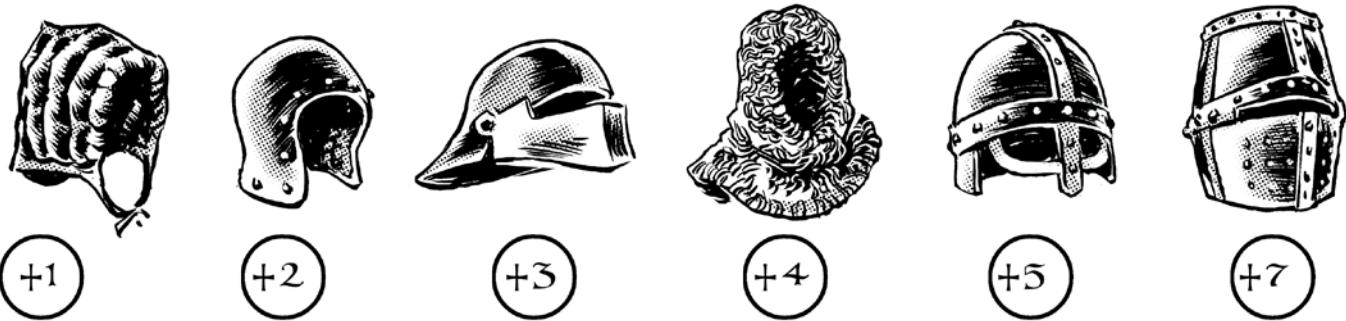
ARMADURAS

ARMADURA	COSTE	CA	PESO	VE
Armadura de cuero acolchado	5 mo	+1	5 kilos	2
Armadura de cuero endurecido	20 mo	+2	7 kilos	2
Armadura de cuero tachonado	30 mo	+3	10 kilos	3
Cota de escamas*	65 mo	+4	16 kilos	4
Armadura de anillas	85 mo	+4	14 kilos	3
Camisote de mallas	100 mo	+4	12 kilos	3
Armadura de varillas	200 mo	+4	10 kilos	3
Armadura laminada	100 mo	+5	22 kilos	4
Cota de mallas*	150 mo	+5	18 kilos	4
Peto de coraza	300 mo	+5	15 kilos	3
Cota de bandas	250 mo	+6	20 kilos	4
Armadura de placas y mallas*	600 mo	+7	22 kilos	4
Armadura completa*	1000 mo	+8	25 kilos	4

* Algunas armaduras incluyen yelmos sin coste adicional: cofia de cuero en el caso de la cota de escamas, cofia de mallas con la cota de mallas, yelmo con la armadura de placas y mallas, y yelmo completo con la armadura completa.



JORGE
MORENO
2021



YELMOS

YELMO	COSTE	CA *	PESO	VE **
Cofia de cuero	4 mo	+1	1 kilo	1
Bacinete	15 mo	+2	2 kilos	1
Celada	5 mo	+3	3 kilos	1
Cofia de mallas	15 mo	+4	2,5 kilos	1
Yelmo	10 mo	+5	2 kilos	1
Yelmo completo	20 mo	+7	4 kilos	2

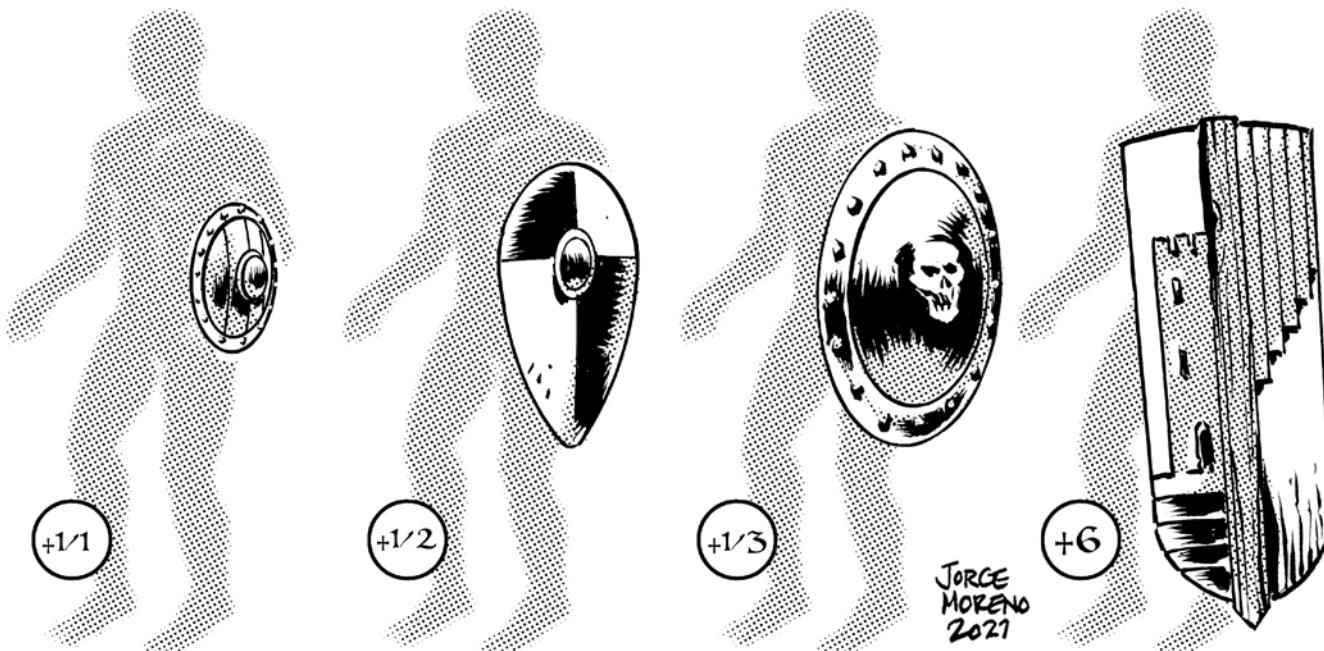
* Los modificadores de CA solo se aplican contra golpes dirigidos contra la cabeza, tal y como se explica en la sección sobre CA en el capítulo sobre el combate.

** Solo aumentan el valor de VE total del aventurero si este carga con el yelmo sin llevarlo puesto.

ESCUDOS

ESCUDO	COSTE	CA	ATACANTES *	PESO	VE
Broquel/Rodela	2 mo	+1	1	1 kilo	2
Escudo pequeño - madera	3 mo	+1	1	1,5 kilos	2
Escudo pequeño - metal	10 mo	+1	1	2,5 kilos	2
Escudo medio - madera	5 mo	+1	2	3 kilos	3
Escudo medio - metal	15 mo	+1	2	5 kilos	3
Escudo pesado - madera	7 mo	+1	3	5 kilos	4
Escudo pesado - metal	20 mo	+1	3	8 kilos	4
Escudo pavés	55 mo	+6	todos	22 kilos	12

* El número de atacantes indica contra cuántos contrincantes diferentes se puede usar el escudo durante un mismo asalto de combate. Un escudo protege contra todos los ataques de los contrincantes elegidos.



PERTRECHOS

Equipo	Coste	Peso	V€	CAP.
Aciete (frasco)	1 mo	0,5 kilos	1	-
Ajo (3 cabezas)	5 mo	-	-	-
Agua bendita (frasco)	25 mo	0,5 kilos	1	-
Alforjas	1 mp	4 kilos	1	3
Antorchas (4)	2 mp	2 kilos	1	-
Árnica	10 mo	-	-	-
Barra	2 mo	2,5 kilos	2	-
Botella 1 litro (cristal, vacía)	2 mo	0,25 kilos	1	1
Cadena (3 metros)	30 mo	2 kilos	1	-
Catalejo	1.000 mo	0,5 kilos	1	-
Cerrojo	20 mo	0,5 kilos	1	-
Cuerda - cáñamo (15 metros)	1 mo	5 kilos	3	-
Cuerda - seda (15 metros)	10 mo	3 kilos	2	-
Escala (3 metros)	1 mo	8 kilos	3	-
Escarpías (12)	1 mo	3 kilos	2	-
Espejo de metal pulido	5 mo	0,25 kilos	1	-
Estacas (3)	5 mc	0,5 kilos	1	-
Estuche (10 hojas: mapas, pergaminos, etc.)	1 mo	0,25 kilos	1	-
Farol de aceite (con capuchón)	9 mo	1 kilo	2	-
Frasco (0,5 litros, vacío)	3 mc	0,25 kilos	1	-
Grilletes	15 mo	1 kilo	1	-
Herramientas de ladrón	30 mo	0,5 kilos	1	-
Libro de conjuros (vacío)	15 mo	1 kilo	1	-
Manta	5 mp	1,5 kilos	2	-
Martillo	5 mp	1 kilo	2	-
Mochila (vacía)	1 mo	1 kilo	2	8
Odre (2 litros)	1 mo	2 kilos	3	-
Pala	2 mo	4 kilos	3	-
Pergamino (1 hoja)	4 mp	-	-	-
Pértiga (3 metros)	2 mp	4 kilos	5	-
Petate	1 mp	2,5 kilos	3	-
Pica (escalada)	3 mo	5 kilos	3	-
Pluma	1 mp	-	0	-
Polea	5 mo	2 kilos	2	-
Púas (12 unidades)	1 mo	1 kilo	1	-
Ración de comida (1 día)	5 mp	0,5 kilos	1	-
Saco grande	2 mp	0,5 kilos	2	10
Saco pequeño	1 mp	0,25 kilos	1	6
Símbolo sagrado, madera	1 mo	0,25 kilos	1	-
Símbolo sagrado, plata	25 mo	0,5 kilos	1	-
Tinta (vial, 30 mililitros)	8 mo	-	-	-
Tiza (1 pieza grande)	1 mc	0,25 kilos	1	-
Velas (10)	1 mp	-	1	-
Vial (30 mililitros, vacío)	1 mp	-	-	-
Yesca y pedernal	1 mo	0,25 kilos	-	-

ANIMALES Y TRANSPORTE

ELEMENTO	COSTE	PESO	VE	NOTAS
Balsa	5 mo	35 kilos	25	1-6 tripulantes, hasta 500 kilos (50 VE) de carga
Barcaza	17.000 mo	-	-	75 tripulantes, hasta 2.000 kilos (200 VE) de carga
Barco de vela, grande	22.000 mo	-	-	80 tripulantes, hasta 15.000 kilos (1.500 VE) de carga
Barco de vela, para transporte	30.000 mo	-	-	80 tripulantes, hasta 15.000 kilos (1.500 VE) de carga
Barco de vela, pequeño	7.000 mo	-	-	60 tripulantes, hasta 5.000 kilos (500 VE) de carga
Barda, cuero	50 mo	25 kilos	5	+3 a la CA del animal
Barda, metal	500 mo	60 kilos	6	+5 a la CA del animal
Bote, de transporte	3.000 mo	-	-	2-12 tripulantes, hasta 1.500 kilos (150 VE) de carga
Bote, salvavidas	800 mo	-	-	1-6 tripulantes, hasta 750 kilos (75 VE) de carga
Brida, bocados y riendas	1 mo	1 kilo	2	-
Burro*	8 mo	-	-	Puede transportar hasta 75 kilos (24 VE)
Caballo, de monta*	75 mo	-	-	Puede transportar hasta 120 kilos (38 VE)
Caballo, de guerra*	250 mo	-	-	Puede transportar hasta 240 kilos (70 VE)
Canoa	55 mo	25 kilos	23	1-4 tripulantes, hasta 300 kilos (30 VE) de carga
Carro	100 mo	150 kilos	-	Puede cargar entre 75 y 250 kilos (15-20 VE)
Carromato	200 mo	-	-	Puede cargar entre 750 y 2.500 kilos (75-250 VE)
Galera, de guerra	65.000 mo	-	-	400 tripulantes, hasta 3.000 (300 VE) de carga
Galera, grande	32.000 mo	-	-	250 tripulantes, hasta 2.000 kilos (200 VE) de carga
Galera, pequeña	12.000 mo	-	-	90 tripulantes, 1.000 kilos (100 VE) de carga
Mula*	30 mo	-	-	Puede transportar hasta 180 kilos (50 VE)
Perro	3 mp	-	-	Puede cargar hasta con 12 kilos (VE 4)
Perro guardián	25 mo	-	-	Puede cargar hasta con 15 kilos (VE 5)
Pienso (por día)	5 mc	5 kilos	2	-
Poni*	30 mo	-	-	Puede transportar hasta 40 kilos (12 VE)
Silla de montar	25 mo	15 kilos	6	Cuesta y pesa la mitad para animales pequeños

* ver la descripción "Animales de carga".

SERVICIOS Y VESTIMENTA

ELEMENTO	COSTE	PESO	VE
Comida de taberna, buena	1 mo	-	-
Comida de taberna, común	2 mp	-	-
Hospedaje, posada buena	2 mo	-	-
Hospedaje, posada común	5 mp	-	-
Hospedaje, sala común	1 mp	-	-
Jarra de cerveza	2 mc	0,5 kilos	1
Muda de ropa, común	2 mo	4 kilos	3
Muda de ropa, buena	10 mo	3 kilos	2
Muda de ropa, noble	50 mo	4 kilos	3
Vino común, vaso	2 mp	0,25 kilos	1
Vino común, botella (1 litro)	4 mp	1 kilo	1
Vino de calidad, vaso	10 mo	0,25 kilos	1

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

La mayor parte del equipo y objetos comunes que pueda necesitar un aventurero en sus peripecias está listado en esta sección. Sin embargo, algunos jugadores desearán adquirir equipo que no viene reflejado en las tablas anteriores, así que el Narrador es libre de crear, negar o alterar aquellos objetos que considere oportunos.

En cuanto a su uso, en la mayoría de los casos resulta obvio. Sin embargo, en algunos casos, las siguientes descripciones deben tomarse como meras sugerencias, ya que depende del Narrador dictaminar si para su campaña efectivamente ese objeto dispone de las capacidades que se le atribuyen.

ACEITE (FRASCO): además de para recargar un farol, un frasco de aceite puede ser utilizado como arma explosiva, causando 1d6 puntos de daño por fuego.

AGUA BENDITA: se trata de agua normal, pero que ha sido bendecida por un clérigo. Se utiliza en rituales litúrgicos y es un arma eficaz contra muertos vivientes (causa 1d8 puntos de daño si impacta a una de estas criaturas).

AJO: el ajo es muy raro y apreciado en Valion. Muchas culturas creen que tiene la capacidad de ahuyentar y proteger contra las criaturas de Penumbra. En muchos lugares las familias compran ajos que, tras ser bendecidos en los templos, terminan adornando las puertas de sus casas. Los nobles lo usan también en gastronomía como muestra de distinción y riqueza, debido al alto precio que suele alcanzar este producto.

ALFORJAS: están pensadas para acomodar equipo sobre una montura sin perjudicar la comodidad y maniobrabilidad de su jinete.

ANIMALES DE CARGA: la mayoría de caballos y mulas pueden acarrear el peso listado en su tabla a un rango de movimiento de aproximadamente 40 metros (para caballos) y 30 metros para los animales más pequeños. Una carga superior a la expuesta reduce su movimiento a la mitad.

ANTORCHA: una antorcha ilumina un área de 10 metros de radio y puede estar ardiendo durante 1 hora. Si una antorcha se utiliza como arma, causa 1d4 de daño.

ARNICA: esta planta medicinal se suele utilizar como cataplasma para tratar inflamaciones, contusiones y hemorragias. Ingerida, en cambio, puede causar dolor de cabeza, vómitos y problemas renales.

BALSA: es una sencilla construcción de troncos de madera, atados entre sí, que sirve para navegar en aguas con poca corriente. No suelen ser superiores a 15 x 15 metros, pero pueden llegar a transportar hasta 500 kilos de carga y son capaces de transportar en ella hasta 6 humanoides de tamaño medio. Construir una pequeña balsa puede llevar entre 1 y 3 días.

BARCAZA: esta es una estrecha embarcación con capacidad para transportar hasta 2.000 kilos de carga. Tiene de 3-8 metros de ancho y 20-30 metros de largo. Requiere de la fuerza de 60 remeros para desplazarse, aunque también puede

hacerlo con velas si sopla suficiente viento. Su tripulación suele estar compuesta por un capitán y 75 marineros.

BARCO DE VELA, GRANDE: esta enorme embarcación puede transportar hasta 15.000 kilos de carga y mide de 30 a 50 metros de largo. Necesita una tripulación de 80 marineros y un capitán. Se desplaza gracias a tres grandes mástiles y suele estar armado con dos catapultas.

BARCO DE VELA, PEQUEÑO: similar a su versión mayor, pero con una capacidad de carga de 5.000 kilos y unas medidas de 20-30 metros de largo. Dispone de un solo mástil para desplazarse.

BARCO DE VELA, PARA TRANSPORTE: Es idéntico en características a su versión grande. Sin embargo, está especialmente diseñado para transportar tropas, monturas y equipo bélico.

BARDA: es una armadura especialmente diseñada para animales de combate, normalmente caballos. Está fabricada en cuero o malla con pequeños broqueles plateados incrustados. Cualquier animal equipado con esta pieza debe reducir su rango de movimiento en 5 metros.

BARRA: una barra, también conocida como palanqueta, es un listón de medio metro de hierro sólido con su punta ligeramente curvada. Se puede utilizar para forzar puertas o cofres cerrados.

BOTE, DE TRANSPORTE: en este tipo de embarcación ligera se pueden transportar hasta 1.500 kilos de peso. Su longitud oscila en torno a los 3 metros de ancho y entre 8-10 metros de largo. Los botes avanzan con remos y pértigas. Su precio se incrementa en 1.000 mo si dispone de techo.

BOTE, SALVAVIDAS: esta embarcación tiene una capacidad para transportar 750 kilos de peso. Sus medidas son de 1-2 metros de ancho por 3 metros de largo. Van equipados con varias raciones de comida para que diez humanos puedan sobrevivir una semana. Estas embarcaciones se suelen emplear en casos de emergencia al tener que abandonar navíos de mayor tonelaje.

BOTELLA: recipiente de cristal con tapón de seguridad capaz de conseguir un cierre hermético.



JORGE
MORENO
2021

CADENA: construidas habitualmente con eslabones de hierro fundido.

CANOA: la canoa es un pequeño bote que pesa 25 kilos. Se pueden transportar hasta 300 kilos de material y mide 8 metros de largo.

CARRO: los carros necesitan de un buen camino para transitar. Normalmente, van tirados por uno o dos animales de arrastre, desplazándose con un rango de movimiento de 20 metros. En un carro normal se pueden transportar hasta 250 kilos de carga.

CARROMATO: básicamente, consiste en un vehículo de transporte con cuatro ruedas y de techo abierto. Se desplaza gracias a la fuerza de dos o cuatro caballos (u otros animales de tiro) que son dirigidos desde el carromato. Dos monturas pueden acarrear 750 kilos de peso, mientras que cuatro pueden llegar a 2.500 kilos.

CATALEJO: es un objeto de artesanía muy poco común. Permite ampliar el tamaño de los objetos observados al doble.

CERROJO: es un objeto de hierro que se abre y se cierra por medio de una llave.

CUERDA: ningún aventurero debería prescindir de este elemento con multitud de aplicaciones. Su precio puede variar en base a su longitud y al material con el que esté fabricada.

ESCALA: las hay de muchos tamaños diferentes (aunque en el equipo se liste solo la de 3 metros de longitud). Están construidas mediante dos cuerdas unidas por pequeños travesaños, también de cuerda, a intervalos regulares. Algunas escalas de más calidad -y precio- suelen emplear madera para los travesaños.

ESCARPIAS: una escarpia es una especie de clavo de hierro de cabeza curva y alargada. Puede tener varias aplicaciones, desde anclar una cuerda o bloquear una puerta, hasta servir de improvisadas escalas para trepar.

ESPEJO DE METAL PULIDO: es un objeto muy popular entre los aventureros, ya que permite observar lo que aguarda en un corredor o sala sin tener que abandonar una posición segura.

ESTACAS: trozos largos de madera rematados en punta. Además de sus usos habituales, mucho más prosaicos, varias leyendas aseguran que una estaca puede acabar con ciertos muertos vivientes si se consigue clavar en su corazón.

ESTUCHE PARA PERGAMINOS: puede almacenar un total de 3 hojas de papel enrolladas o cinco rollos de pergamino. Estos estuches se fabrican normalmente en cuero.

FAROL DE ACEITE (CON CAPUCHÓN): consiste en un pequeño objeto con aceite en su interior que al prenderlo ilumina un radio de 10 metros. Suele durar en torno a las cuatro horas antes de que sea necesario recargarlo. Su ventaja reside en que puede cerrarse para ocultar la luz.

GALERA, GRANDE: esta gran embarcación tiene suficiente fuerza como para transportar una carga de 2.000 kilos. En su lado más ancho puede llegar a medir entre 7-10 metros por 50-70 metros de largo. El barco se mueve gracias al impulso de 180 remeros. Además del capitán, la tripulación de a bordo suele estar compuesta por 70 marineros. Ocasionalmente, esta embarcación está equipada con dos catapultas y balistas.

GALERA, PEQUEÑA: muy similar a la anterior, pero de calado ligeramente inferior (3-5 metros de ancho y 20-30 metros de largo). Además, solo son necesarios 50 remeros y su tripulación suele estar compuesta por un capitán y 40 marineros. Puede estar armada con una catapulta y balistas.

GALERA, DE GUERRA: es la galera más grande de todas. Con capacidad para transportar hasta 3.000 kilos de carga y unas medidas de 7-10 metros de ancho por 40-50 de largo. Para moverla hacen falta 300 remeros. Su tripulación se compone de un capitán y 100 marineros. Estas embarcaciones están equipadas con 3 catapultas y balistas pesadas.

GRILLETES: se utilizan para inmovilizar pies y manos de un prisionero. Son de hierro y se abren y cierran por medio de un cerrojo (incluido).

HERRAMIENTAS DE LADRÓN: este equipo se compone de una serie de herramientas básicas que un ladrón necesita para cometer sus fechorías.

LIBRO DE CONJUROS (VACÍO): un libro de conjuros está compuesto por 100 pergaminos en blanco. En cada página se puede inscribir un hechizo por nivel del conjuro. Por ejemplo, unconjuro de nivel 1, ocupa una página; un sortilegio de nivel 2, ocupa dos páginas... y así sucesivamente. Este libro solo puede ser utilizado por un practicante de la magia.

MANTA: puede usarse para dormir junto a un petate en aquellos climas más fríos que así lo requieran.

MARTILLO: a diferencia del martillo de combate, esta herramienta es más pequeña, pero puede causar 1d4 de daño. Su uso está pensado para la forja y la construcción.

MOCHILA: este objeto es imprescindible para cualquier aventurero que quiera transportar, de manera cómoda, cierta cantidad de objetos. La mochila deja libres los brazos para actuar con libertad. Puede cargar con un único objeto de hasta 7 puntos de VE o con varios objetos que sumen hasta 8 VE.

MUDA DE ROPA: incluye todas las prendas necesarias para vestirse por completo, incluyendo los principales complementos.

ODRE: este envase, fabricado con pieles, puede contener hasta dos litros de bebida.

PALA: normalmente construida con cabeza de hierro fundido y mango de madera.

PERGAMINO: son elaborados con pieles de animales para contener escritura normal o mágica. Resultan más baratos y comunes que su contrapartida, la hoja de papel.

PÉRTIGA: un largo listón de madera que puede alcanzar los 3 metros de largo. Es un elemento con cierta fama entre aventureros, ya que permite comprobar la estabilidad del suelo o la existencia de trampas desde una cierta distancia de seguridad.

PETATE: esterilla enrollable que se usa principalmente para dormir, extendiéndose sobre el suelo, y que ayuda a aislarse de la humedad del suelo.

PICA DE ESCALADA: pequeña herramienta que puede usarse para fijar escarpías durante una escalada o para liberar gemas engastadas.

PLUMA: están diseñadas especialmente para escribir con tinta sobre papel o pergamino, a diferencia de los punzones, utilizados para la escritura sobre tablillas de arcilla.

POLEA: Incluye el mecanismo básico de madera, un gancho para colgar bultos y un enganche para colgar la polea de un soporte. No incluye la cuerda o cadena que serán necesarias para operar el utensilio. Permite izar hasta cuatro veces el peso que podría levantar una persona por sus propios medios.

PÚAS: también conocidas como abrojos. Pequeñas formas de metal similares a pirámides pero con puntas afiladas. Suelen lanzarse sobre el suelo para retrasar y dificultar el paso.

RACIÓN DE COMIDA: consiste en comida secada y protegida para servir como alimento durante largos viajes. Contiene las viandas necesarias para cubrir las necesidades de todo un día.

SACO: sencilla funda entrelazada que, dependiendo de su tamaño, puede contener entre 10 y 30 kilos de peso.

SÍMBOLO SAGRADO: los clérigos están obligados a llevar un símbolo que represente a su deidad. Normalmente, van prendidos del cuello y son de diferentes formas y materiales

dependiendo del dios al que reverencien. La creencia popular dice que los símbolos de plata son mejores canalizadores que sus contrapartidas de otros materiales.

TINTA: por lo general, se trata de un líquido viscoso de color negro. Si uno quiere comprarla de otro color, debe pagar la diferencia, a discreción del Narrador.

TIZA: vendida en forma de barritas, los aventureros suelen hacer uso de esta arcilla blanca para realizar pequeñas marcas durante el transcurso de sus exploraciones; por ejemplo, para marcar lugares ya transitados.

VELA: con este sencillo cilindro de cera se puede iluminar tenuemente un radio de 2 metros. Su duración es escasa, pues la cera se consume en 1 hora.

VIAL: un vial puede almacenar 1/4 de litro de líquido y generalmente se fabrican en vidrio, metal, arcilla o piel curtida e impermeabilizada.

YESCA Y PEDERNAL: con estas dos sencillas herramientas se puede encender un fuego, prender una antorcha, o encender una hoguera. Utilizar yesca y un pedernal lleva un turno completo (1 minuto).



PAQUETES DE EQUIPO

Una manera rápida de lidiar con el equipamiento de los aventureros es ofrecerles paquetes de equipo ya generados, con el coste total calculado aproximadamente. Como, por ejemplo, estos que ofrecemos a continuación:

PAQUETE A		PAQUETE B		PAQUETE C		PAQUETE D		PAQUETE E	
OBJETO	VE	OBJETO	VE	OBJETOS	VE	OBJETO	VE	OBJETO	VE
Mochila	2	Mochila	2	Mochila	2	Mochila	2	Mochila	2
Muda común	3	Muda común	3	Muda común	3	Muda común	3	Muda común	3
Manta	2	Manta	2	Manta	2	Manta	2	Manta	2
Farol de aceite	2	1 saco grande	2	Farol de aceite	2	1 saco pequeño	1	1 saco pequeño	1
2 cargas de aceite	2	8 antorchas	2	2 cargas de aceite	2	8 antorchas	2	8 antorchas	2
Yesca y pedernal	-	Yesca y pedernal	-	Yesca y pedernal	-	Yesca y pedernal	-	Pluma y tinta	-
12 escarpías	2	Odre de agua	2	Cuerda de 15m	3	Pluma y tinta	-	Cuerda de 15 m	3
1 martillo	2	2 tizas	-	Espejo de metal	1	Símbolo sagrado de madera	1	Herramientas de ladrón	1
1 odre	2	Cuerda 15m	3	Odre de agua	2	Agua bendita	1	Odre de agua	2
4 raciones	4	4 raciones	4	5 raciones	5	Odre de agua	2	4 raciones	4
						4 raciones	4	Yesca y pedernal	-
COSTE TOTAL	20 MO	COSTE TOTAL	9 MO	COSTE TOTAL	25 MO	COSTE TOTAL	42 MO	COSTE TOTAL	47 MO
VE TOTAL	21	VE TOTAL	20	VE TOTAL	22	VE TOTAL	18	VE TOTAL	20

CAPÍTULO 6: COMBATE Y RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

En el transcurso de sus aventuras, los jugadores explorarán peligrosas mazmorras, criptas embrujadas, laberintos, fortalezas, mansiones encantadas y otros lugares misteriosos repletos de enemigos y tesoros de incalculable valor. En estas localizaciones, será inevitable que los aventureros se topen con otras criaturas y monstruos, dando paso a lo que se conoce como un encuentro.

Cuando los aventureros tengan un encuentro con un enemigo, el Narrador decidirá el comportamiento y reacción del monstruo o criatura en cuestión, mientras que los jugadores harán lo propio con sus respectivos aventureros. Por ello, el Narrador siempre debe saber de antemano qué zonas del lugar explorado contienen criaturas al acecho. Un caso especial son los encuentros con monstruos errantes. Estos monstruos son aquellos que vagan por la zona y que los aventureros pueden encontrar de manera fortuita. Una buena forma para el Narrador de determinar estos encuentros es preparar de antemano una tabla de monstruos errantes y realizar una tirada cada cierto tiempo, dictaminando de esta forma, si se produce un encontronazo.

No se debe asumir que todos los conflictos se resuelven combatiendo. Muchas amenazas pueden superarse mediante la interacción social o el uso de estrategias brillantes por parte de los aventureros. Un juego de rol es esencialmente un juego de interacción entre el Narrador y el resto de los jugadores, y no hay mejor herramienta para establecer qué ocurre y cuáles son los resultados obtenidos que el sentido común del Narrador.

Sin embargo, los combates son un elemento muy importante que debe resolverse de la forma más objetiva posible. ¡Un

combate aciago puede acabar con la carrera de nuestros aventureros de un plumazo! Por eso, este capítulo recoge herramientas y reglas exhaustivas que dotarán al Narrador de todo lo necesario para resolver estas situaciones de manera objetiva.

DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS, ASALTOS Y TURNOS

En los encuentros, y durante el combate, el tiempo es fraccionado y medido en intervalos de 10 segundos, a los que denominaremos asaltos. Seis asaltos conforman 1 turno de juego, es decir, 1 minuto. Los jugadores y los monstruos actuarán dentro de su intervalo de tiempo en el orden que se establezca mediante las tiradas de iniciativa, que veremos más adelante.

Dicho de otra forma, existen dos unidades básicas de medición que el Narrador puede utilizar para llevar un seguimiento del paso del tiempo durante los encuentros y el combate: asaltos de 10 segundos y turnos de 1 minuto.

SECUENCIA DE COMBATE

Si se produce un encuentro con un monstruo, primero de todo el Narrador establecerá si alguna de las partes ha sido sorprendida, realizándose una tirada de sorpresa.



TIRADAS DE SORPRESA

Este tipo de tiradas se realizan siempre que se produce un encuentro inesperado entre dos grupos de contendientes. Cuando se da una de estas situaciones, el Narrador requerirá una tirada de SAB al miembro del grupo de aventureros con mayores posibilidades de tener éxito y hará lo propio con el otro bando. El bando que no supere la tirada no podrá actuar, quedando a merced del bando que sí la supere. Cualquier bando sorprendido recuperará su capacidad de actuar al principio del siguiente asalto.

Tras dictaminar si algún bando ha quedado sorprendido, el Narrador establece la distancia en metros que separa a los dos contendientes mediante una tirada de $2d6 \times 3$. Por ejemplo, los aventureros caminan en fila por un estrecho corredor en una oscura y fría mazmorra. Al doblar la esquina, el primero de los aventureros, un halfling, vislumbra algo en la oscuridad que se mueve velozmente hacia ellos. ¡El grupo acaba de tener un encuentro con una criatura errante! En este punto el Narrador lanza $2d6$ y multiplica el resultado por 3 para establecer la distancia que separa a los dos bandos. El Narrador tira los dos dados y obtiene un 2 y un 4, es decir, un 6 en total que al multiplicar por 3, nos da que solo 18 metros separan al monstruo de nuestro halfling.

REACCIÓN DE LOS MONSTRUOS

La mayoría de los monstruos con los que se encontrarán nuestros aventureros en sus expediciones reaccionarán de manera hostil en los encuentros, atacando de manera inmediata. Aun así, a discreción del Narrador, algunas criaturas podrán actuar de manera diversa según las circunstancias. Pueden mostrarse hostiles, amistosas, temerosas, etc. También es posible establecer la reacción de la criatura realizando una tirada de $2d6$ y comprobando el resultado en la tabla siguiente para determinar cuál es la reacción del monstruo.

TABLA DE REACCIÓN DE LOS MONSTRUOS

TIRADA	REACCIÓN
2	Amistoso, servicial
3-5	Indiferente, desinteresado, se marcha o está dispuesto a parlamentar
6-8	Neutral, incierto
9-11	Desconfiado, puede atacar
12	Hostil, ataca

Una vez ambos contendientes son conscientes de la presencia del otro, y dependiendo de la actitud de los monstruos según el resultado en la tabla de reacción, se llevará a cabo la tirada de iniciativa para determinar el orden en el que aventureros y monstruos actúan durante el asalto. En este punto, tanto los jugadores como el Narrador (este último interpretando a los monstruos y ANJ), decidirán qué hacen sus respectivos aventureros: luchar, escapar, rendirse, intentar dialogar con el enemigo, con arreglo siempre a su tirada de iniciativa.

TIRADAS DE INICIATIVA

Cuando se produce un encuentro y se inicia un combate, cada una de las partes debe realizar una tirada de iniciativa que servirá para determinar quién actuará en primer lugar. Esta tirada se efectúa con $1d10$, ganando la iniciativa quien logre la tirada más alta. Si hay un empate, se considerará que todos los implicados en el combate actúan de manera simultánea.

La tirada de iniciativa se efectuará al inicio de cada asalto de combate. Opcionalmente, y a discreción del Narrador, se podría mantener la misma secuencia de iniciativa a lo largo del encuentro, de forma que se agilizara el combate.

ASALTO DE COMBATE

Una vez decididas las tiradas de sorpresa e iniciativa, cada aventurero y criatura deberá decidir qué hacer a continuación. De manera general, un combate se desarrollará de la siguiente manera: cada participante intervendrá en el asalto según su tirada de iniciativa. Aquel con mayor puntuación actuará primero. Si nuestro aventurero decide atacar, lanzará $1d20$ para determinar si consigue golpear a su contrincante. Si el resultado de la tirada, sumado a su BA y a otros posibles modificadores (como bonificadores por características, o por arma mágica, etcétera), iguala o supera la clase de armadura (CA), nuestro aventurero habrá conseguido golpear con éxito al enemigo. Le causará entonces el daño indicado por el arma empleada más los posibles bonificadores. Cuando todos los jugadores y monstruos hayan actuado en el asalto, dará comienzo un nuevo asalto, y así sucesivamente.

Como norma general, los contendientes solo pueden atacar una vez por asalto, aunque ocasionalmente algunos aventureros y monstruos de nivel elevado pueden disponer de más ataques.

ACCIONES EN COMBATE

Durante un asalto típico de combate podremos realizar diversas acciones, que veremos a continuación. Aunque básicamente se dividen en 5 tipos de acciones básicas: atacar, lanzar un conjuro, moverse, usar una habilidad y, por último, utilizar un objeto o artefacto.

ATACAR

Como hemos visto, cada contendiente tiene derecho a realizar una tirada de ataque, o varias si poseen una habilidad especial que les permita atacar más de una vez durante un asalto. Estos ataques engloban tanto los efectuados con armas cuerpo a cuerpo como aquellos efectuados con armas a distancia, como arcos y ballestas. Atacar durante un asalto permitirá a los jugadores o monstruos moverse a la mitad de su rango de movimiento. Desplazarse rebasando una distancia superior a la mitad de su rango de movimiento impedirá al aventurero atacar durante dicho asalto.

LANZAR UN CONJURO

Cada uno de los participantes en el combate, al menos aquellos capacitados para conjurar, tiene derecho a lanzar un hechizo por asalto. Hay que hacer notar que algunos sortilegios requieren 2 o más asaltos para surtir efecto. Un aventurero que conjure no puede moverse en absoluto, pues en caso contrario perderá la concentración y no podrá lanzar el hechizo.

MOVERSE

Un aventurero o monstruo que decida moverse durante el asalto de combate en lugar de combatir o conjurar, podrá hacerlo a su rango de movimiento máximo.

USAR UNA HABILIDAD

Durante el asalto, el aventurero y los monstruos podrán emplear 1 de sus habilidades de clase o de especie, si bien algunos monstruos especialmente poderosos pueden emplear más de una. Algunas habilidades, como ciertos conjuros, requieren más de 1 asalto para completarse. Algunas habilidades implican movimiento, aunque se asume que no se rebasará el rango de movimiento de la criatura, en caso contrario, el Narrador debe decidir si puede usarse la habilidad en cuestión.

USAR UN OBJETO O UN ARTEFACTO

Durante un asalto de combate podremos emplear un objeto que transportemos y esté listo para ser usado. Lo más común en este caso sería utilizar un objeto mágico a mano, incluyendo beber una poción mágica, o una pieza de equipo. En la mayoría de estas situaciones, no será necesario desplazarse. Entenderemos como un objeto a mano, aquel que se encuentre accesible, bien en el cinto del aventurero, o colgando de algún correaje. No obstante, si el objeto en cuestión está en el interior de una mochila en la espalda del aventurero, será preciso un asalto adicional para extraerlo de la misma. De todos modos, las situaciones pueden ser muy variadas, así que es aconsejable emplear el sentido común para resolver algunas eventualidades, a criterio del Narrador.

OTRAS ACCIONES

Aparte de estas cinco acciones básicas que podemos acometer durante un asalto de combate, hay otras actuaciones más mundanas no contempladas en las categorías anteriores. Cosas como simplemente hablar manteniendo la posición, recoger un objeto del suelo o permanecer quietos. Muchas de estas opciones, y otras que pudieran surgir según las circunstancias, dependerán del criterio del Narrador, que establecerá la duración de cada una de ellas. Igualmente, y siempre según las particulares circunstancias, el Narrador podría permitir a un aventurero o criatura realizar varias acciones en un mismo asalto. Por ejemplo, un aventurero podría desenfundar una espada, al tiempo que con su otra mano le pasa un objeto a un compañero próximo, e incluso así, tendría tiempo para efectuar un ataque. En fin, las posibles situaciones son tan variopintas y diversas que es imposible abarcarlas, dejamos así que el sentido común de los jugadores, y el criterio último del Narrador, decidan sobre las que pudieran resultar dudosas.

MOVIMIENTO DURANTE EL ASALTO DE COMBATE

Una de las acciones principales disponible para aventureros y criaturas es la de moverse. Para ello se emplea el rango de movimiento, una cifra que podemos encontrar listada para cada una de las especies incluidas en el manual, así como para los monstruos del bestiario. El rango de movimiento nos indicará la distancia total en metros que cada criatura puede desplazarse. El rango de movimiento se incrementará al doble si el aventurero decide marchar deprisa, y al cuádruple si nuestro héroe decide correr.

Si el aventurero o criatura porta una carga muy pesada, el rango de movimiento puede verse afectado, tal y como se recoge en la tabla de efectos de la carga del capítulo 5. Recuerda que si un aventurero desea atacar durante un asalto de combate, no puede moverse más allá de la mitad de su rango de movimiento efectivo (redondeando hacia abajo), esto es, el rango resultante después de aplicar todos los modificadores pertinentes. La única excepción que permite mover más distancia y atacar es la de cargar en combate.

Por ejemplo, Siloscien, nuestra elfa aventurera, posee un rango de movimiento de 10 metros por asalto, que se convertirían en 20 metros si decidiera marchar o en 40 metros si apostara por correr. En condiciones normales podría moverse hasta 5 metros y realizar un ataque, o hasta 3 metros si transportara una carga media (-3 al rango de movimiento).

CARGAR EN COMBATE

Esta acción debemos declararla al Narrador antes de llevarla a cabo y antes de realizar las tiradas de iniciativa para ese asalto. Cargar es especial, pues permite saltarse la limitación de solo poder moverse hasta la mitad de nuestro rango de movimiento y atacar. Al emprender una carga contra nuestros enemigos, conseguiremos un bonificador de +2 al daño infligido si conseguimos trabarnos en combate, a expensas de nuestra seguridad, pues deberemos aplicar una penalización de -4 a la CA durante el asalto de la carga, independientemente de si el intento de carga tiene éxito o no.

Para completar una carga con éxito precisamos disponer de una distancia mínima de separación de al menos nuestro rango de movimiento, y no exceder el doble de dicho rango, lo que nos permite imprimir velocidad a la carga para embestir con violencia a nuestro contrincante. Sin embargo, si somos heridos antes de poder atacar, perderemos el bonificador al daño, al resultar interceptados en nuestra carga. La penalización, sin embargo, no se ve afectada ante este suceso.



COMBATE CUERPO A CUERPO

Los combates cuerpo a cuerpo se producen entre contrincantes que se encuentren lo suficientemente próximos como para golpearse. Como hemos visto, las tiradas de ataque y daño para los combates cuerpo a cuerpo dependen de la fuerza (FUE) y sumaremos su bonificador a nuestra tirada de ataque de 1d20 más el bonificador de ataque o BA. Hay otros bonificadores que tendremos que



considerar según las circunstancias, como modificadores por especie, modificadores por habilidades, por armas mágicas y conjuros. Si el resultado total iguala o excede la CA del enemigo, habremos conseguido golpearle, provocando el daño listado para el arma empleada más el bonificador de FUE y otros bonificadores circunstanciales.

TIRADA DE ATAQUE CUERPO A CUERPO $\approx 1d20 + \text{MODIFICADOR DE FUE} + \text{BA} + \text{MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES SI RESULTAN APLICABLES} \geq \text{LA CA DEL OBJETIVO}$

El BA de un monstruo equivale a sus dados de golpe. Por ejemplo, un orco de 3 dados de golpe tendrá un BA de +3.

COMBATE A DISTANCIA



Este tipo de combates se producen cuando los individuos enfrentados se encuentran a una distancia igual o superior a 3 metros. Las tiradas de ataque para los combates a distancia dependen de la destreza (DES) y sumaremos su bonificador a nuestra tirada de ataque de 1d20 más nuestro BA. Hay otros bonificadores que tendremos que considerar según las circunstancias, como

modificadores por especie, modificadores por habilidades, por armas mágicas y conjuros. Si el resultado total iguala o excede la CA del enemigo, habremos conseguido golpearle, provocando el daño listado para el arma empleada. Aplicaremos el bonificador de FUE al daño si el arma a distancia ha sido lanzada a mano por el atacante, como el caso de una lanza, jabalina, hacha arrojadiza o puñal. Para armas propulsadas mecánicamente, como arcos de cuerda, hondas o ballestas, no aplicaremos el bonificador de FUE al daño.

TIRADA DE ATAQUE A DISTANCIA $\approx 1d20 + \text{MODIFICADOR DE DES} + \text{BA} + \text{MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES SI RESULTAN APLICABLES} \geq \text{LA CA DEL OBJETIVO}$

Las tiradas de ataque a distancia se verán penalizadas por la distancia al objetivo. Cada arma de proyectiles listada en la sección de equipo incluye un valor de alcance base, que es la distancia de máxima efectividad del arma. Cualquier disparo a una distancia mayor llevará aparejado un penalizador. A más del alcance base y hasta dos veces el alcance base se considera medio alcance y supone un penalizador de -2. A más de dos veces el alcance base y hasta tres veces el alcance base se considerará largo alcance y supone un penalizador de -6. No es posible disparar a una distancia superior a tres veces el alcance base del arma.

TABLA DE MODIFICADORES POR DISTANCIA

RANGO	MODIFICADOR
Alcance efectivo ($3 \leq \text{distancia} \leq \text{alcance base}$)	+0
Alcance medio (alcance base < distancia \leq alcance base x2)	-2
Alcance largo (alcance base x2 < distancia \leq alcance base x3)	-6

Además, también podremos apuntar. Por ejemplo, cuando un aventurero use un arma de proyectiles, podrá elegir consumir un asalto completo apuntando a su objetivo a expensas de no poder realizar otra acción y perdiendo su modificador de DES

a la CA. En el siguiente asalto podrá disparar el arma con un +4 de bonificador circunstancial al ataque (+8 si está utilizando una ballesta), y siempre que esté a una distancia viable, ateniéndose también a los incrementos de rango aplicables.

Los viales de agua bendita o aceite para quemar pueden lanzarse como armas de proyectiles con un alcance base de 6 metros, causando 1d8 de daño en el primer caso (solo contra criaturas impías, demonios, diablos, muertos vivientes y similares), y de 1d6 en el segundo. Para estos casos, el aventurero que arroje estos objetos debe tener éxito en una tirada de ataque a distancia tal y como se describe en esta misma sección.

COMBATE SIN ARMAS

El combate sin armas es similar al combate cuerpo a cuerpo, salvo que en lugar de emplear armas se utilizan los puños u otras armas naturales, como garras, mandíbulas, coletazos y similares. Muchos monstruos disponen de poderosos ataques sin armas, gracias a sus características físicas temibles. En la mayoría de los casos, estos ataques se resuelven exactamente igual que los ataques cuerpo a cuerpo con armas. Es decir, el atacante lanza 1d20, suma al resultado su bonificador de FUE y su BA. Si logra igualar o superar la CA del contrincante, habrá conseguido golpearle, causando la cantidad y tipo de daño indicado en la descripción de la criatura o habilidad pertinente.

Un ataque básico de puñetazo o patada realizado por una criatura de tamaño medio infinge 1d3 puntos de daño atenuado más su bonificador de FUE. La tirada se reduce a 1d2 en el caso de criaturas de tamaño pequeño.



Más allá de intentar causar daño, también es posible apresar e inmovilizar a nuestra víctima. Para ello será necesario efectuar una tirada de ataque lanzando 1d20 y sumando nuestro BA y bonificador de FUE. La CA del blanco se calcula de forma diferente a lo habitual, ya que las armaduras ofrecen poca ayuda contra una presa. Si el blanco dispone de FUE como característica primaria, contará con una CA base de 18, reduciéndose a CA 12 en caso contrario. La víctima suma su BA a su CA y aplica cualquier modificador por diferencias entre tamaños. Por cada categoría diferente de tamaño entre víctima y atacante se debe aplicar un modificador de +2 o -2. Por ejemplo, si un halfling (pequeño) trata de ser apresado por un trol (grande) sufrirá un modificador adicional de -4 a su CA, mientras que si fuera un humano (medio) quien tratase de agarrarlo, su CA solo se penalizaría con un -2. En asaltos posteriores la víctima de una presa puede invertir su asalto completo en liberarse, para lo que tendrá que tener éxito en su propio ataque de presa contra su atacante.

Por último, en algunas ocasiones será necesario hacer ataques de toque. Un ataque de toque es aquel en el que simplemente intentamos tocar a nuestro oponente. Es habitual con hechizos que requieren tocar al enemigo para desencadenar sus efectos. En los ataques de toque, el defensor tiene una clase de armadura estándar de 10, ajustada solo por su bonificador de destreza (DES) y otros los modificadores especiales debidos, por ejemplo, a objetos mágicos o hechizos. Los monstruos (que no indican bonificador por destreza) usan simplemente la CA base de 10.

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES

A lo largo de nuestras aventuras, viviremos muchas y diversas situaciones de combate, que se verán afectadas por las circunstancias y el entorno de maneras tan variadas que es imposible recoger en este apartado todas las opciones posibles. No obstante en la siguiente tabla ofrecemos algunos modificadores como guía.

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Defensor cegado o postrado	+5
Defensor postrado e indefenso	+10
Atacante en una posición elevada	+1
Defensor aturdido o acobardado	+2
Defensor invisible o atacante ciego	-10
Atacante sobre superficie inestable	-2
Ataque a distancia sobre montura o superficie inestable o irregular	-4
Defensor con cobertura ¼ o en niebla ligera	-2
Defensor con cobertura ½ o en niebla densa	-4
Defensor en cobertura ¾ o en penumbra	-6
Defensor casi completamente a cubierto	-10
Apuntar con un arma de proyectiles durante un asalto completo	+4 (+8 para ballestas)

CLASE DE ARMADURA (CA)

Como ya sabemos, la clase de armadura, o CA, nos indica lo difícil que resultará golpear con éxito a nuestro aventurero, a un ANJ o a un monstruo durante el combate. Cuanto más elevada sea la CA más complicado será golpear con éxito. La CA es el resultado de sumar a 10 (la CA básica para un sujeto vestido solo con ropas normales) la protección que nos otorga el tipo de armadura que portemos y el modificador de destreza (DES). No es posible, salvo que se especifique lo contrario, vestir dos armaduras y combinar sus bonificadores. Sin embargo, algunas criaturas poseen una armadura natural que a todos los efectos equivale a una CA convencional y que sí puede combinarse con una armadura. Por ejemplo, la piel rugosa de los orcos es tan dura como el cuero curtido, y así lo refleja su CA. En el capítulo 4, en la sección dedicada a la clase de armadura, se puede encontrar un buen ejemplo del cálculo de la CA de un aventurero.

ESCUDOS Y YELMOS

Los escudos también proveen cierta protección, y según su tamaño, protegerán de ataques de uno o más contrincantes por asalto, tal y como aparece listado en la tabla de escudos del capítulo de equipo. Así pues, un escudo pequeño de madera protegerá contra el ataque de un enemigo por asalto, sumando su bonificador de +1 a la CA contra los ataques de ese enemigo en particular. El escudo mediano lo hará contra dos atacantes por asalto, mientras que un escudo grande nos ofrecerá su bonificador contra tres posibles atacantes por asalto.

Los yelmos, en cambio, actúan de forma algo diferente, ya que su bonificador solo se añade a nuestra CA si recibimos un ataque específicamente en la cabeza. Este caso puede darse si la cabeza es la única parte visible de nuestro aventurero, al activar una trampa cuya descripción así lo indique o si el Narrador decide que dadas las circunstancias de la escena, tiene sentido que se produzca esta eventualidad.

Si el Narrador utiliza las reglas opcionales de críticos y pifias, puede permitir que un yelmo evite los efectos de un golpe crítico, pasando a resolverse como un impacto normal, aunque con el coste de perder nuestro yelmo, totalmente destrozado por el golpe.

COBERTURA

Aparte del escudo, yelmo y armadura que portemos, hay otros modificadores ocasionales que deberemos tener en consideración, como el grado de cobertura del que dispongamos. Si nos protegemos tras algún parapeto u otro tipo de obstáculo o defensa estática física, emplearemos la siguiente tabla para definir el grado de protección por cobertura y el bonificador a la CA que obtendremos:

TABLA DE MODIFICADORES A LA CA POR COBERTURA

PARTE DEL CUERPO A CUBIERTO	MODIFICADOR A LA CA
¼ de cobertura	+2
½ de cobertura	+4
¾ de cobertura	+6
Cobertura total	+10

OTROS MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES

Es imposible listar todas las posibles situaciones que pueden afectar a la CA de un aventurero, así que el Narrador es libre de imponer sus propios modificadores a la CA según las circunstancias y su criterio. Por ejemplo, podría decidir aplicar un penalizador de -1 a una armadura por encontrarse esta en mal estado o herrumbrosa.

Por último, hacer notar que algunos conjuros, objetos y efectos mágicos pueden modificar la armadura o CA de nuestro aventurero, según se recoja en la descripción del hechizo u objeto. Sin embargo, los modificadores mágicos no se apilan, al igual que ocurre con las armaduras, solo podremos emplear el mayor de ellos. Así, si poseyéramos dos anillos mágicos de +1 a la CA, solo podríamos aplicar uno de los +1 y no los dos.

MANIOBRAS DE COMBATE

Aunque las maniobras que se pueden intentar en un combate son prácticamente ilimitadas, algunas de las más comunes se explican someramente a continuación.

ATAQUE POR EL FLANCO

Cuando conseguimos atacar por su flanco a una criatura, ganaremos un bonificador +1 a la tirada de ataque.



CAMBIAR EL ARMA Y ATACAR

Si el aventurero no tiene en la mano el arma apropiada con la que quisiera golpear, el jugador puede optar por cambiar de arma (asumiendo que la nueva arma está en un lugar accesible). En este caso, el aventurero sufrirá una penalización de -2 para golpear durante el primer asalto tras cambiar de arma.

COMBATE BAJO EL AGUA

En ocasiones nos veremos forzados a combatir bajo el agua según las circunstancias, para estos casos será necesario tener en cuenta ciertas penalizaciones. Cuando luchamos bajo el agua tendremos un penalizador de -4 para golpear, además sufriremos un penalizador -2 a nuestra CA y nuestro movimiento normal se verá reducido a la mitad. En la sección sobre aventuras en el mar se describen las reglas de asfixia.

COMBATE AÉREO

Algunos monstruos capaces de volar pueden atacar desde el aire, cayendo en picado sobre sus presas. Para estos casos, si el ataque resulta exitoso, se podrá aplicar un bonificador de +4 al daño. Además, las criaturas terrestres que deseen devolver el golpe deberán aplicar una penalización de -4 a sus tiradas para impactar. También es posible que la criatura voladora arroje objetos desde el aire, siempre que se encuentre a una altura entre 6 y 50 metros, considerándose un ataque a distancia. El daño lo establecerá el Narrador atendiendo al tamaño y peso del proyectil. Como guía, una roca de 50 kilos arrojada desde una altura de 50 metros podría causar 2d6 puntos de daño en un área de 3 metros cuadrados.



El rango de movimiento en vuelo cobra especial importancia cuando combaten dos criaturas voladoras. Por ejemplo, una criatura un 50% más rápida que su rival podría recibir un +2 a sus ataques, mientras que si dobla el rango de movimiento de su enemigo, el bono podría llegar hasta +4. En cualquier caso, los bonos y cualquier otra ventaja que se pueda ganar por diferencia en altitudes o tamaños, queda a discreción del Narrador. También puede darse el caso de que los aventureros decidan combatir, conjurar o lanzar proyectiles desde una montura con capacidad para volar, como un dragón, draco, hipogrifo o incluso un artefacto volador mágico. Para estos casos, dada la inestabilidad en vuelo, los aventureros podrán conjurar con una probabilidad de 30% de fallo delconjuro y podrán combatir con armas convencionales con un -2 de penalizador al ataque. Para las armas de proyectil el penalizador será de -4.

COMBATE MONTADO

Los combatientes que luchen desde una montura contra criaturas a pie, reciben un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque (siempre que no usen armas pequeñas, como dagas o cuchillos) y dispondrán también de un bonificador de +1 a su CA. No obstante, en todos los casos y debido a lo inestable de la montura, los conjuradores tendrán un 20% de posibilidades de que sus conjuros fracasen y todas las tiradas de ataque a distancia se realizarán con un penalizador de -2 al ataque.



Adicionalmente, los aventureros a lomos de una montura pueden declarar una carga. Para ello deben encontrarse en campo abierto, estar armados con una lanza larga o similar y situarse al menos a 50 metros de distancia del objetivo. Como hemos mencionado, la carga es un violento ataque que el jugador debe declarar como acción antes de efectuar

la tirada de iniciativa. Consiste en tratar de arrollar al oponente con un rápido y violento movimiento armado. En caso de obtener un resultado positivo en la tirada de ataque, logrando por tanto impactar al contrincante, el daño producido será el doble.

Si durante el combate es necesario guiar a la montura para esquivar obstáculos, superar fosos, voltearse para encarar a otro enemigo, etc., el jinete deberá superar un chequeo de DES, modificado apropiadamente por el nivel de desafío (ND) que establezca el Narrador. Un fallo en el chequeo indica que no logramos realizar la acción con éxito y puede implicar, a discreción del Narrador, penalizaciones en el ataque, en la CA del jinete o perder por completo la opción de atacar. Es importante volver a resaltar que salvo en el caso de una carga, solo podremos movernos hasta la mitad del rango de movimiento de nuestra montura si deseamos también atacar.

Sobre monturas convencionales como caballos de monta o de guerra, es el jinete quien realiza el ataque, aunque existen ciertas habilidades que permiten a ciertos aventureros ordenar a sus monturas que también ataquen de forma independiente. Obviamente, si nos encontramos montando alguna criatura monstruosa (pegasos, mantícoras o un dragón) esta regla no se aplica, y el monstruo llevará a cabo sus ataques de manera habitual.

DESARMAR

Para desarmar a un contrincante, será necesario tener éxito en una tirada de ataque contra una CA equivalente a 18 más los dados de golpe (DG) o niveles del contrincante. Por ejemplo, necesitaremos obtener un resultado de 23 para desarmar a un orco de 5 DG. Las armas naturales de las criaturas, como garras o dientes no se ven afectadas por esta maniobra.



LUCHAR A LA DEFENSIVA

Luchando de esta manera conseguiremos defendernos mejor de los golpes de nuestros enemigos a costa de un penalizador de -4 a nuestras tiradas de ataque, pero obteniendo un beneficio de +2 a nuestra CA.

Si renunciamos por completo a atacar, lanzar conjuros o utilizar habilidades, podremos desrabarnos del combate, evitando así sufrir el ataque adicional que origina una huida. Al final del asalto en curso nos desplazaremos una distancia igual a nuestro rango de movimiento.



HUIR DEL COMBATE

Durante sus exploraciones, o al enfrentarse a poderosos enemigos, los aventureros pueden considerar que lo más prudente es huir de un encuentro potencialmente letal. En cualquier caso, cualquiera de las partes implicadas en un encuentro podrá intentar escapar, incluyendo a las criaturas interpretadas por el Narrador.

Si el combate ya se ha establecido y uno de los oponentes decide huir, su rival tendrá derecho a efectuar un último ataque adicional, aunque solo si estaban en combate cuerpo a cuerpo y no ha realizado antes una maniobra de lucha a la defensiva para desrabarse.

Los contendientes decidirán, llegado el caso, si persiguen a un enemigo que huye. Será tarea del Narrador decidir si los monstruos persiguen a los jugadores con una tirada especial de reacción. Un resultado de 6-12 en 2d6 indicará que el monstruo decide perseguir a los aventureros. Sin embargo, la criatura no continuará con la persecución si los jugadores rebasan su alcance visual.

Para resolver si la huida tiene éxito, cada uno de los bandos tira 1d10 y suma al resultado su rango de movimiento x2 (movimiento de marcha), convenientemente ajustado por nivel de carga y cualquier otro modificador que el Narrador considere oportuno. El bando perseguido también añade a su resultado la distancia inicial que los separaba de los perseguidores. Si el resultado final de los perseguidores iguala o supera al de los perseguidos, se les habrá alcanzado, iniciándose un nuevo combate. En otro caso, los perseguidos habrán logrado huir.

DAÑO Y PUNTOS DE GOLPE

Los puntos de golpe (PG) son una abstracción que indica la cantidad de daño máximo que pueden recibir los aventureros o monstruos antes de caer inconscientes y morir. Cuando una criatura recibe daño por cualquier causa, este

debe sustraerse de sus puntos de golpe actuales. Existen medios mágicos y naturales para recuperar puntos de golpe perdidos, pero nunca podremos superar de esta manera los puntos de golpe máximos establecidos para nuestro aventurero. Los puntos de golpe máximos dependen de nuestro nivel y clase de aventurero, tal y como se explica en el capítulo 4. Al igual que los aventureros, los monstruos también disponen de puntos de golpe y dados de golpe, aunque funcionan de una manera un poco diferente. Para aprender más sobre ello, debéis acudir al capítulo 11, donde se explica con detalle este asunto.

Siempre que un aventurero o monstruo se vea reducido exactamente a 0 puntos de golpe, caerá inconsciente, aunque no morirá, manteniéndose en un estado agónico cercano a la muerte, postrado e incapaz de actuar. El aventurero recuperará la conciencia por sí solo transcurridas 1d6 horas, aunque únicamente podrá moverse a mitad de su rango de movimiento y no podrá realizar ninguna acción extenuante hasta que sus puntos de golpe vuelvan a ser superiores a 0. Un aventurero herido recuperará 1 punto de golpe más su modificador de CON por cada día de descanso. Obviamente, mediante conjuros de curación y otros medios mágicos, se puede acelerar este proceso.

Entre -1 punto de golpe y -9 puntos de golpe, el aventurero o monstruo perderá adicionalmente un punto de golpe por asalto debido a la hemorragia, pérdida que solo se detendrá si recibe atención de un aliado que invierta todo un asalto en estabilizarlo. El Narrador puede establecer requisitos adicionales, como superar una tirada de INT o disponer de alguna pieza de equipo especial, por ejemplo vendas. Si no se utilizan medios mágicos u otras habilidades especiales, un aventurero estabilizado tardará, de forma natural, 24 horas en aumentar sus puntos de golpe hasta 0, momento en el que se aplican las reglas antes descritas.

Un aventurero o monstruo fallece automáticamente si sus puntos de golpe llegan a -10, momento en el que solo podrá ser devuelto a la vida con un conjuro de resurrección o reencarnación.

TIRADA DE DAÑO

Cuando golpeamos con éxito a nuestro adversario, o cuando un monstruo hace lo propio con nosotros, se realiza la tirada de daño, que determinará cuántos puntos de daño hemos conseguido infligir a nuestro contrincante. El daño causado dependerá del arma oconjuro utilizado, más los bonificadores aplicables (bonificador de FUE, bonificador por arma mágica, etcétera). El daño resultante de la tirada de daño se aplica a los puntos de golpe actuales del blanco, si a resultado del mismo nuestro enemigo muere, no podrá atacar.

Los conjuros, trampas y otras eventualidades también pueden causar daño. El daño infligido por un hechizo quedará definido en la explicación del mismo, de igual forma que el daño de una trampa debe indicarse en su descripción.

DAÑO POR CAÍDAS

Los aventureros que caigan desde una altura superior a 3 metros pueden sufrir daño por la caída. Por cada 3 metros de altura adicionales, el daño se incrementa en un d6, pero cuidado, el daño se incrementa de forma acumulativa al ocasionado por los tramos anteriores, de forma que el daño asciende de forma progresiva según aumenta la distancia, tal y como se recoge en la siguiente tabla.

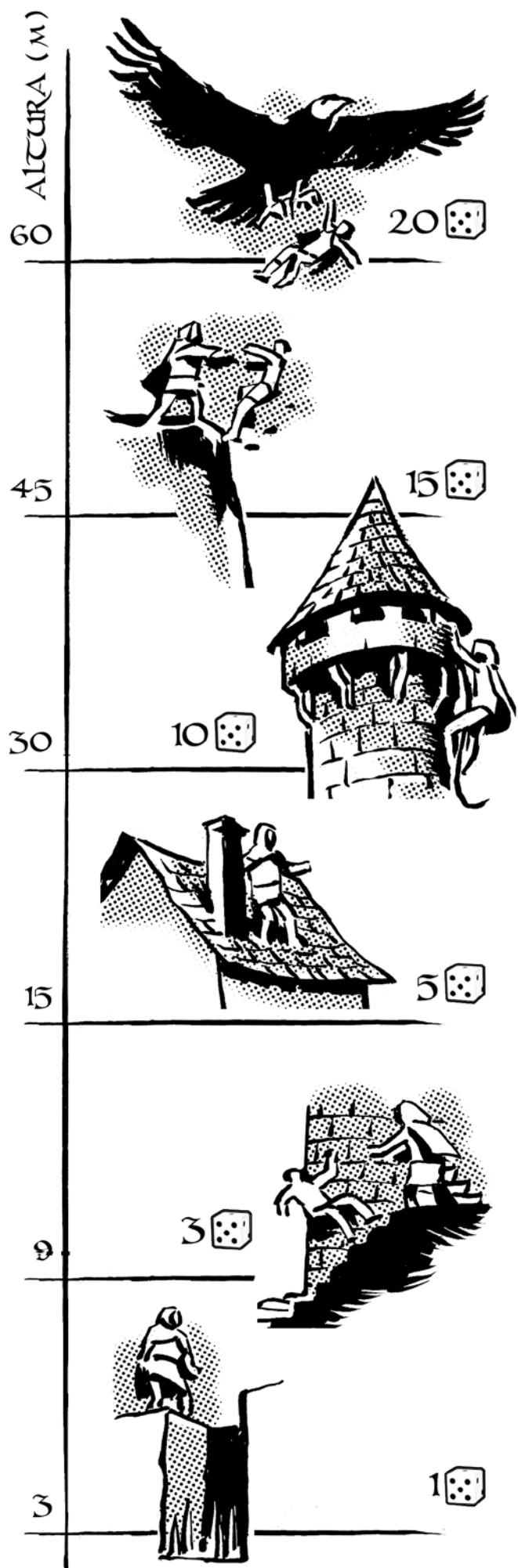


TABLA DE DAÑO POR CAÍDA SEGÚN LA DISTANCIA

ALTURA DE LA CAÍDA *	INCREMENTO *	DAÑO TOTAL RECIBIDO
Menos de 3 m	0	0
Entre 3 m y menos de 6 m	+1d6	1d6
Entre 6 m y menos de 9 m	+2d6	3d6
Entre 9 m y menos de 12 m	+3d6	6d6
Entre 12 m y menos de 15 m	+4d6	10d6
Entre 15 m y menos de 18 m	+5d6	15d6
Por cada 3 m adicionales	Altura/3 x 1d6	Daño total anterior + incremento

* El resultado de Altura/3 se calcula redondeando hacia abajo.

DAÑO ATENUADO

En algunas situaciones combatiremos de tal forma que el daño causado quede atenuado. Por ejemplo, atacando con nuestras manos desnudas no estando especialmente entrenados para ello, como si lo están los místicos, o bien porque no queramos dañar en demasiado a nuestro contrincante, y en lugar de golpearle con el filo de nuestra espada decidimos golpearle con su canto, o lo que se nos pudiera ocurrir. En este caso aplicaremos lo que se conoce como daño atenuado. Este tipo de daño sana más rápido (1 punto cada minuto) que el daño normal y no resulta fatal. El daño atenuado debe sustraerse de nuestros puntos de golpe actuales de forma habitual, sumándolo a cualquier pérdida por otras causas (incluido el daño corriente). Si un aventurero alcanza los 0 puntos de golpe o menos, quedará inconsciente, pero no necesitará que lo estabilicen y no morirá. Aunque solo si los puntos de golpe del aventurero o monstruo fuesen positivos de no contar el daño atenuado.

Veamos el caso anterior con un ejemplo: Feltin, nuestro ladrón de dudosa ética, se encuentra en medio de una pelea de taberna. Antes de la pelea no estaba herido y, por tanto, sus puntos de golpe eran iguales a su máximo actual, esto es, 9. En un momento de la pelea, recibe una puñalada por la espalda (daño normal) que le causa una pérdida de 6 puntos de golpe. Inmediatamente después recibe un fuerte puñetazo que le causa 4 puntos de daño atenuado. En ese momento sus puntos de golpe quedan reducidos a -1 y cae inconsciente. Sin embargo, si no contamos el daño atenuado, sus puntos de golpe serían de 3, por lo que Feltin no se desangraría ni moriría por las heridas actuales. Si en ese momento recibiera una nueva puñalada que le causaría otros 5 puntos de golpe sí empezaría a desangrarse y podría morir, puesto que incluso eliminando el daño atenuado sus puntos de golpe seguirían por debajo de 0. En esta situación, Feltin comenzará a desangrarse y morirá al llegar a los -14 puntos de golpe (-10 de daño normal más -4 de daño atenuado).

Si un aventurero herido recibe curación mágica, o se utiliza con él alguna habilidad especial, siempre se recuperan primero los puntos de golpe perdidos por daño normal, y por último, los perdidos a causa de daño atenuado.

CRÍTICOS Y PIFIAS (REGLA OPCIONAL)

Como regla opcional, cada vez que en una tirada de ataque normal obtengamos un 20 natural en el d20, consideraremos la tirada un crítico, de tal forma el ataque será un éxito automático y multiplicaremos por dos el daño obtenido en la tirada de daño. Esto viene a representar la posibilidad de golpear con contundencia y habilidad en una zona especialmente sensible de la anatomía del contrincante. Hay algunas criaturas que son inmunes a los golpes críticos, como todos los muertos vivientes, golems y algunas bestias mágicas carentes de órganos vitales sobre los que producir más daño. Generalmente, todas las criaturas con órganos vitales están sujetas a los golpes críticos, exceptuando a los muertos vivientes, ya que todos sus órganos dejaron de funcionar en el momento de convertirse en muertos vivientes. De igual manera, todos los animales pueden recibir golpes críticos. Para casos excepcionales, la última palabra recaerá en el Narrador.

Por otro lado, se considerará una pifia cuando el resultado de la tirada de ataque en 1d20 sea 1. En este caso, independientemente de la situación, el ataque siempre será considerado un fracaso y se producirá una situación especial que afectará negativamente al jugador. Por ejemplo, nuestro aventurero puede romper su arma, dejarla caer descuidadamente, tropezar, resbalarse, golpear a un compañero próximo, etcétera. Como con los críticos, la última palabra la tiene siempre el Narrador.

TIRADAS DE MORAL (REGLA OPCIONAL)

Es trabajo del Narrador decidir la reacción de los monstruos y aventureros no jugadores (ANJ) según evolucione el combate. En ocasiones, según las circunstancias, los monstruos pueden decidir huir o rendirse. Para definir estas situaciones de manera más sencilla, cada monstruo listado en el bestiario dispone de un indicador de moral representado por un número entre 2 y 12. Un valor de 2 indica que el monstruo es un completo cobarde y tratará de huir a la mínima oportunidad, mientras que un 12 significa que el monstruo luchará hasta la muerte sin rendirse o huir jamás. En ninguno de estos dos casos extremos será necesario realizar una tirada de moral.

Generalmente, será recomendable que el Narrador realice una tirada de moral cuando se dé una de estas dos circunstancias:

Al final del asalto en el que uno de los integrantes del grupo de monstruos muera.

Al final de cualquier asalto en el que queden menos de la mitad de los monstruos iniciales con capacidad para luchar.

Cuando se produzca una de estas dos condiciones, el Narrador lanzará dos dados de seis caras (2d6) y si el resultado es mayor que el indicador de moral del monstruo, este se retirará o se rendirá, a discreción del Narrador. El Narrador puede decidir añadir un +2 o -2 de bonificación o penalización dependiendo de las circunstancias. Estos ajustes nunca serán aplicados a monstruos con indicador de moral 2 o 12, ya que son los extremos y, como hemos apuntado antes, no es necesario realizar tirada de moral para estos casos.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Todos los aventureros y monstruos tienen derecho a realizar tiradas de salvación (TS) bajo ciertas circunstancias. En realidad, una tirada de salvación es muy similar a una tirada de característica, que nos permitirá evitar determinados efectos nocivos para nuestro aventurero. Cada uno de estos posibles efectos está asociado a una de las seis características básicas, según aparecen recogidas en la hoja de aventurero y en la siguiente tabla:

TABLA DE CARACTÉRISTICA RELEVANTE POR TIPO DE AMENAZA

CARACTÉRISTICA RELEVANTE	EFEKTOS / AMENAZA
Fuerza	Parálisis, constricción, aplastamiento
Destreza	Trampas, ataque de aliento (como el aliento de fuego de un dragón)
Constitución	Enfermedad, drenaje de energía, veneno
Inteligencia	Magia arcana, ilusiones
Sabiduría	Magia divina, confusión, ataque de mirada (como el ataque petrificador de una medusa o basilisco), polimorfismo, petrificación, parálisis
Carisma	Ataque de muerte, encantamiento, miedo
Variable según las circunstancias	Ciertos conjuros y habilidades especiales, efectos mágicos de objetos y artefactos

A todos los efectos, una tirada de salvación funciona como una tirada de característica. Esto es: el jugador lanza 1d20 y añade al resultado el nivel de su aventurero más el bonificador de la característica asociada, si lo hubiera. Si la característica asociada a la tirada de salvación es primaria, el nivel base para establecer el nivel de desafío o ND será 12. Y si la característica asociada es secundaria, el nivel base para establecer el ND será de 18. El Narrador establecerá el ND final con arreglo a varios considerandos, como, por ejemplo, los DG del monstruo, el nivel del lanzador de un conjuro, una trampa o veneno, etcétera, incluyendo los bonificadores o penalizadores que considere convenientes. Si el resultado de la tirada del 1d20, más el nivel del aventurero y el bonificador de la característica asociada iguala o supera el ND establecido por el Narrador, la tirada de salvación habrá resultado exitosa.

$$\text{TIRADA DE SALVACIÓN} = 1\text{d}20 + \text{MODIFICADOR DE CARACTÉRISTICA} + \text{NIVEL DEL AVENTURERO} \geq \text{AL NIVEL DE DESAFÍO O ND}$$

Pongamos un ejemplo práctico de la aplicación de una tirada de salvación (TS):

Un ladrón humano de nivel 5 ha colocado una trampa en un estrecho corredor de una mazmorra por el que transcurrió Siloscien, nuestra exploradora de nivel 3. Lamentablemente, Siloscien no se percata de la existencia de la trampa y pasa por encima. Según las notas del Narrador, los aventureros que pasen por encima activarán la trampa si fallan una tirada de salvación por DES, así que el Narrador exige una tirada de salvación a la jugadora de Siloscien. La característica asociada a las tiradas de salvación de trampas es la destreza (DES). Dicha característica no es primaria para nuestra exploradora elfa, así que el nivel base de desafío empieza en 18, añadiendo el Narrador un +5 adicional por los 5 niveles

del ladrón que montó la trampa para obtener un ND total de 23. La jugadora de Siloscien tira entonces el dado de 20 caras, obteniendo un 17 y añadiendo a esta cifra sus 3 niveles y su +2 de bonificador por DES, así que el resultado final es de 22. Mucho nos tememos que por un solo punto Siloscien acaba de meterse en problemas.

Algunas tiradas exitosas de salvación negarán por completo los efectos perniciosos que de otra forma sufriríamos, mientras que otras tiradas, igualmente exitosas, solo nos servirán para mitigar las consecuencias, por ejemplo recibiendo solo la mitad del daño que nos correspondería si no hubiésemos superado la tirada. En la descripción de cada conjuro, trampa o monstruo vienen indicadas las correspondientes tiradas de salvación que habremos de emplear llegado el caso. En cualquier caso, el Narrador siempre tendrá la última palabra en lo que toca a qué característica es la adecuada para realizar una tirada de salvación.

También hay que tener en cuenta que, para ciertos ataques como por ejemplo el mordisco de una serpiente, recibimos daño tanto por el mordisco como por el veneno inoculado en sangre, pero únicamente el daño del veneno puede mitigarse o evitarse por una tirada de salvación exitosa.

Las tiradas de salvación de los monstruos o aventureros no jugadores funcionan igual que las propias de los aventureros, y serán efectuadas por el Narrador. Sin embargo, existe una pequeña diferencia, las características primarias y secundarias de los monstruos se agrupan en dos categorías principales: característica primaria física o mental. Si la característica primaria de un monstruo, según esta clasificación, es física, querrá decir que sus características físicas (FUE, DES y CON) serán tenidas como primarias y las restantes (INT, SAB y CAR) como secundarias. Si, por el contrario, dispusiera de su característica primaria catalogada como mental, vendría a significar que sus tres características mentales (INT, SAB y CAR) son primarias y las otras tres actuarían como secundarias. Veremos esto con más detalle en el bestiario.

CATEGORÍA DE LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

En esta sección se listan con más detalle las categorías de tipos de salvaciones recogidas en la tabla de característica relevante por tipo de amenaza. Recuerda que normalmente una tirada exitosa evita por completo los efectos perniciosos, aunque en ciertos casos particulares puede que solo los mitiguen.

APLASTAMIENTO Y CONSTRICCIÓN (FUE): algunas criaturas pueden atrapar o apresar a sus víctimas de muy diversas maneras. Estos monstruos pueden decidir aplastar a sus contrincantes una vez inmovilizados, para asfixiarlos o quebrar sus huesos, provocando un daño masivo y el colapso físico subsiguiente.

ATAQUE DE ALIENTO (DES): quizás sea uno de los ataques más temibles, como por ejemplo la bocanada ardiente de un dragón rojo, o el escupitajo ácido de una serpiente negra, o la brutal vaharada de gas tóxico de un dragón verde. Incluso la descarga eléctrica que un dragón azul puede lanzar en forma de rayo desde su boca también se considera ataque de aliento. Aunque no solo los dragones disponen de este tipo de ataque, pues hay muchas más criaturas capaces de efectuar ataques de este tipo.

ATAQUE DE MIRADA (SAB): cada aventurero dentro del rango de efecto de un ataque de mirada deberá realizar una TS al principio de su asalto. En algunas ocasiones, no será preciso llevarla a cabo, siempre que los aventureros tomen las medidas adecuadas. El fallo en esta tirada indicará que nuestro héroe sufre los efectos establecidos para este tipo de ataque según la criatura. Por ejemplo, si nuestro aventurero fallara su tirada de salvación contra el ataque de mirada de una medusa, quedaría inmediatamente petrificado.

ATAQUE DE MUERTE (CAR): este tipo de ataque es muy poco habitual. Solo algunas criaturas muy poderosas y algunos artefactos legendarios pueden provocar este tipo de daño. Fallar una tirada de salvación de un ataque de muerte supondrá el fallecimiento instantáneo de la víctima.

CONFUSIÓN (SAB): los sortilegios o habilidades innatas en monstruos que producen efectos de confusión suelen ser bastante habituales. Una tirada de salvación fallada en esta categoría representará que nuestro aventurero ha resultado obnubilado, alelado, pasmado, turbado o desorientado, confundido en definitiva y por ende desconcertado en mayor o menor medida. Las acciones de un aventurero confundido, o bien se resuelven según lo establecido en el conjuro/habilidad utilizado o bien mediante la tirada de 1d10 y consultando la tabla siguiente:

TABLA DE EFECTOS DE LA CONFUSIÓN

RESULTADO EN 1D10	EFEKTOS
1	La criatura afectada abandona el campo de batalla, deambulando erráticamente durante 1 minuto
2-6	La criatura afectada es incapaz de realizar ninguna acción en su asalto
7-9	La criatura afectada atacará a la criatura más cercana, sea amigo o enemigo
10	Efectos muy leves. La criatura afectada actúa normalmente

Cualquier criatura bajo los efectos de la confusión que resulte atacada, responderá al ataque en su siguiente asalto de forma normal.

CONJUROS Y EFECTOS DE OBJETOS O ARTEFACTOS MÁGICOS DIVERSOS (VARIABLE): muchos conjuros precisarán de una TS para que nuestro aventurero evite los efectos no deseados de los mismos. Los conjuros o efectos mágicos que por una u otra razón no entren en la categoría de magia arcana o divina, necesitarán una TS basada en la característica determinada específicamente por el conjuro o el Narrador.

DRENAJE DE ENERGÍA (CON): este es otro tipo de ataque insidioso especialmente temido por todo aventurero que se precie, pues es capaz de restar niveles e incluso puntos a nuestras características básicas. Muchas de las acciones que producen drenajes de energía precisan de un ataque cuerpo a cuerpo exitoso. Si la tirada del monstruo o criatura que drena energía tiene éxito, entonces nuestro aventurero deberá superar una tirada de salvación o sufrir las consecuencias establecidas en la descripción del monstruo. Según el caso, estas pueden drenar niveles o restar puntos a cualquiera de las seis características básicas.

Si se nos drenara un nivel, deberíamos ajustar las habilidades al nivel actual, eliminando cualquier habilidad disponible gracias al nivel perdido, y ajustando los puntos de experiencia de nuestro aventurero a la baja. Los aventureros de nivel 1 que pierdan un nivel y se vean reducidos a nivel 0 perderán de forma automática todas las habilidades por su clase. Un aventurero de nivel 0 al que se le drenara un nivel morirá de manera fulminante. Los niveles drenados no podrán ser recuperados, a no ser que sean restituidos gracias a poderosos conjuros o el hechizo divino de restablecimiento. La única manera no mágica es volver a ganar los puntos de experiencia necesarios para subir de nivel.

Un drenaje también puede restar puntos a alguna de nuestras características. Si esto sucediera, deberíamos revisar los posibles bonificadores de la característica drenada para ajustarlos a su nueva puntuación. Por ejemplo, un aventurero que pierda un punto de FUE, pasando de 13 a 12, perderá su bonificador de FUE a la tirada para golpear y al daño. De igual manera, una pérdida de puntuación en la característica de Constitución (CON) comportará, llegado el caso, una pérdida del bonificador sumado a los puntos de golpe, que deberá reflejarse de inmediato ajustando el valor actual y máximo de los puntos de golpe del aventurero. Un aventurero que llegue a cero en alguna de sus seis características básicas morirá.

ENCANTAMIENTO (CAR): un fallo en la TS de esta categoría significará que el aventurero o monstruo ha resultado embrujado, sufriendo todos los efectos del sortilegio de encantamiento.

ENFERMEDAD (CON): muchos bichos y monstruos son capaces de contagiar terribles enfermedades, bien de origen físico o mágico. También es posible contraer enfermedades si comemos o bebemos alimentos o sustancias corrompidas o infectas, o si entramos en contacto con objetos pútridos y materia inficionada. Pasar esta tirada de salvación nos evitará sufrir los efectos de la afección mórbida.



MAGIA ARCANAS Y MAGIA DIVINA (INT Y SAB RESPECTIVAMENTE): los conjuros de ilusionista/mago o clérigo/druida, así como los objetos mágicos, bien arcanos o divinos, provocarán efectos según el hechizo que precisarán de una TS para evitar los mismos. Normalmente, la descripción del objeto o hechizo incluye la característica a usar, pero si no fuera así, el Narrador puede asignarla según la naturaleza de su magia: INT para magia arcana y SAB para magia divina.

MIEDO (CAR): algunas criaturas, típicamente los muertos vivientes, son capaces de causar espanto y terror a sus víctimas, en ocasiones un aura preternatural de miedo rodea a estas criaturas. El temor también puede ser inducido por medio de la magia. En cualquier caso será perentoria una TS para no caer presas del miedo y huir despavoridos.

PARÁLISIS (FUE): algunos monstruos son capaces de paralizar a sus víctimas si consiguen golpearlas gracias a una tirada exitosa de ataque. En este caso, es necesaria una tirada de salvación para sortear este indeseable efecto.

PETRIFICACIÓN/POLIMORFIZACIÓN (SAB): algunos conjuros pueden cambiar el aspecto (polimorfar) a una criatura, o tornar su carne en piedra (petrificar). Incluso existen monstruosidades capaces de conseguir estos mismos efectos gracias a sus facultades naturales extraordinarias, como la medusa o el basilisco. Los aventureros polimorfados retendrán su conciencia, pero verán alterada su fisonomía. Por otra parte, las criaturas petrificadas continuarán viviendo durante un tiempo, aunque no son conscientes de lo que ocurre en derredor, siempre que su estructura pétrea no sea destruida, en cuyo caso morirán salvo que la piedra sea remediada de algún modo antes de revertir la situación del individuo petrificado.

TRAMPAS (DES): las trampas son uno de los peligros más recurrentes en la vida de los aventureros. Ser capaz de sortear sus efectos se mostrará muy importante en nuestras

campañas. Existen trampas de todos los tamaños y colores, pero normalmente es la destreza (DES) la característica que mejor representa nuestra capacidad de esquivarlas.

VENENOS (CON): muchos monstruos y criaturas son capaces de inocular veneno en sus ataques. Además de que existen gran cantidad de sustancias tóxicas en el mundo de la Marca, que pueden ser empleadas en alimentos y bebidas, usadas para impregnar el filo de armas o en objetos de todo tipo, incluyendo trampas.

TIRADAS DE SALVACIÓN DE OBJETOS

Cuando los aventureros, o los monstruos, fallen en sus tiradas de salvación y mueran por el efecto dañino de un ataque masivo, como por ejemplo una bola de fuego o el aliento de un dragón, todos los objetos que porten se considerarán destruidos en el ataque. Los objetos mágicos, sin embargo, pueden sobrevivir a dicha situación, siempre que superen una tirada de salvación. Se considera que los objetos mágicos tienen todas las características como primarias. Los objetos que otorgan bonos deben sumar el bono más alto a su tirada. Los objetos que proporcionan habilidades y capacidades especiales suman +1 por cada capacidad. Por último, los objetos que permiten lanzar conjuros, deben sumar a la tirada el nivel más alto de los conjuros que contienen.

Si el Narrador lo considera oportuno, puede permitir en determinadas situaciones que se hagan tiradas de salvación para objetos comunes. Por ejemplo si un frasco de aceite resbala de las manos de un aventurero y cae al suelo. En esos casos, debe considerarse que el objeto tiene todas sus características como secundarias y que no cuenta con bonificadores por característica. Dependiendo de la situación exacta, del material del objeto y de la naturaleza de la amenaza, el Narrador debe establecer el nivel de desafío (ND) que considere oportuno.



CAPÍTULO 7: AVENTURAS Y DESVENTURAS

En el estilo de juego preconizado por *Crónicas de la Marca*, la exploración es un aspecto muy importante, uno de los tres pilares junto a la resolución de conflictos (cubierto en el capítulo anterior) y a la interacción con el resto de habitantes del mundo. Cuando los aventureros se entrevistan con un posible patrón que desea recuperar un objeto familiar largamente perdido, y preguntan o investigan en la ciudad el posible emplazamiento de dicho objeto, están poniendo en práctica la interacción social. El viaje y revisión de las ruinas de un antiguo castillo, donde piensan que se encuentra el objeto, ahondaría en el aspecto de la exploración. Por último, arrebatar el objeto de las manos de un nigromante y sus huestes de muertos vivientes ejemplificaría la superación de conflictos.

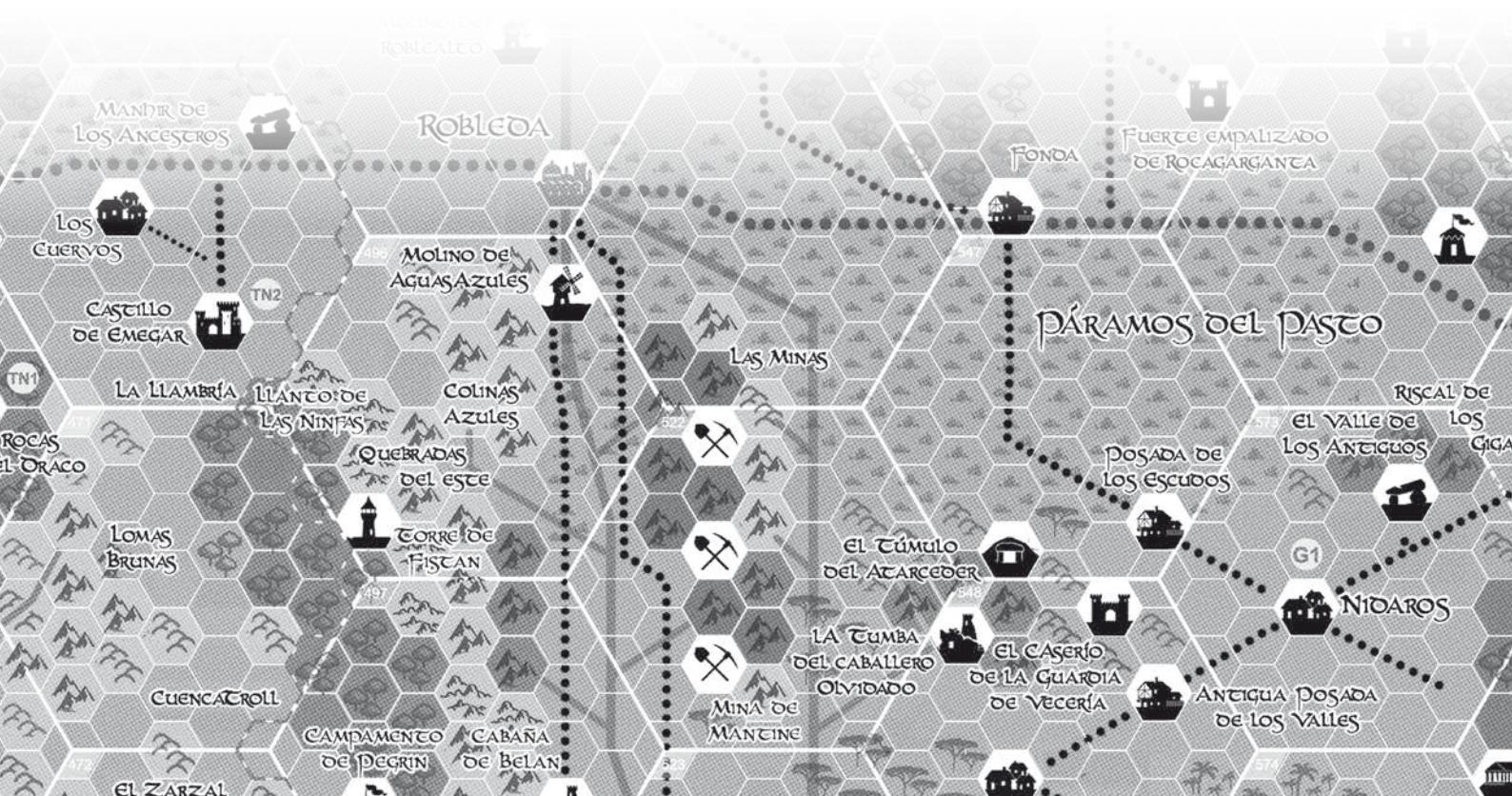
Muchas de las aventuras de este juego se desarrollarán en localizaciones subterráneas, más conocidas como *dungeons* o mazmorras. Estos lugares son estructuras complejas, construidas normalmente bajo tierra, en las que podremos encontrar estancias, salones, cavernas, grutas, pasadizos, corredores, trampas, puertas secretas y monstruos terribles que tendremos que superar para conseguir nuestro objetivo.

También deberemos arrostrar infinidad de peligros al aire libre, según exploramos bosques oscuros, impenetrables junglas o páramos desiertos, parajes todos ellos rebosantes de criaturas salvajes dispuestas a caer sobre nosotros para devorarnos. Y aunque la exploración por sí misma puede ser suficiente acicate para algunos jugadores, la mayoría se verán impelidos por recompensas más mundanas, como tesoro o puntos de experiencia.

Y es por ello que debemos prepararnos adecuadamente. Este capítulo contiene información variada que nos ayudará en la tarea de resolver no pocas de las situaciones a las que nos enfrentaremos durante la exploración del vasto mundo puesto ante nuestros aventureros por el Narrador.

TIRADAS DE CARACTÉRISTICA

Muchas de las situaciones y conflictos que arrostraremos durante nuestras aventuras requerirán para su resolución de una tirada de característica, incluyendo buena parte de los usos de nuestras habilidades de clase o especie. Es decir, ¿conseguirá nuestro aventurero seguir el rastro del grupo de orcos que ha secuestrado a su compañero? ¿Podremos escalar la escarpadura para acceder a las cuevas misteriosas? ¿Será posible que los héroes atraviesen a nado las bravías aguas del río para alcanzar la otra orilla? ¿Setectaremos las trampas en los pasadizos de la oscura mazmorra o moriremos en el intento? Todas estas acciones, y otras muchas más, dependerán de una tirada de característica. Como vimos someramente al inicio de este reglamento, la distinción entre características primarias y secundarias es harto importante en *Crónicas de la Marca* y más concretamente en la correcta aplicación de las tiradas de característica. Casi todas las tiradas para resolver una acción, exceptuando las propias del combate para golpear, calcular el daño, etc., se llevarán a cabo usando una tirada de característica. Cada una de estas tiradas irá asociada siempre a una única característica, y precisará de una tirada de 1d20 por parte del jugador. Sumaremos al resultado el modificador de dicha característica y el nivel de nuestro



aventurero (en la mayoría de las ocasiones). Añadiremos, por último, cualquier otro modificador adicional, como por ejemplo cualquier bonificador o penalizador debido a nuestra especie. Si el resultado es igual o mayor al nivel de desafío (ND) establecido por el Narrador, entonces la tirada de característica habrá tenido éxito.

$$\text{TIRADA DE CARACTERÍSTICA} = 1d20 + \text{MODIFICADOR DE CARACTERÍSTICA} + \text{NIVEL DEL AVENTURERO} + \text{MODIFICADOR POR ESPECIE} \geq \text{AL NIVEL DE DESAFÍO O ND.}$$

El nivel de desafío (ND) es un número generado por el Narrador que determina la dificultad para realizar con éxito una determinada acción. El nivel de desafío se genera mediante un sencillo proceso de dos pasos. En primer lugar, establecemos el nivel base del desafío, que dependerá de si la característica asociada a la tirada es primaria o secundaria. Si la característica es primaria, el nivel base será de 12, y si la característica es secundaria, el nivel base será de 18. El segundo paso es sumar el grado de dificultad (GD) establecido por el Narrador que nos dará el ND a batir. El grado de dificultad variará en una cifra comprendida entre el 1 y el 20, aunque excepcionalmente puede ser superior a 20.

$$ND = (12 \text{ o } 18) + \text{GRADO DE DIFÍCULTAD ESTABLECIDO POR EL NARRADOR (GD)}$$

Es habitual utilizar el nivel o dados de golpe de la criatura contra la que nos enfrentamos como el grado de dificultad establecido por el Narrador. Por ejemplo, imaginemos que nuestro aventurero Feltin, un consumado ladrón, quiere intentar robar un objeto a un monstruo de 5 DG de golpe o a un aventurero no jugador de nivel 5. En estas circunstancias, el Narrador podría establecer que el grado de dificultad es de 5.

No siempre será tan sencillo disponer del nivel o DG de un contrincante para establecer el grado de dificultad de una acción. Para esas situaciones, el Narrador puede utilizar la siguiente tabla como guía.

TABLA DE GRADOS DE DIFÍCULTAD

DIFÍCULTAD DE LA TAREA	GRADO DE DIFÍCULTAD
Tareas sencillas	1-5
Tareas difíciles	6-10
Tareas muy difíciles	11-15
Tareas épicas	16-20

Pongamos un par de ejemplos más para glosar el uso de las tiradas de característica, retomando el caso de nuestro aventurero anterior:

Feltin trata de robar un objeto a uno de sus compañeros, un enano de nivel 5. Para ver si tiene éxito, el Narrador exige una tirada de característica de DES, característica que es primaria para el ladrón. Por ello, el nivel base para establecer el ND comienza en 12, al que añadimos 5 como grado de dificultad, pues 5 es el nivel del enano al que estamos intentando robar. Por lo tanto, el ND final será de 17, resultado de sumar 12 y 5. Nuestro héroe solo conseguirá su objetivo si tras lanzar 1d20, sumar su modificador a la DES y su nivel, obtiene un resultado final mayor o igual a 17.

Pongamos otro ejemplo práctico que nos ayudará a comprender cómo se aplican en otra situación de juego las tiradas de característica:

Steinkel es un clérigo de nivel 5 con su fuerza (FUE) como característica secundaria. Nuestro clérigo huye de un grupo de orcos que andan persiguiéndole en el interior de unas ruinas antiguas. Tratando de evitar ser atrapado, Steinkel pretende mover una estatua de piedra para bloquear la puerta y así impedir el paso de sus perseguidores. El problema es que la escultura es muy pesada y el Narrador solicita una tirada de característica de FUE para resolver la situación. Ya que la fuerza del aventurero es secundaria, su nivel base será de 18. El Narrador establece el grado de dificultad de la acción en 8, dado el peso y volumen de la estatua, así que el ND final queda en 26. Nuestro aventurero debe lanzar 1d20, sumar su modificador a la FUE, si lo hubiera, y su nivel. Si el resultado final es mayor o igual 26, conseguirá mover la dichosa estatua y bloquear la puerta, consiguiendo escapar de sus perseguidores.

AÑADIR EL NIVEL

El nivel de nuestro aventurero se sumará casi siempre a las tiradas de característica. La premisa detrás de ello es que, a medida que ganamos niveles, nuestros aventureros se vuelven más experimentados y efectivos. Este planteamiento afecta tanto a las características primarias como a las secundarias. Sin embargo, el Narrador puede, bajo determinadas circunstancias, negar que apliquemos el nivel de nuestro aventurero. Un buen ejemplo sería encontrarnos ante un determinado obstáculo donde nada de nuestro bagaje anterior nos sirva para superarlo.

Otra situación en la que no se debería permitir sumar el nivel a una tirada de característica ocurre cuando intentamos realizar acciones cubiertas por las habilidades especiales de otra clase de aventurero, suponiendo que el Narrador nos permita siquiera intentarlo. Algunas de estas habilidades serían hurtar, rastrear, esconderse, moverse en silencio, etc. No significa necesariamente que un aventurero no pueda llevarlas a cabo (cualquiera puede intentar esconderse, por ejemplo), es solo que a través de la formación y la experiencia, algunos aventureros están más capacitados que otros.

Resumiendo: como regla general (y siempre a discreción del Narrador) los aventureros suman por defecto su nivel a las tiradas de característica salvo si acometen una acción que nunca antes habían llevado a cabo y para la que no cuentan con experiencia o conocimientos relevantes, o cuando intentan realizar una acción cubierta por una habilidad especial de otra clase de aventurero, como rastrear, hurtar, disfrazarse, etc.

HABILIDADES SECUNDARIAS (OPCIONAL)

El mecanismo normal de resolución de acciones basado en características primarias y secundarias es más que capaz de lidiar con cualquier posibilidad que se dé durante el juego. Sin embargo, y como regla opcional, es posible dotar a los aventureros de habilidades secundarias. Las habilidades secundarias son conjuntos de conocimientos y competencias en determinadas áreas que trascienden los clichés asociados a las clases de aventurero. Representan una experiencia anterior al comienzo de su carrera como aventurero o un campo en el que se tiene una dilatada experiencia.

Si se usa este sistema, se recomienda que cada aventurero comience con una habilidad secundaria ligada con su pasado. A discreción del Narrador, se podrían adquirir otras habilidades con posterioridad pagando a los profesores adecuados e invirtiendo tiempo y recursos establecidos por

el Narrador. Ningún aventurero debería tener más de dos o tres habilidades secundarias, ya que estas engloban conocimientos y competencias muy amplias. Dominar nuevas habilidades secundarias nunca debería ser una tarea sencilla. El Narrador tiene la última palabra sobre qué habilidades secundarias hay disponibles y sobre los posibles requisitos que se deben cumplir para su obtención; por ejemplo, indicando que se necesita poseer una característica como primaria o que se debe haber vivido un tiempo prolongado en una determinada región.

Durante el juego, el Narrador debe tratar las habilidades secundarias como si de habilidades de clase se tratases. Por tanto, a la hora de resolver acciones cubiertas por estas habilidades, solo los aventureros que las posean deberían poder sumar su nivel al resultado de la tirada. Las habilidades secundarias nunca deberían permitir suplantar una habilidad de clase. Tampoco deberían tener un efecto que mejore las capacidades de combate o el lanzamiento de conjuros. Las habilidades secundarias complementan a los aventureros, nunca deberían servir para subvertir las fortalezas de cada clase de aventurero.

Algunos grupos de juego pueden encontrar el uso de las habilidades secundarias demasiado amplio y genérico. Una solución es que el Narrador pacte con el jugador hasta tres usos concretos por habilidad secundaria. Solo para esos casos particulares se podrá sumar el nivel del aventurero a la tirada requerida. Por ejemplo, un jugador con la habilidad secundaria de Arquitectura podría pactar los usos de *datar construcción, tasar materiales y evaluar estructuras*.

A continuación se presenta un listado de posibles habilidades secundarias, aunque el Narrador es libre de añadir, modificar o quitar aquellas que considere oportuno en aras de adaptar esta regla a su campaña. Debido al carácter amplio de las habilidades secundarias, no se indica una característica asociada. El Narrador establecerá en cada caso, y a partir del uso exacto, la característica a utilizar en cualquier tirada que se requiera.

ARQUITECTURA: conocimientos avanzados sobre la artesanía de la piedra, incluyendo evaluar el estado de una obra, cómo contactar con proveedores, cómo se organiza el trabajo de un grupo, saber estimar el tiempo y coste requeridos, etc.

ARTE: no se refiere solo a las propias capacidades artísticas, que también, sino al propio negocio de tratar con mecenas y ganarse la vida ya sea actuando, pintando, tocando un instrumento, etc. El Narrador y el jugador deberían indicar qué faceta artística ha explorado el aventurero.

BUROCRACIA: usos del sistema legal y administrativo de un determinado reino. También puede abarcar las reglas o diferencias más significativas con los reinos vecinos. Incluye saber cómo gestionar los pagos de tasas, multas e impuestos, así como los pasos para presentar un caso de denuncia o los trámites para defenderse de una.

CARPINTERÍA: conocimientos avanzados sobre la artesanía de la madera, incluyendo evaluar el estado de una obra, cómo contactar con proveedores, cómo se organiza el trabajo de un grupo, saber estimar el tiempo y coste requeridos, etc.

COMERCIO: indica saber cómo montar y gestionar un tipo de negocio en particular (a decidir entre el jugador y el Narrador), también conocer ciertas habilidades necesarias en todos los negocios, cómo saber donde buscar financiación, tener capacidades de negociación, etc.

CUIDADO DE ANIMALES: experiencia y conocimientos sobre el cuidado y crianza de animales de granja.

FORJA Y HERRERÍA: incluye los conocimientos y experiencia en el trabajo artesanal con el hierro, el acero y otros metales parecidos, incluyendo conocimientos de tasación sobre las calidades de los materiales y las obras producidas.

HISTORIA: conocimiento exhaustivo de la historia de un reino, región o cultura particular; y de forma algo más general, de otras organizaciones, reinos y culturas relacionadas.

HERÁLDICA Y ETIQUETA: conocimiento sobre los usos y costumbres de la aristocracia, así como de los emblemas de las familias más importantes del lugar elegido por el jugador. Opcionalmente, también los símbolos de las familias de otras regiones cuya fama es capaz de trascender sus fronteras.

INTERROGATORIO: conocimiento sobre el proceso normal seguido por las autoridades de cualquier tipo para obtener información de un reo. Puede ser conocimiento teórico o práctico, normalmente ganado como un matón a sueldo, un agente de la ley, un sirviente de algún templo o secta, etc.

JOYERÍA Y ORFEBRERÍA: incluye los conocimientos y experiencia en el trabajo artesanal con gemas y metales preciosos, incluyendo conocimientos de tasación sobre las calidades de dichos materiales y de las obras producidas.

MAESTRÍA MILITAR: conocimiento exhaustivo del sistema actual de organización del ejército de un determinado reino, y de forma algo más general, de los reinos vecinos. Incluye saber cómo se monta una campaña militar, estrategia y tácticas básicas, emblemas y jerarquía militar, etc.

MINERÍA: incluye los conocimientos y experiencia en el trabajo de extracción de metales y otros recursos parecidos, incluyendo conocimientos de tasación sobre las calidades de dichos materiales.

NAVEGACIÓN: los conocimientos típicos de un marinero o pequeño capitán de embarcación, cómo orientarse, predecir la evolución del tiempo, tareas típicas de mantenimiento, etc.

TEOLOGÍA: conocimiento exhaustivo del sistema eclesiástico de una organización religiosa particular, y de forma algo más general, de otras organizaciones relacionadas. Incluye saber su historia, credo, obras de referencia, cómo se financia, etc.

NIVEL DE DESAFÍO FIJO (REGLA OPCIONAL)

Algunos Narradores pueden desear establecer un único ND para las tiradas de característica desentendiéndose de si para ese aventurero la característica es primaria o secundaria. El método opcional que aquí se describe permite cubrir esta eventualidad, siendo totalmente equivalente desde el punto de vista matemático al presentado hasta ahora.

Si usamos este método, el nivel base del desafío siempre será de 15, que se verá incrementado como de costumbre por el grado de dificultad establecido por el Narrador. Cuando un aventurero lleve a cabo una tirada de característica para una característica primaria, deberá añadir un +3 al resultado final. Mientras que si la característica es secundaria, deberá aplicar un penalizador de -3.

Veamos de nuevo el ejemplo que incluimos en el capítulo 1, pero aplicando este método opcional: nuestra elfa de Esmeril,

Siloscién, es una exploradora de tercer nivel con una puntuación de sabiduría (SAB) de 15. Siloscien está siguiendo el rastro de unos escurridizos kobolds a través de un agreste paraje. El Narrador pide a la jugadora que realice una tirada de característica de sabiduría para determinar si logra localizar y seguir el rastro de los kobolds. La jugadora tira un 1d20, añade un +3 por su nivel, un +3 porque SAB es para ella una característica primaria y un +1 por su modificador de SAB. La jugadora consigue en su tirada un 13, obteniendo un resultado final de 20. El Narrador estableció el grado de dificultad en 1, usando como referencia los dados de golpe de los kobolds. Por tanto, el ND final es de 16, 15 + 1. Como la tirada de Siloscien ha superado ese valor con holgura, nuestra elfa logra seguir el rastro de los elusivos kobolds.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los aventureros reciben puntos de experiencia (PX) según superan retos y acumulan tesoros y objetos fabulosos. Cuando alcanzan el total de PX indicado en sus respectivas tablas de progresión para subir al siguiente nivel, los aventureros pueden adquirir dicho nivel invirtiendo cierto tiempo y recursos. Esta es la manera en la que *Crónicas de la Marca* representa que los aventureros se vuelven más competentes según superan más y más desafíos.

Los aventureros no podrán recibir tantos puntos de experiencia que les permitan avanzar dos o más niveles de una sola vez. Es aconsejable ser comedido en la entrega de puntos de experiencia, así como no excederse en la cantidad de tesoro u objetos mágicos disponibles para evitar desequilibrios o situaciones poco realistas.

CÓMO GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Hay tres formas principales de conseguir puntos de experiencia:

1. DERROTANDO MONSTRUOS: Todos los monstruos que superemos durante la aventura (no necesariamente debemos abatirlos, a veces será suficiente con hacerlos huir, engañarlos o derrotarlos de alguna manera) nos proporcionarán los puntos de experiencia indicados en su descripción en el bestiario. El Narrador puede incrementar o reducir la cantidad de puntos de experiencia dependiendo de las circunstancias especiales del encuentro con los aventureros.

De igual manera, podremos conseguir puntos de experiencia derrotando a aventureros no jugadores (ANJ). En este caso, los puntos de experiencia que nos proporcionarán dependerán de la clase de aventurero y nivel que posean. Por ejemplo, si derrotamos a un asesino de nivel 2, conseguiremos 1.751 puntos de experiencia (los puntos de experiencia mínimos requeridos en la tabla del asesino para alcanzar el nivel 2).

2. CONSIGUENDO TESORO: Los aventureros ganarán 1 punto de experiencia por cada moneda de oro recuperada. En el caso de los objetos valiosos, se deberá conocer su valor de tasación en monedas de oro para convertir el resultante en puntos de experiencia.

El total de tesoro recuperado se sumará y convertirá en monedas de oro. Este montante se dividirá equitativamente entre todos los aventureros que hayan participado activamente en la aventura como puntos de experiencia. No se conseguirán

puntos de experiencia por monedas de oro encontradas en lugares que no sean localizaciones de aventura. El dinero conseguido por recompensas, pagas, impuestos, tasas o ganancias comerciales tampoco será computado para obtener puntos de experiencia. Tampoco se convertirán en PX las monedas de oro obtenidas mediante la venta de objetos mágicos o mundanos que pertenecieran a aventureros jugadores, aventureros no jugadores (ANJ) o mercenarios contratados que hayan muerto en el transcurso de la aventura. Por último, si los aventureros son ayudados en un encuentro por ANJ, los puntos de experiencia se dividirán entre todos los que participaron activamente en el encuentro, incluyendo dichos ANJ.

En sus últimos trabajos, el propio Gary Gygax recomendaba otorgar 5 PX por moneda de oro recuperada. Es una regla opcional interesante porque permite seguir manteniendo la recuperación de tesoro como una fuente importante de puntos de experiencia y minimiza el problema de que los jugadores acaben con grandes sumas que no saben dónde gastar. Por esa razón, la incluimos aquí por si el Narrador desea aplicarla.

3. POR INTERPRETACIÓN: El Narrador puede otorgar puntos de experiencia adicionales a todos aquellos aventureros que hayan jugado especialmente bien. De igual manera, también puede penalizar a un jugador por sus acciones negativas si afectaron al buen discurrir del juego. Una cantidad razonable de puntos de experiencia para otorgar a un buen jugador, que se tome la molestia de interpretar a su aventurero acorde a sus circunstancias, puede situarse entre 25 y 250 PX, aunque la última palabra siempre la tiene el Narrador.

AVANZAR DE NIVEL

Para adquirir un nuevo nivel, el aventurero necesita invertir tantas semanas de entrenamiento como el nuevo nivel a obtener (aunque éstas no tienen por qué ser consecutivas), y siempre en algún lugar seguro donde pueda consultar a tutores y profesores. Además, y de forma totalmente opcional, el Narrador puede establecer el pago de cierto dinero por dicho entrenamiento y manutención. En este último caso, una medida habitual es el cobro de entre 100 y 1.000 mo por nivel a ganar y por semana de entrenamiento, con los costes más elevados para los niveles más altos.

Por ejemplo, Siloscien, nuestra exploradora de tercer nivel, ha acumulado 9.001 puntos de experiencia. Decide volver entonces a Robleda, su base de operaciones. Allí pasa 4 semanas seguidas entrenando sus capacidades, añadiendo el Narrador un pago adicional de 200 mo por semana y nivel, para un total de 3.200 mo (800 mo x 4 semanas). Al acabar dicho periodo, Siloscien avanza al 4º nivel y debe actualizar su hoja de aventurera en consonancia.

GRUPOS DE AVENTUREROS

Para mejorar sus posibilidades de éxito, los aventureros se unen formando grupos de compañeros que se apoyarán entre sí para conseguir sus propósitos. Los grupos de aventureros suelen estar formados por miembros de clases diversas, ya que será necesario el talento y contribución de todos para salir airoso de las más inesperadas y peligrosas situaciones. Por ejemplo, los guerreros podrán luchar en primera fila, mientras los clérigos curan sus heridas y los magos lanzan potentes conjuros desde la retaguardia, al tiempo que los ladrones buscan trampas o puertas secretas.

En ocasiones, no habrá suficientes aventureros en el grupo para acometer con garantías todos los desafíos en las aventuras. Para estos casos, se puede recurrir a la opción de contratar aventureros no jugadores (ANJ) para realizar el trabajo. Se desaconseja dejar que un jugador interprete varios aventureros a un tiempo. Siempre es preferible crear ANJ que puedan ser controlados por el Narrador.

CONTRATAR AYUDANTES Y MERCENARIOS

Un recurso muy importante en *Crónicas de la Marca del Este* es la posibilidad de contratar ayudantes que nos echarán una mano en nuestras exploraciones o en otras tareas varias. Los ayudantes o mercenarios serán considerados a todos los efectos como ANJ. El número de ayudantes que un aventurero puede contratar dependerá de su modificador de carisma (CAR). Debemos tener en cuenta que estos ayudantes no actuarán como meros autómatas o esclavos descerebrados, muy al contrario, intentarán ser fieles en lo posible a sus contratos, pero no tolerarán abusos, misiones suicidas carentes de sentido o simplemente absurdas.

Hay muchos lugares donde nuestros aventureros podrán contratar buenos ayudantes, por ejemplo en tabernas, mercados u otros lugares concurridos, templos, gremios locales de luchadores, etcétera. Una vez se haya seleccionado a un posible candidato, se establecerá una negociación, interpretando el Narrador la actuación del posible ayudante a contratar. Una y otra parte establecerán sus condiciones y, con un poco de suerte, se llegará a un trato que podría cuajar en una relación profesional duradera y memorable.

Hay que tener en cuenta que los ayudantes adquieren experiencia como los aventureros y pueden también subir de nivel. Por supuesto, contarán para cualquier reparto de puntos de experiencia siempre que hayan tomado parte activa en la aventura. De igual modo, tendrán su parte en el reparto del botín, siempre que se haya acordado previamente tal punto.

La siguiente tabla nos da una idea de los precios de contratar ayudantes de nivel 1. Esta tabla solo tiene un carácter orientativo, ya que los precios, el equipo base o el nivel del mercenario puede cambiar según la localización donde nos encontremos.

AVENTURAS BAJO TIERRA

Como comentábamos en la introducción, un recurso típico de las aventuras con un fuerte componente de exploración es basar la aventura en una localización. Y aunque las localizaciones bajo tierra son de lo más habitual, ya sean grutas insondables o mazmorras deleznables, todo lo que se recoge en este punto es de igual aplicación para localizaciones de cualquier otra naturaleza.

Al explorar complejos subterráneos y mazmorras de intrincado diseño, siempre será conveniente dibujar un mapa para situar la acción y evitar extraviarse. Por ello, resultará siempre práctico designar a un jugador hábil como cartógrafo del grupo, cuya tarea fundamental será la de dibujar el mapa de la localización a medida que la describe el Narrador.

Cualquier grupo de aventureros efectivo hará bien en establecer un orden de marcha, escribiendo el mismo en una hoja de papel para evitar posibles malentendidos durante los encuentros. Según las circunstancias, los aventureros podrán ir en parejas o de uno en uno. Es conveniente situar a los aventureros más fuertes en la vanguardia y retaguardia del grupo, mientras que los lanzadores de conjuros deberían quedarse en el centro, resguardados por sus compañeros.



TABLA DE PRECIOS ORIENTATIVOS PARA AYUDANTES Y MERCENARIOS

Tipo de mercenario	Equipo	SALARIO POR MES Y ESPECIE EN piezas de oro				
		ENANO	ELFO	GOBLIN	HUMANO	ORCO
Plebeyo	-	-	-	-	1	-
Infantería ligera	Espada, escudo, armadura de cuero	-	5	1	3	2
Infantería pesada	Espada, escudo, cota de mallas	5	7	-	4	2
Ballestero	Ballesta pesada, cota de mallas	7	-	-	5	3
Ballestero montado	Ballesta ligera, caballo de monta	-	-	-	-	-
Arquero	Espada, arco corto, armadura de cuero	-	12	4	7	5
Arquero montado	Arco corto, caballo de monta	-	35	-	15	-
Arquero pesado	Espada, arco largo, cota de mallas	-	25	-	10	-
Lancero ligero	Lanza, armadura de cuero	-	25	-	10	-
Lancero medio	Lanza, cota de mallas	15	-	-	15	-
Lancero pesado	Lanza, espada, armadura de placas	20	-	-	20	-
Jinete de huargo	Lanza, armadura de cuero, huargo	-	-	6	-	-

TIEMPO Y MOVIMIENTO

Tal y como se explicó en el capítulo sobre combate y resolución de conflictos, existen dos unidades básicas de medición del tiempo: asaltos de 10 segundos y turnos de 1 minuto.

Durante la exploración, lo habitual es usar turnos para medir el paso del tiempo. El Narrador siempre puede hacer avanzar el tiempo cuando esté claro que no tiene interés medirlo con precisión. Por ejemplo, si nos estamos desplazando dentro de una ciudad desde la puerta de entrada hasta nuestra posada, o desde la posada a la tienda donde podemos adquirir equipo.

Un aventurero que decida invertir todo su turno en moverse a paso normal, podrá hacerlo a su rango x6 metros (x12 manchando o x24 corriendo). Si avanza con cuidado, atento al entorno y procurando no hacer mucho ruido, cubrirá bastante menos distancia, entre 4 y 6 metros por minuto como máximo (rango x6 metros cada 10 minutos). Por último, si decide quedarse en un lugar y revisarlo con atención (por ejemplo buscando puertas secretas o trampas), podrá revisar un área de 8 metros cúbicos por turno.

ILUMINACIÓN

Dado que muchas de las aventuras transcurrirán en oscuros subterráneos, lóbregos laberintos y *dungeons*, los aventureros deberán proveerse de medios adecuados para iluminar el entorno. Por lo general, se suelen emplear antorchas y faroles de aceite cuyo radio iluminado es de 10 metros. Las antorchas arden durante 1 hora aproximadamente, mientras que los faroles pueden iluminar durante 4 horas por carga de aceite. Es importante reseñar que los aventureros que transporten antorchas, faroles u otros medios de iluminación no podrán sorprender a otras criaturas en la oscuridad, pues la luz delatará su posición previamente.

PUERTAS Y TRAMPAS

En muchas de las localizaciones que exploremos, nos encontraremos con trampas de muy diversa índole, puertas, portales, trampillas y otras estructuras análogas. Muchas de ellas estarán ocultas, bien camufladas, escondidas en los más inesperados lugares. Otras tantas las hallaremos firmemente cerradas mediante cancelas o complejas cerraduras. Las puertas secretas y las trampas solo pueden ser localizadas cuando se estén buscando de forma activa, tal y como se describe en el apartado sobre movimiento.



Los jugadores harán bien en escuchar las descripciones del Narrador con atención, pues pueden revelar pistas sobre elementos ocultos a simple vista, de igual forma que una buena descripción sobre cómo actúan nuestros aventureros puede hacer que el Narrador juzgue que tenemos éxito sin necesidad de que medie una tirada de característica. Por ejemplo, para buscar una puerta secreta podemos describir que nuestro aventurero golpea con el pomo de su espada en diferentes lugares, atento a cualquier cambio en el sonido, o podemos acercar una antorcha con la esperanza de detectar una corriente de aire. El Narrador, por supuesto, puede decidir que sigue siendo necesario realizar una tirada de característica, de SAB o INT para revelar elementos ocultos, de DES para manipular mecanismos, etc., pero incluso en esos casos, una buena descripción de cómo llevamos a cabo nuestras acciones puede granjearnos un ND más bajo.

AVENTURAS AL AIRE LIBRE

Las aventuras que se desarrollan al aire libre, por ejemplo en valles o en montañas, tienen sus propias particularidades que tendremos que considerar. Lo más importante es determinar las condiciones climáticas imperantes en la zona a explorar, así como el equipo necesario y el medio de transporte empleado por los aventureros para moverse por terreno abierto. Por lo demás, los jugadores deberán proceder de la misma manera que lo harían en un subterráneo, estableciendo un orden de marcha y dibujando un mapa para no perderse. Los mapas de zonas al aire libre se dibujan generalmente en papel con cuadrícula o hexágonos, equivaliendo cada cuadrado o hexágono a 5, 10 o 25 kilómetros para mapas de zonas muy extensas. Lógicamente, el Narrador dispondrá de un mapa de la zona diseñado con anterioridad, de tal manera que controle en todo momento el curso de los acontecimientos y los accidentes geográficos que los aventureros descubrirán en su periplo.

MOVIMIENTO EN AVENTURAS AL AIRE LIBRE

El movimiento al aire libre es medido en kilómetros. Los aventureros podrán moverse el equivalente en kilómetros de su rango de movimiento multiplicado por 2. Por ejemplo, un aventurero que tiene un rango de movimiento de 10 metros podría caminar 20 kilómetros en un día. Lógicamente, no todos los aventureros podrán moverse a la misma velocidad, así que si viajan en grupo solo podrán recorrer la cantidad máxima de kilómetros posibles para el aventurero más lento del grupo. Hay que tener en cuenta que los

aventureros podrán recorrer esos 20 kilómetros en condiciones óptimas, es decir, siempre que caminen por un sendero, senda o similar relativamente despejado y de fácil tránsito, o bien campo a través por zonas de suave orografía. Otras condiciones diferentes a estas supondrán una merma en la cantidad posible de kilómetros a recorrer en una jornada. La siguiente tabla nos ayudará a determinar qué distancia podremos recorrer según las circunstancias.

TABLA DE AJUSTES AL MOVIMIENTO POR TIPO DE TERRENO

TIPO DE TERRENO	AJUSTE
Desierto, colinas, áreas boscosas	-1/3
Junglas, pantanos, montañas	-1/2
Caminos, sendas abiertas	+1/2

Por ejemplo, según podemos ver en la tabla, si los aventureros pueden recorrer 20 kilómetros normalmente, podrán llegar hasta los 30 kilómetros si lo hacen siguiendo un camino bien pavimentado ($20 + 10 = 30$). Por el contrario, si nuestros aventureros atraviesan terreno pantanoso de difícil acceso, se reducirá su ratio de movimiento a solo 10 km al día ($20 - 10 = 10$). A criterio del Narrador, pueden reducirse o aumentarse estos rangos de movimiento según el terreno que se atraviese. También es posible realizar una marcha forzada, que permitiría a los jugadores avanzar en un día su rango de movimiento x4 en kilómetros, aunque necesariamente deberían descansar toda una jornada tras el agotador esfuerzo.

Puede que estas distancias parezcan demasiado reducidas, pero hay que tener en consideración que los aventureros marchan cargados con pesada impedimenta, armaduras de metal, diversas armas y equipo, monedas, tesoro y docenas de objetos de diferente índole. Aparte de ello, normalmente caminan por terrenos inexplorados, repletos de monstruos y otras criaturas peligrosas, y deben estar extraordinariamente atentos a lo que ocurre a su alrededor e intentar no llamar la atención.

PERDER LA DIRECCIÓN

Cuando se viaja campo a través y no se está siguiendo un sendero, camino o carretera bien delimitada, siempre es posible perderse. Para llevar un control de estas situaciones se ofrece la siguiente tabla. Al inicio de cada día, el Narrador realiza una tirada porcentual (dos dados de 10 caras) y consulta la tabla para determinar si el grupo pierde la orientación.

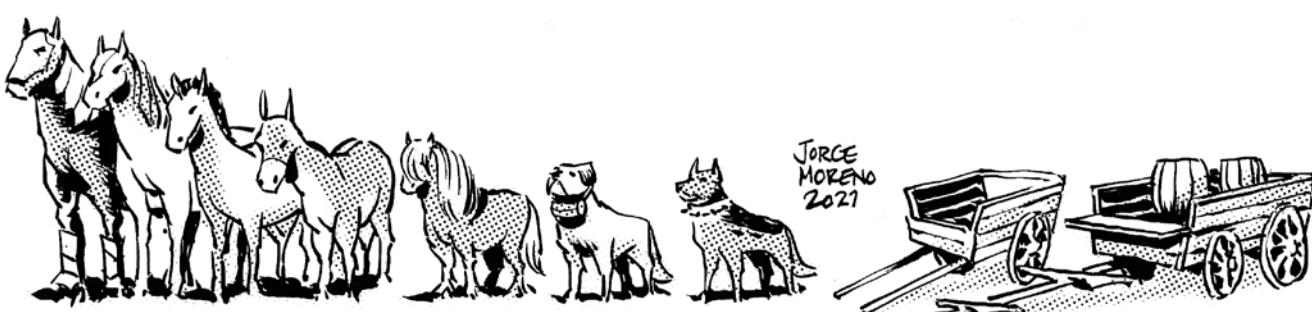


TABLA DE EMBARCACIONES

Tipo de embarcación	TRIPULACIÓN	NAVEGANDO (M/MIN)	REMANDO (M/MIN)	NAVEGANDO (KM/H)	REMANDO (KM/H)	CARGA (KG)	CA	PGE
Balsa	1	-	10	-	0,6	500	11	3-6
Barcaza	75	50	30	3	1,8	2.000	12	65-80
Barco de vela grande	80	40	-	2,4	-	15.000	13	125-180
Barco de vela pequeño	12	50	-	3	-	5.000	12	65-90
Barco de vela de transporte	12	40	-	2,4	-	15.000	13	125-180
Bote	10	-	20	-	1,2	1.500	12	20-45
Bote salvavidas	1	-	10	-	0,6	750	11	12-18
Canoa	1	-	20	-	1,2	300	11	5-10
Galera grande	250	40	30	2,4	1,8	2.000	13	95-120
Galera pequeña	90	50	30	3	1,8	1.000	12	75-100
Galera de guerra	400	40	20	2,4	1,2	3.000	13	125-150

TABLA DE PROBABILIDADES DE PERDERSE

Tipo de terreno	PROBABILIDAD DE PERDER LA DIRECCIÓN
Llanura	15%
Montañas o colinas	32%
Bosque	32%
Mar	32%
Desierto	50%
Jungla o pantano	50%

ESCALAR

Exceptuando a los aventureros que por su clase están especialmente entrenados para escalar con pericia, por regla general todos los demás aventureros deberán realizar una tirada de habilidad de destreza (DES) cuando intenten acometer una escalada complicada.

VIAJES AÉREOS

En muy raras ocasiones, los aventureros tendrán la oportunidad de viajar a lomos de bestias voladoras u otros medios arcanos que les permitirán recorrer grandes distancias por el aire. Dependiendo de las condiciones climáticas, los aventureros podrán recorrer hasta el doble de la cantidad total de kilómetros que puedan recorrer por tierra en condiciones óptimas.

TABLA DE CONDICIONES DEL VIENTO EN EL MAR

RESULTADO (2d6)	AJUSTE AL MOVIMIENTO	CONDICIONES DEL VIENTO
2-4	Ninguno	Normal
5	Sin velas; -2/3 remos	Sin viento
6	-2/3 a todo movimiento	Poco viento
7	-1/2 a todo movimiento	Brisa
8	-1/3 a todo movimiento	Leve brisa
9	+1/3 a todo movimiento	Leve viento
10	+1/2 a todo movimiento	Viento
11	x2 a todo movimiento*	Ventisca
12	x3 a todo movimiento**	Huracanado

* Toda embarcación tiene un 10% de probabilidad de inundarse por el fuerte oleaje, lo que penalizaría con -1/3 al movimiento. Para achicar el agua es necesario fondear en un embarcadero.

** El barco navegará en una dirección aleatoria a discreción del Narrador.

singladura. En estos casos, se podrá ajustar la cantidad de metros navegados con $1d8 + 4$ metros, restando o sumando la cifra resultante al rango de movimiento listado en la tabla. Por ejemplo, la canoa en la que viajan nuestros aventureros se desvía por un afluente del río que desciende bruscamente aumentando la fuerza de la corriente y, por tanto, incrementando la velocidad de la embarcación. El Narrador decide tirar $1d8 + 4$ para reflejar la mayor velocidad de avance de la canoa. De igual manera, el Narrador puede hacer otros ajustes a discreción, dependiendo de las condiciones de navegación, como saltos de agua, rocas, arenales, bajíos y otras circunstancias diversas.

Algunos navíos, tales como galeras, pequeñas embarcaciones de vela, canoas y balsas no pueden navegar en mar abierto y deben mantenerse cerca de la costa (es decir, navegar costeando) o en ríos, lagos y otras vías fluviales.

Durante la navegación pueden presentarse diversas condiciones climatológicas y ambientales que alteren los tiempos de travesía listados en la tabla. Es tarea del Narrador especificar las condiciones climáticas de la navegación al inicio de cada día con una tirada de $2d6$ en la tabla de condiciones climáticas para la navegación. Un resultado de 12 indica que el viento es huracanado y el tiempo tormentoso. Por el contrario, un resultado de 2 en la tirada significará que no sopla viento en absoluto y el mar está en calma.

NADAR

Normalmente, se considera que todos los aventureros saben nadar, al menos lo suficiente como para mantenerse a flote y avanzar la mitad de su rango de movimiento. A discreción del Narrador, un aventurero cargado en exceso puede hundirse según la carga que acarree. Por ejemplo, un aventurero provisto con armadura pesada, armas y tesoro tendrá una probabilidad de ahogarse del 90%, mientras que un aventurero dotado de armadura e impedimenta ligera tendrá solo un 10% de posibilidades de ahogarse. El Narrador requerirá primero una tirada de característica de FUE o CON antes de tirar por la probabilidad de ahogarse que haya decidido.

AHOGARSE

Todos los aventureros pueden contener la respiración un número de turnos igual a $1 + \text{su modificador de CON}$, con un mínimo de 30 segundos (3 asaltos). Así, por ejemplo, un aventurero con +2 de CON, podría mantener la respiración durante 3 minutos. Una vez pasado ese tiempo, el aventurero debe obtener aire en un tiempo igual a tantos turnos como su modificador de CON (2 turnos en el ejemplo anterior), o morirá ahogado.

ENCUENTROS EN EL MAR

Asumiendo que las condiciones climáticas sean normales, otros barcos pueden ser avistados desde una distancia de unos dos kilómetros (1 milla náutica); mientras que será posible avistar tierra desde unos 45 kilómetros (24 millas náuticas). Como hemos dicho, estas distancias pueden verse alteradas hasta en un 90% cuando la meteorología sea muy adversa, como en caso de fuerte tormenta o niebla.

Asimismo, los monstruos marinos pueden sorprender a una embarcación, no así en caso contrario, dadas las especiales condiciones del mar, donde las criaturas marinas pueden esconderse fácilmente bajo las aguas, su medio natural.

COMBATE EN EL MAR

Cuando dos barcos se enfrentan en el mar, con su tripulación, el combate funciona de manera análoga al combate normal, salvo que se puede causar daño a las embarcaciones, reduciendo sus puntos de golpe estructurales. Los puntos de golpe estructurales (PGE) de las embarcaciones y los puntos de golpe de los jugadores y monstruos son diferentes, ya que 1 punto de golpe estructural equivale a 5 puntos de golpe normales. Para reparar 1 punto de golpe estructural es preciso que 5 miembros de la tripulación trabajen en el mismo durante 1 turno completo. Solo la mitad de los puntos de golpe estructurales totales pueden ser reparados durante una travesía por mar, el resto únicamente podrán repararse en los astilleros de los puertos.

ARMAMENTO DE LOS BARCOS

Algunos barcos, especialmente las galeras y las galeras de guerra, pueden ir equipados con armamento pesado de combate, como catapultas, balistas y arietes para embestir a otras embarcaciones.

CATAPULTA

Se trata de una devastadora arma de proyectiles que puede lanzar piedras y otros objetos pesados a enormes distancias, en base a un mecanismo de poleas y contrapesos. Cadencia de fuego: variable; 1/5 asaltos con cuatro tripulantes de dotación; 1/8 con tres tripulantes de dotación, 1/10 con dos tripulantes de dotación.

ALCANCE: 250-400 metros.

Ataca como un guerrero de nivel equivalente a la cantidad de dotación de la pieza. Área de efecto: 3 metros cuadrados.

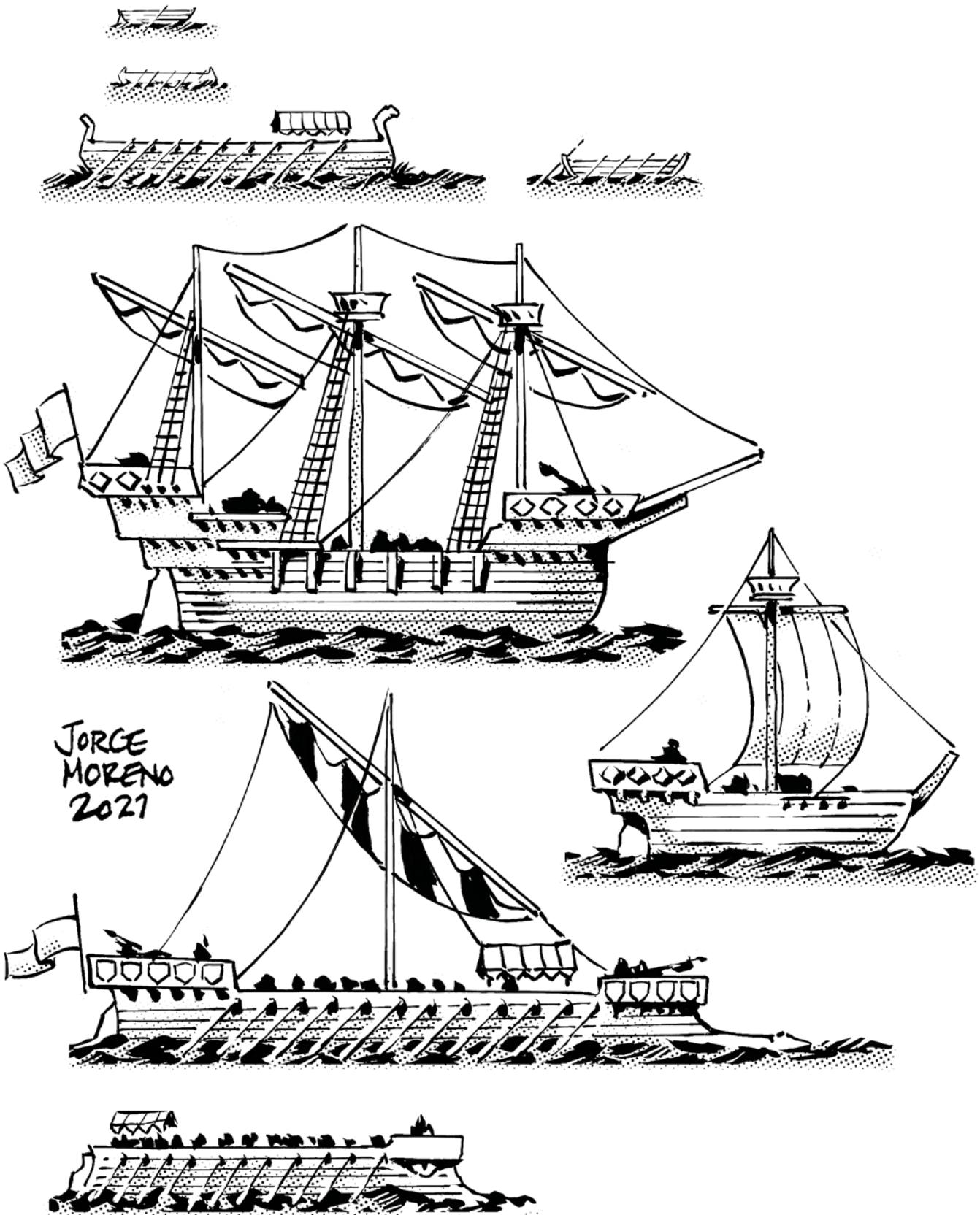
DAÑO: $3d6$ o $1d6$ de fuego por turno.

ARIETE

ALCANCE: contacto.

Ataca como un monstruo de 1 DG.

DAÑO: $(1d4+4) \times 10$ puntos de golpe estructurales o $3d8$ puntos de golpe; $(1d6+5) \times 10$ puntos de golpe estructurales o $6d6$ puntos de golpe. El daño del ariete variará según el objetivo. El primer daño de puntos de golpe estructurales y puntos de golpe normales listado será aplicado a barcos pequeños o medianos que empleen el ariete contra otros barcos o embarcaciones. El segundo daño listado será aplicado por barcos mayores que ataquen a otros barcos o monstruos.



CAPÍTULO 8: MAGIA

La magia es una parte fundamental de *Crónicas de la Marca del Este*. Solo los magos, ilusionistas, clérigos y druidas tienen acceso completo a las artes mágicas. Sin embargo, la fuente de la magia no es la misma para todos ellos. Los magos e ilusionistas se especializan en magia arcana, mientras que los clérigos y druidas utilizan la magia divina en forma de poderes concedidos por sus deidades patronas.

Los conjuradores suelen preparar sus conjuros (también llamados hechizos) todos los días por la noche, antes de descansar, ya sea estudiando sus libros arcanos, apelando a sus deidades patronas o entrando en comunión con la naturaleza. Los usuarios de la magia pueden memorizar un número determinado de hechizos de cada nivel, dependiendo del nivel de experiencia del lanzador, tal como aparece reflejado en sus tablas correspondientes. Cuando se lanza unconjuro, este se borra de la memoria del conjurador, que debe volver a memorizarlo y descansar al menos 8 horas si desea utilizarlo nuevamente. Sin embargo, un aventurero puede memorizar el mismo conjuro más de una vez, siempre que sea capaz de lanzar más de un conjuro del nivel elegido. Por ejemplo: Alana es una maga de nivel 6 que, según su tabla de progresión de conjuros, puede ya lanzar 2 conjuros de nivel 3. Consciente del poder de destrucción de las bolas de fuego, decide memorizarlo dos veces.

Para lanzar conjuros con eficacia, el lanzador debe ser capaz de mover las manos libremente y hablar sin impedimento, de manera que pueda articular los laboriosos gestos manuales que requiere el uso de conjuros y pronunciar las palabras de mando adecuadas. Un conjurador será incapaz de lanzar

hechizos si está atado de manos o amordazado. Asimismo, los lanzadores de conjuros no pueden hacer otra cosa durante el mismo asalto en que estén conjurando. El aventurero debe anunciar su intención de lanzar un conjuro antes de que se determine la iniciativa. Si el lanzador es golpeado antes de que pueda lanzar el conjuro, o debe realizar una tirada de salvación y resulta fallida, el conjuro se perderá y no tendrá ningún efecto, borrándose de la memoria del lanzador. Finalmente, el lanzador debe ser capaz de ver a la criatura elegida para que esta sufra el efecto de su conjuro de manera nítida y directa.

APRENDER CONJUROS DE MAGIA ARCANA

Cuando los lanzadores de conjuros arcanos suben de nivel pueden aprender nuevos conjuros, según establezca su tabla de progresión de conjuros correspondiente. Los nuevos conjuros no se aprenden por ciencia infusa, el aventurero debe acudir a un gremio de magos, o a un conjurador de nivel superior, para aprender o comprar nuevos sortilegios que añadir a su libro de conjuros. De igual modo, el aventurero puede, durante el transcurso de sus aventuras, encontrar nuevos conjuros impresos en viejos libros de magia o en pergaminos. Para descifrar y comprender los mismos, el mago o ilusionista deberá lanzar sobre ellos un conjuro de leer magia. Tras esto, podrán ser copiados al libro de conjuros del aventurero, pero tras la copia, el pergamo se destruirá. No sucederá así tras copiar hechizos de un libro de conjuros a otro, pues el conjuro copiado no desaparecerá.



Podría ocurrir que el libro de conjuros de un aventurero desapareciera, fuera destruido, se perdiera o algo peor durante el transcurso de sus aventuras. Si esta desgracia ocurriese, el conjurador podrá reescribir uno nuevo, proceso que le llevaría una semana de trabajo y un coste de 1.000 monedas de oro por cada nivel deconjuro reescrito. Por ejemplo, si desapareciese un libro de conjuros que contuviera dos conjuros de nivel 1 y unconjuro de nivel 2, el lanzador tardaría cuatro semanas en reescribirlo, con un coste de 4.000 monedas de oro (1.000 mo por cadaconjuro de nivel 1 y 2.000 por elconjuro de nivel 2).

APRENDER CONJUROS DE MAGIA DIVINA

Hay una diferencia fundamental entre los conjuros arcanos y la magia divina. Los magos e ilusionistas memorizan y lanzan conjuros anotados en sus libros de conjuros. Por el contrario, los clérigos y los druidas no poseen libros de conjuros pues reciben su poder a través de las plegarias que dirigen a su deidad patrona. Por esta razón, los clérigos y druidas tienen acceso a toda la lista de conjuros de cada nivel para elegir los hechizos que deseen memorizar, siempre con arreglo a su nivel de experiencia.

TIRADAS DE SALVACIÓN DE CONJUROS

Algunos conjuros admiten tiradas de salvación para eludir sus efectos, tal y como aparece reflejado en la descripción de cadaconjuro. Cuando se admiten tiradas de salvación, un éxito en la misma habitualmente reduce o elimina los efectos delconjuro, dependiendo de la descripción del mismo.

CONCENTRACIÓN

Para lanzar unconjuro con éxito, magos, ilusionistas, clérigos y druidas han de mantener la concentración. Cualquier pérdida repentina de la misma podría significar que elhechizo no surte efecto. Según las circunstancias, el Narrador puede requerir una tirada de concentración que se resuelve como una tirada de característica de INT o SAB, según el caso.

CONJUROS REVERSIBLES

Algunos conjuros tienen efectos reversibles, tal y como se puede leer en la descripción de algunos hechizos. Para los usuarios de magia arcana, el efecto reversible de unconjuro es considerado, a todos los efectos, unconjuro diferente y debe ser memorizado independientemente del efecto contrario. Por ejemplo, elconjuro de nivel 9 de mago conocido como liberar, se considera unconjuro único a todos los efectos, mientras que su reverso: aprisionar, debe ser considerado otroconjuro independiente. Los usuarios de magia divina pueden usar un efecto u otro delconjuro reversible de manera totalmente libre, aunque deben ser prudentes en

el uso indebido de los conjuros que contravengan su alineamiento y el de su deidad, pues la utilización de conjuros contrarios a su alineamiento puede enfurecer a su patrón, con desagradables consecuencias para el conjurador (consecuencias que dejamos a discreción del Narrador).

ACUMULAR EFECTOS DE CONJUROS

Los conjuros que afectan a diferentes habilidades pueden combinarse con otros hechizos u objetos mágicos y artefactos en posesión del lanzador o receptor delconjuro. No obstante, no es posible lanzar conjuros iguales para acumular su efecto en una sola habilidad. Por ejemplo, un clérigo no podrá lanzar sobre sí mismo dos conjuros de bendecir, pero sí podría lanzar unconjuro de bendecir, cuyos efectos se apilarían sin problemas a los de su maza mágica +1.

CONJUROS INICIALES

Como ya hemos mencionado, los usuarios de magia divina tienen acceso a cualquierconjuro que puedan lanzar con arreglo a su nivel de experiencia. No obstante, los usuarios de magia arcana deben elegir sus conjuros iniciales y unos pocos más que pueden aprender aunque no puedan lanzar. Así pues, los magos e ilusionistas comienzan con un libro de conjuros que contendrá todos los hechizos que pueden lanzar según la tabla de progresión de conjuros de su clase de aventurero, más dos conjuros adicionales de nivel 1 y unconjuro adicional de nivel 2. Así, un mago de primer nivel sin bonificadores por inteligencia, empezaría con 4 conjuros de nivel 0, 4 conjuros de nivel 1 y 1conjuro de nivel 2. Todos los demás conjuros se conseguirán en el transcurso de sus aventuras.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

A continuación, ofrecemos las listas de conjuros de ilusionistas, magos, clérigos y druidas. Cadaconjuro descrito viene precedido por una serie de términos que nos ofrecen información sucinta de las características del sortilegio, como el tiempo que precisaremos para su lanzamiento, duración de sus efectos, alcance, etcétera.

TIEMPO DE LANZAMIENTO (TL)

La mayoría de los conjuros precisarán un asalto para su lanzamiento, aunque algunos pueden requerir más tiempo. Unhechizo que precise un asalto surte efecto durante el turno de iniciativa del lanzador.

Por ejemplo, nuestra maga Alana se ve envuelta en un combate y ha declarado que quiere lanzar unconjuro. Obtiene un 6 en su tirada de iniciativa y actúa detrás del ogro al que se enfrenta. Alana había elegido unconjuro cuyo tiempo de lanzamiento es 1 asalto, así que, una vez le toque actuar, podrá lanzar elsortilegio, surtiendo efecto durante dicho mismo asalto. Si Alana hubiera seleccionado unconjuro que requiriera dos asaltos, el mismo se haría efectivo en el segundo asalto de Alana, según su turno de iniciativa.

ALCANCE

Muchos de los conjuros que veremos a continuación tienen un alcance determinado. Todos los efectos de un conjuro más allá de esa distancia, no funcionarán, tal y como viene explicado en la descripción de cada conjuro.

Cuando usamos esta referencia, también podemos referirnos al área, independientemente del alcance, donde los efectos de algunos conjuros, tanto nocivos como beneficiosos, se dejan notar de manera efectiva. Solo unos pocos conjuros emplean este tipo de referencia. Podemos decir, por tanto, que hay dos tipos de conjuros: aquellos que se lanzan contra un individuo u objeto concreto, y otros cuyos efectos se hacen notar en un área determinada, lo que se indicará siempre en la descripción de cada hechizo.

En ocasiones, algunos conjuros requerirán una tirada de ataque a distancia, como cuando lanzamos un rayo a un enemigo. En otros casos, deberemos realizar una tirada de ataque de toque, donde siguiendo lo indicado en el punto sobre ataque sin armas, no deberemos tener en consideración la armadura del contrincante.

COMPONENTES

En este apartado se especifica si para lanzar el conjuro es necesario articular las manos, componente somático (S) y/o pronunciar palabras, componente verbal (V).

DURACIÓN

Casi todos los conjuros poseen una duración determinada. Una vez concluido el tiempo –indicado en el apartado de duración de cada conjuro- los efectos del conjuro terminarán de manera automática.

TIRADA DE SALVACIÓN (TS)

Los efectos de algunos conjuros pueden ser evitados o mitigados si tenemos éxito en una tirada de salvación, lo que se indicará en este apartado. Según lo que se especifique, los efectos del conjuro pueden tener diversa consideración:

- **NIEGA:** esto quiere decir que una tirada satisfactoria de salvación niega los efectos del conjuro completamente.
- **MITAD:** significa que con una tirada de salvación con éxito, el daño producido por el conjuro será reducido a la mitad, redondeando por abajo.
- **No:** poco podremos hacer en estos casos, ya que no está permitida una tirada de salvación o no tiene sentido su aplicación.

RESISTENCIA A CONJUROS (RC)

La gran mayoría de los seres posee una resistencia natural a los efectos de determinados conjuros. Básicamente, se comporta como una clase de armadura (CA), pero contra ataques mágicos. Si la criatura no incluye en su perfil una RC específica, se debe asumir un valor mínimo de 1.

Si un conjuro indica que resulta factible resistir sus efectos, el lanzador del hechizo debe tirar un d20. El conjuro solo tendrá efecto si el resultado de la tirada es igual o mayor que la RC del objetivo. La resistencia a conjuros se aplica incluso si el conjuro lanzado permite al blanco realizar una tirada de salvación, y debería resolverse antes que cualquier otra tirada. En cualquier caso, la resistencia a conjuros solo debe aplicarse cuando el conjuro se lanza sobre un blanco que desea resistirse. Si la criatura no desea resistirse o se topa con un conjuro activo lanzado anteriormente, la resistencia a conjuros no se aplica.

CONJUROS DE CLÉRIGO POR NIVEL

Nivel 0 (Trucos)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Crear agua	Bendecir/maldecir	Arma espiritual	Crear comida y agua	Adivinación
Detectar alineamiento	Bendecir agua/maldecir agua	Augurio	Curar enfermedad/ causar enfermedad	Caminar por las aguas/aire
Detectar magia	Curar heridas leves/causar heridas leves	Auxilio divino	Curar heridas graves/ causar heridas graves	Círculo sanador
Detectar veneno	Detectar muertos vivientes	Consagración/profanar	Disipar magia	Consagración mayor
Luz	Detectar puertas secretas	Detectar trampas	Glifo custodio	Controlar las aguas
Primeros auxilios	Escudo de la fe	Hablar con los muertos	Luz permanente	Detectar mentiras/ocultar mentiras
Purificar agua y comida/ pudrir	Invisibilidad a los muertos vivientes	Inmovilizar persona	Localizar objeto/ocultar objeto	Exorcismo
Resistir a los elementos	Onda sónica	Lentificar veneno	Plegaria	Lenguas
	Protección contra el mal/ bien	Oscuridad/luz diurna	Protección contra el mal/ bien en grupo	Libertad de movimiento
	Quitar el miedo/causar miedo	Quitar parálisis	Quitar ceguera o sordera/ causar ceguera o sordera	Neutralizar veneno
	Santuario	Restablecimiento menor	Quitar maldición/lanzar maldición	Recado
	Soportar los elementos	Silencio	Revivir a los muertos	Restablecimiento

Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8	Nivel 9
Comunión	Barrera de cuchillas	Auxilio	Aliado mayor de los planos	Antipatía/simpatía
Curar heridas críticas/causar heridas críticas	Crear muerto viviente	Controlar los elementos	Aura sagrada/impía	Atar alma
Custodia contra la muerte	Destierro	Escudriñamiento mayor	Crear muerto viviente mayor	Atrapar el alma
Desplazamiento de plano	Encontrar el camino/perder el camino	Palabra sagrada/impía	Discernir ubicación/ocultar ubicación	Drenar energía
Disipar el mal/bien	Geas	Regenerar	Sanar en masa/dañar en masa	Mente en blanco
Escudriñamiento	Palabra de regreso	Repulsión	Símbolo	Portal interdimensional
Excursión etérea	Sanar/dañar	Restablecimiento mayor	Terremoto	Proyección astral
Expiación	Transitar por el aire	Resurrección mayor	Tormenta de fuego	Resurrección verdadera
Golpe flamígero				
Plaga de insectos				
Resurrección				
Visión verdadera				

CONJUROS DE DRUIDA POR NIVEL

Nivel 0 (Trucos)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Crear agua	Alarma	Animal mensajero	Crecimiento vegetal/decrecimiento vegetal	Caparazón antivegetal
Detectar neutralidad	Amistad animal	Calentar metal/enfriar metal	Curar enfermedad/causar enfermedad	Controlar plantas
Detectar veneno	Buenas bayas	Curar heridas leves/causar heridas leves	Fundirse con la piedra	Convocar animal
Discernir dirección	Calmar animales	Deformar madera	Hablar con las plantas	Curar heridas graves/causar heridas graves
Luz	Detectar trampas y fosos	Enjambre	Llamar al relámpago	Disipar magia
Primeros auxilios	Enmarañar	Hablar con los animales	Muro de viento	Escudriñamiento
Purificar agua y comida/pudrir	Fuego feérico	Hechizar persona o animal	Neutralizar veneno	Extinguir fuego
Resistir a los elementos	Garrote	Inmovilizar animal	Pirotecnia	Libertad de movimiento
	Invisibilidad a los animales	Lentificar veneno	Protección contra los elementos	Piedras punzadas
	Niebla de oscurecimiento	Piel robliza	Respirar bajo el agua	Reencarnar
	Pasar sin dejar rastro	Producir llama	Trampa de lazo	Repeler sabandijas
	Piedra mágica	Trampa de fuego	Transformar piedra y madera	Tormenta de escarcha

Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Nivel 8	Nivel 9
Comunión con la naturaleza	Caparazón antivida	Bastón cambiante	Comandar plantas	Antipatía/simpatía
Controlar los vientos	Convocar elemental	Controlar los elementos	Explosión solar	Cambiar de forma
Convocar animal o planta	Madera férrea	Convocar bestia mágica o feérica	Formas de animal	Enjambre elemental
Crecimiento animal	Muro de piedra	Escudriñamiento mayor	Palabra de regreso	Muro prismático
Curar heridas críticas/causar heridas críticas	Piedra parlante	Marabunta	Rayo de muerte	Proyección astral
Custodia contra la muerte	Repeler madera	Tormenta de fuego	Regenerar	Sanar/dañar
Dotar de conciencia	Semillas de fuego	Transitar por el aire	Repeler piedra o metal	Terremoto
Muro de espinas	Viajar mediante plantas	Transmutar metal en madera	Torbellino	Tormenta divina
Muro de fuego				
Plaga de insectos				
Tormenta de hielo				
Transmutar barro y roca				

CONJUROS DE ILUSIONISTA POR NIVEL

NIVEL 0 (TRUCOS)	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Aura mágica	Apariencia de dragón	Alterar el yo	Ayuda providencial	Adoptar apariencia
Detectar ilusiones	Armadura ilusoria	Boca mágica	Desplazamiento	Asesino fantasma
Huella de dragón	Aturdir	Bruma	Disipar ilusiones	Confusión
Influenciar	Aura indetectable	Curar heridas leves/causar heridas leves	Disipar magia	Creación menor
Luces danzantes	Borrar	Detectar magia	Doblar tesoro	Curar heridas graves/causar heridas graves
Luz	Cambiar el yo	Emborronar	Escríptura ilusoria	Escamas de dragón
Marca arcana	Detectar lo invisible	Engaño	Espantar	Espejismo arcano
Mensaje	Fuerza temporal de Dejavú	Imagen bendita	Imagen desplazada	Hechizar monstruo
Prestidigitación	Glamour feérico	Imagen menor	Imagen mayor	Ídolo protector
Primeros auxilios	Hechizar persona	Imagen reflejada	Indetectabilidad	Implantar emoción
Reparar	Hipnosis	Invisibilidad	Inmovilizar persona	Invisibilidad mejorada
Sonido fantasma	Imagen silenciosa	Invisibilidad temporal de Dejavú	Invisibilidad en grupo	Miedo
	Leer magia	Mordisco de dragón	Lenguas	Moldear sombras
	Mastines ilusorios	Ojos llameantes	Luz permanente	Niebla sólida
	Niebla de oscurecimiento	Patrón hipnótico	Montura de dragón	Pared ilusoria
	Niebla ofuscadora	Percepción extrasensorial	Página secreta	Patrón arcoíris
	Oscuridad/luz diurna	Pirotecnia	Runas explosivas	Portal ilusorio de Dejavú
	Rociada de color	Quitar ceguera o sordera/causar ceguera o sordera	Sugestión	Refugio seguro
	Tentáculos menores de Silas	Tentáculos mayores de Silas	Terreno ilusorio	Tentáculos verdaderos de Silas
	Ventriloquia	Trampa ilusoria	Truco de la cuerda	Tesoro ilusorio

NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
Aliento de dragón	Atontar	Atemorizar	Antipatía/simpatía	Asesino fantasma de masas
Cofre secreto de Karkemish	Capa protectora de Silas	Invisibilidad de masas	Atrapar el alma	Clonar
Creación mayor	Curar heridas críticas/causar heridas críticas	Laberinto	Distorsionar la realidad	Esfera prismática
Encubrir	Despistar	Locura	Encontrar el camino/ perder el camino	Mano apresadora de Fistan
Guardas y custodias	Escudo contra ilusiones	Palabra poderosa aturdir	Encubrir verdadero	Mente en blanco
Imagen verdadera	Geas	Reclusión	Explosión solar	Palabra poderosa matar
Invisibilidad extendida de Dejavú	Imagen permanente	Restablecimiento	Hechizar a las masas	Polimorfar objeto
Localizar humanoide	Imagen programada	Rociada prismática	Muro prismático	Proyección astral
Mastín fiel de Fistan	Leones ilusorios	Simulacro	Nube incendiaria	Regenerar
Mensaje onírico	Moldear energía mayor	Viajar mediante sombras	Palabra poderosa cegar	Sanar/dañar
Moldear energía	Moldear sombras verdadero	Vínculo telepático	Polimorfar	Símbolo
Moldear sombras mayor	Velo	Visiones oníricas	Transitar por el aire	Trance onírico
Muro de espejos				
Neutralizar veneno				
Paralizar monstruo				
Proyectar imagen				
Proyectar pesadillas				
Sombra de dragón				
Sugestión de masas				
Visión verdadera				

CONJUROS DE MAGO POR NIVEL

NIVEL 0 (TRUCOS)	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Abrir/cerrar	Agrandar/empequeñecer	Alterar atributo	Acelerar/ralentizar	Alarido ensordecedor
Detectar magia	Borrar	Apertura/cerradura	Bola de fuego	Confusión
Detectar veneno	Caída de pluma	Boca mágica	Clarividencia	Detectar escudriñamiento
Luces danzantes	Cambiar el yo	Bruma	Convocar Monstruos I	Escudo de fuego/hielo de Karkemish
Luz	Cerrar portal	Detectar lo invisible	Desplazamiento	Escudriñamiento
Mano mágica	Descarga eléctrica	Espantar	Disipar magia	Esfera invulnerable menor
Marca arcana	Disco flotante de Nébula	Estallar	Forma gaseosa	Globo elástico de Fistan
Mensaje	Dormir	Flecha ácida de Nefertiri	Golpe de viento	Hechizar monstruo
Prestidigitación	Encontrar familiar	Imagen reflejada	Indetectabilidad	Localizar criatura
Reparar	Escalada de araña	Invisibilidad	Inmovilizar persona	Miedo
Resistir a los elementos	Escudo	Levitar	Invisibilidad en grupo	Mnemotecnia de Fistan
Sonido fantasma	Hechizar persona	Localizar objeto/ocultar objeto	Lenguas	Muro de fuego
	Identificar	Luz permanente	Nube apestosa	Muro de hielo
	Leer magia	Oscuridad/luz diurna	Pequeño refugio de Nébula	Ojo arcano
	Leer y comprender lenguas	Percepción extrasensorial	Protección contra el mal/bien en grupo	Polimorfar
	Manos ardientes	Pirotecnia	Rayo centelleante	Puerta dimensional
	Protección contra el mal/bien	Protección contra flechas	Respirar bajo el agua	Quitar maldición/lanzar maldición
	Proyectil mágico	Rayo debilitador de Karkemish	Runas explosivas	Terreno ilusorio
	Salto	Telaraña	Sugestión	Tormenta de hielo
	Sirviente invisible	Truco de la cuerda	Volar	Trampa de fuego
NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
Atontar	Conocimiento de leyendas	Bola de fuego de explosión retardada	Antipatía/simpatía	Aprisionar/liberar
Cofre secreto de Karkemish	Controlar los elementos	Convocación instantánea de Nébula	Atrapar el alma	Auxilio
Cono de frío	Desintegrar	Convocar monstruos III	Círculo de teleportación	Cambiar de forma
Contactar con otro plano	Escudo antimagia	Deseo limitado	Clonar	Deseo
Convocar monstruos II	Esfera invulnerable	Desvanecer	Danza irresistible de Nébula	Detener el tiempo
Invoker elemental	Geas	Escudriñamiento mayor	Hechizar a las masas	Disipación mayor de Nébula
Mastín fiel de Fistan	Guardas y custodias	Invisibilidad de masas	Laberinto	Esfera prismática
Muro de fuerza	Mover la tierra	Mano apresadora de Fistan	Mente en blanco	Estasis temporal
Muro de hierro	Proyectar imagen	Palabra poderosa aturdir	Nube incendiaria	Lluvia de meteoritos
Muro de piedra	Rayo zigzagueante	Puerta de fase	Palabra poderosa cegar	Palabra poderosa matar
Nube aniquiladora	Sugestión de masas	Rayo de muerte	Polimorfar objeto	Portal interdimensional
Paralizar monstruo	Transmutar piedra y carne	Reclusión	Símbolo	Proyección astral
Pasadizo arcano				
Permanencia				
Revivir a los muertos				
Teleportar				
Telequinesis				
Transmigración				
Transmutar barro y roca				
Vínculo telepático				

CONJUROS POR ORDEN ALFABÉTICO

A

ABRIR/CERRAR (MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: - TS: no RC: no

El conjurador podrá abrir una puerta o recipiente cerrado normalmente. La versión inversa permite cerrar un elemento por medios mundanos, por ejemplo, echando la llave de una puerta con cerradura.

ACELERAR/RALENТИZAR (MAGO NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: CON niega RC: sí

Este hechizo permitirá al conjurador acelerar los movimientos de un individuo. Una criatura bajo los efectos de este conjuro puede doblar el número de sus ataques en un asalto, así como duplicar su rango de movimiento, inclusive volando, nadando, corriendo, escalando, etc. Sin embargo, un conjurador afectado por este hechizo no podrá en ningún caso lanzar más de un conjuro por asalto. Los efectos de este sortilegio no son acumulativos.

El reverso de este conjuro, ralentizar, reduce a la mitad el rango de movimiento de la criatura afectada y el número de ataques que puede realizar.

ADIVINACIÓN (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 10 min ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

El lanzador podrá emplear este poderoso conjuro para extraer información sobre un acontecimiento que se prevea ocurrira a una semana vista. La información se recibe en forma de consejo, proporcionado por los dioses a los que sirve el conjurador. Generalmente, este consejo llega contenido en una frase, muchas veces algo críptica o con doble sentido, oscura y enigmática, tal vez incluso un acertijo.

ADOPTAR APARIENCIA (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 12 horas TS: ver texto RC: no

El lanzador puede alterar la apariencia, atuendo y equipo de una criatura por cada dos niveles de experiencia. Las criaturas afectadas deben mantener sus formas básicas (humanoide, cuadrúpedo, etc.), pero pueden parecer hasta 30 centímetros más altas o bajas, así como modificar su complejión hasta en un 50%. La ilusión es solo visual, sin incluir posibles habilidades especiales o de clase de la nueva apariencia. Los cambios en el equipo también serán solo a nivel visual, por ejemplo: una armadura disfrazada de ropa seguirá crujiendo y tintineando, y cualquiera que la toque la sentirá como lo que es. Las criaturas afectadas pueden separarse. La ilusión se mantiene activa en todas ellas hasta que el hechizo expira, una criatura afectada muere o cualquier ser que interactúe con alguna de ellas supere una tirada de salvación de INT.

AGRANDAR/EMPEQUEÑECER (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros o toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 turno/nivel TS: CON niega RC: sí

El conjurador puede lanzar este hechizo contra una criatura u objeto. Si el blanco no supera la tirada de salvación de CON, su tamaño y su peso se verán incrementados o disminuidos inmediatamente hasta un 10% por nivel del lanzador, a elección de este. Por el contrario, si se supera la tirada de salvación, el conjuro no tiene efecto. El objetivo crece o decrece de manera proporcional a su altura, anchura y peso; además, todo el equipo que porte en ese momento se incrementa en la misma proporción. Sin embargo, no se puede superar un tamaño mayor al 50% del original.

Para lanzar este conjuro el objetivo ha de estar dentro del alcance visual del mago. Si en el lugar donde se encuentra el objetivo no existiera espacio suficiente para alcanzar el tamaño deseado por el conjurador, el objetivo crecerá lo máximo posible.

Todas las características físicas del objetivo se ven afectadas al agrandarse, pero no las mágicas, la clase de armadura (CA), ni las tiradas de ataque, que serán las de la criatura base. Este conjuro es reversible, y puede reducir con las mismas características que agrandar. Además, cualquiera de ellos sirve para negar al otro, es decir, un objetivo reducido que se vea afectado por un conjuro de agrandar volverá a su tamaño normal. El límite existente para reducir es hasta el 90% del tamaño original; como mucho, el objetivo tendrá un 10% de su tamaño original.

ALARIDO ENSORDECEDOR (MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: instantáneo TS: ver texto RC: sí

El mago es capaz de proferir un alarido mágico ensordecedor, que se expandirá desde su boca en forma de cono con un alcance efectivo de unos 20 metros. Esta onda sónica causará 2d6 de daño a toda criatura presente en el área afectada. Adicionalmente, todo aquel que falle una tirada de CON quedará ensordecido por un número de asaltos equivalente al total de puntos de daño recibidos.



ALARMA (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 horas/nivel

TS: no

RC: sí

El lanzador puede convocar a un pequeño animal para que guarde un área de 15 metros de radio como máximo. Cada vez que alguien penetre en el área, el animal podrá o bien comunicarse mentalmente con el druida para alertarle, o bien emitir un sonido, según el animal. Si la alarma es sonora, será perfectamente audible por todos dentro del área. El lanzador dispondrá de una palabra de mando que puede transmitir a sus compañeros, si estos pronuncian la palabra de mando al entrar en el área la alarma no saltará.

ALIADO MAYOR DE LOS PLANOS (CLÉRIGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: ver texto

RC: ver texto

Gracias a este conjuro, el lanzador podrá interesar a su deidad para que esta le envíe ayuda en forma de elementales o criaturas extraplanares. El conjurador podrá disponer de hasta 16 dados de golpe de criaturas que acudirán en su ayuda. El lanzador podrá pedir una criatura determinada, pero la deidad puede escoger entre las disponibles a voluntad, no atendiendo el ruego específico de su servidor. Una vez ante el lanzador, este podrá requerir a la criatura o criaturas convocadas que lleven a cabo una determinada acción, incluso combatir, pero puede que según las circunstancias de la tarea requerida, la criatura o criaturas pidan algo a cambio.

Aliento de Dragón (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: INT niega

RC: sí

El lanzador adopta la apariencia de un dragón que lanza su terrible aliento sobre una víctima a no más de 50 metros. Si la víctima falla su salvación de INT, sufre 5d6 puntos de daño, no sufriendo daño en caso contrario. La ilusión desaparece inmediatamente tras el ataque.



ALTERAR ATRIBUTO (MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel

TS: CON niega

RC: sí

El lanzador es capaz de aumentar o disminuir en 1d4 puntos cualquiera de las seis características básicas de una criatura.

ALTERAR EL YO (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador puede copiar la forma de una criatura con el mismo tipo de forma que la suya propia. De dicha criatura ganará ataques y habilidades especiales como infravisión o visión en la oscuridad. No ganará ninguna habilidad mágica, como, por ejemplo, la capacidad de petrificar de una medusa.

AMISTAD ANIMAL (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1 min ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: CAR niega

RC: sí

Gracias a este conjuro, el lanzador puede ganarse la amistad de un animal. La amistad del animal será natural y no de naturaleza mágica, y perdurará en el tiempo. Sin embargo, el animal tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para evitar los efectos del hechizo. El conjurador podrá enseñar de 3 a 6 trucos al animal, a discreción del Narrador. Con todo, el animal seguirá siendo un animal, y no ganará en inteligencia tras ser afectado por este sortilegio. No obstante, defenderá al lanzador ante el ataque de otros animales.

ANIMAL MENSAJERO (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 día/nivel

TS: no

RC: sí

El lanzador podrá hechizar a un pequeño animal de la zona para que transporte un pequeño objeto o un mensaje escrito. El animal solo puede llevarlo a un lugar bien conocido por el lanzador y que no se encuentre muy lejos (a discreción del Narrador según el tipo de animal). El animal viajará hasta la localización y esperará allí hasta que expire el conjuro.

ANTIPATÍA / SIMPATÍA (CLÉRIGO NIVEL 9, DRUIDA NIVEL 9, ILUSIONISTA NIVEL 8, MAGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 20 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 horas/nivel

TS: CAR niega

RC: sí

A través de este conjuro, el lanzador establece desde un objeto o punto concreto, en un área de efecto de 20 metros de radio, unas emanaciones que afectarán a las criaturas que pasen por el área afectada en función de la naturaleza de las mismas. El lanzador decidirá a qué tipo de criaturas afectará el conjuro, por ejemplo, a humanos, a criaturas trasgoideas, dragones, vampiros, etc. Una vez decidido el tipo de criatura, el lanzador también debe escoger el efecto que quiere entre los dos siguientes:

ANTIPATÍA: Si elige esta opción y pasa por el área de efecto una criatura del tipo seleccionado, sentirá que debe abandonar inmediatamente el lugar o no tocar el objeto afectado. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación de CAR; si la supera, podrá tocar el objeto o pasar por el lugar, pero sufrirá la pérdida de un punto de destreza (DES) por asalto

mientras permanezca en la zona. Una vez que salga de la misma, recuperará los puntos de destreza perdidos; por el contrario, si falla la tirada de salvación, se verá obligado a abandonar la zona inmediatamente.

SIMPATÍA: Este efecto es opuesto al anterior, la criatura afectada sentirá un irresistible deseo de coger el objeto o permanecer en la zona. Si falla la tirada de salvación, la criatura se negará a abandonar la zona o soltar el objeto hasta que expire el mismo; si la supera, tendrá que repetir la tirada una vez por cada dos turnos que permanezca dentro del área de efecto.

APARIENCIA DE DRAGÓN (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: INT niega RC: sí

El lanzador adopta la apariencia de un dragón que ataca con su aliento a la víctima. La criatura objetivo del ataque debe estar dentro del alcance del conjuro y tiene derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta del engaño. La reacción de la víctima ante el ataque queda a discreción del Narrador, aunque lo habitual es que trate de ponerse a salvo perdiendo la acción que quisiera llevar a cabo ese asalto.

APERTURA / CERRADURA (MAGO NIVEL 2)

TL: 1 Alcance: 15 metros Componentes: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Mediante este conjuro el lanzador podrá abrir cualquier tipo de cerradura o cancela a la que se enfrente. Cualquier puerta que esté cerrada, ya sea por medios físicos convencionales o con el concurso de la magia, podrá abrirse usando este conjuro. Asimismo, también podrá ser empleado para abrir puertas secretas u otros compartimentos similares, incluso si están bloqueados por una barra de madera o hierro, y siempre que hayan sido detectados previamente.

Cerradura es el equivalente inverso de apertura. El lanzador puede bloquear una puerta, cofre o contenedor con tapa de forma que no pueda abrirse por métodos mundanos. El lanzador podrá abrir el elemento cerrado mágicamente sin afectar al conjuro de cerradura.

APRISIONAR / LIBERAR (MAGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Cuando el lanzador use este conjuro, debe tener éxito en un ataque sin armas y tocar a la criatura elegida. Esta quedará inmediatamente paralizada, en un estado de animación suspendida, en el interior de una esfera ubicada en otra dimensión. La víctima no sufrirá los efectos del paso del tiempo, y permanecerá encerrada hasta que se lance un conjuro de liberar (reverso de aprisionar) en el mismo lugar donde tuvo lugar el aprisionamiento. Ni siquiera un conjuro de Deseo puede liberar a una criatura así confinada, aunque sí revelará su condición. A discreción del Narrador, es posible que el lanzador necesite conocer el nombre de la criatura que se quiere aprisionar para que el conjuro tenga efecto.

ARMA ESPIRITUAL (CLÉRICO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: no

El lanzador convoca un arma compuesta de energía divina que puede mover telepáticamente para golpear a sus contrincantes, provocando 1d8 puntos de daño. El conjurador deberá tener éxito en una tirada de ataque para causar daño, como si de un ataque cuerpo a cuerpo normal se tratara. El arma espiritual es considerada como un arma mágica.



ARMADURA ILUSORIA (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: INT niega RC: sí

Este conjuro crea la ilusión de una armadura de placas que otorga un +1 de CA al blanco tocado por el lanzador. Los atacantes que superen una tirada de salvación de INT ignoran esa bonificación. En cualquier caso, el bonificador adicional de CA no se puede acumular a otros bonificadores mágicos (por objetos mágicos, otros conjuros, etc.).

ASESINO FANTASMA (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto /nivel TS: ver texto RC: sí

El lanzador proyecta en la mente del blanco la imagen de la criatura más horrible que la víctima se pueda imaginar. Solo el lanzador y el blanco pueden ver a la criatura invocada, que simulará atacar a la víctima. Si el blanco falla una tirada de salvación de INT, morirá instantáneamente a causa del miedo y el daño psíquico sufridos. Una tirada de salvación exitosa resulta en 4d6 puntos de daño. Este conjuro no puede atravesar ciertas protecciones mágicas, como una esfera invulnérable o un área de antimagia.

ASESINO FANTASMA DE MASAS (ilusionista nivel 9)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: ver texto

RC: sí

Este conjuro afecta a todas las criaturas designadas por el conjurador en un área de 8 por 8 metros. El lanzador proyecta en la mente de los blancos la imagen de la criatura más horrible que la víctima se pueda imaginar. Solo el lanzador y cada uno de los blancos pueden ver a la criatura invocada, que simulará atacar a la víctima. Si el blanco falla una tirada de salvación de INT, morirá instantáneamente a causa del miedo y el daño psíquico sufridos. Una tirada de salvación exitosa resulta en 8d6 puntos de daño y quedar aturdido durante un asalto (el blanco no podrá llevar a cabo ninguna acción). Este conjuro no puede atravesar ciertas protecciones mágicas, como una esfera invulnerable o un área de antimagia.

ATAR ALMA (clérigo nivel 9)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: no

Este hechizo extrae el alma de una criatura recién muerta y la encierra en una gema (de al menos 5.000 mo de valor). La víctima debe haber fallecido no hace más de 1 asalto por nivel de lanzador. Una vez que el alma está contenida en la gema, no se puede devolver a la vida mediante clon, revivir a los muertos, resurrección, resurrección verdadera ni incluso mediante un milagro o uso de deseo. Solo destruir la gema puede liberar el alma.

ATEMORIZAR (ilusionista nivel 7)

TL: 2 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: ver texto

RC: sí

Mediante este conjuro, el lanzador parece emitir energía contra aquellos que le desean algún mal. Toda criatura que pueda ver al conjurador y que desee hacerle daño comienza a sufrir náuseas, dolor corporal y una pérdida temporal de 1 un punto en todas sus características. Además, también pasará a considerar todas sus características como secundarias en cualquier tirada o salvación que involucre al lanzador. El conjuro, y cualquier pérdida asociada, duran mientras la criatura afectada siga deseando hacer daño al lanzador, o solo durante tres asaltos si la criatura tiene éxito en una tirada de salvación de INT.

ATONTAR (ilusionista nivel 6, mago nivel 5)

TL: 1 ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: CAR niega

RC: sí

Este hechizo drena el intelecto del objetivo, su capacidad de razonamiento e incluso la astucia más básica, reduciendo la inteligencia del blanco a 2, por debajo incluso de la de un animal. Aun así, incluso con una inteligencia tan baja, el objetivo del hechizo puede reconocer instintivamente a sus amigos y puede seguirlos y protegerlos de una manera muy primitiva. La víctima permanece en este estado hasta que se utilice sanar, restablecimiento, deseo u otro conjuro equivalente para disiparlo.

ATRAPAR EL ALMA (clérigo nivel 9, ilusionista nivel 8, mago nivel 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: CAR niega

RC: sí

Este conjuro provocará que la esencia vital de una criatura determinada a no más de 15 metros del lanzador, incluyendo su cuerpo material, quede atrapada en el interior de una gema. Esta piedra preciosa contenadora retendrá el alma indefinidamente a no ser que la gema se rompa, en cuyo caso, el alma quedará libre y el cuerpo físico volverá a su estado natural. Para lanzar este conjuro es preciso disponer de una gema valorada en, al menos, 1.000 monedas de oro por cada dado de golpe que posea la criatura que se quiera atrapar. La criatura tendrá derecho a una tirada de salvación de CAR para evitar el efecto de este conjuro, en cuyo caso, la gema se resquebrajará para romperse en muchos trozos pequeños. Una criatura atrapada no podrá ser liberada de ninguna manera que no sea por deseo expreso del lanzador o rompiendo la gema, ni siquiera un conjuro de deseo puede realizar tal proeza.

ATURDIR (ilusionista nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto

TS: INT niega

RC: sí

Este conjuro nubla la mente de una criatura humanoide con 4 DG o menos, evitando que pueda actuar durante la duración del hechizo. Dicha criatura tendrá derecho a una tirada de salvación de INT para evitar el efecto. Las criaturas de 5 DG o más no se ven afectadas.

AUGURIO (clérigo nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

Este particular conjuro adivinatorio permite al lanzador -y solo a él- obtener alguna noción sobre el futuro próximo, pronosticando si una determinada acción traerá buenos o malos resultados. La probabilidad de obtener una respuesta provechosa es del 70% más 1% por cada nivel del lanzador. El Narrador debería realizar esta tirada de manera discreta. La respuesta generalmente se formulará con monosílabos: sí, no, si y no o nada (sin respuesta). De todos modos, este conjuro solo puede abarcar las dos horas próximas en el futuro, cualquier acontecimiento posterior a esta horquilla temporal queda fuera del escrutinio del conjuro. Las posibilidades que abarca este conjuro son muy amplias y quedan a discreción del Narrador.

AURA INDETECTABLE (ilusionista nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: sí

Este hechizo permite al lanzador enmascarar el aura de un objeto mágico para que no pueda ser detectado. Sin embargo, un hechizo de identificar o similar revelará la verdadera naturaleza del objeto. El objeto blanco del conjuro no puede pesar más de 2,5 kilos por nivel del lanzador.

AURA MÁGICA (ilusionista nivel 0)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: sí

El lanzador dota a un objeto de un aura mágica invisible. Esta aura confunde a los conjuros de detección habituales como detectar magia, haciendo que el objeto parezca mágico. Sin embargo, otros conjuros como identificar revelarán que el aura es falsa. El objeto elegido no puede sobrepasar los 2,5 kilos por nivel del lanzador.

AURA SAGRADA / IMPÍA (CLÉRIGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: sí

El lanzador provocará por medio de este conjuro divino que un aura mágica envuelva a todas las criaturas (hasta 1 criatura por nivel dentro de un radio de 6 metros) aumentando sus defensas ante cualquier ataque, incluso contra los efectos de conjuros. De este modo, las criaturas así protegidas ganan un +4 a sus CA y una resistencia a conjuros de 16 contra conjuros lanzados por criaturas malignas. El aura sagrada también impide que conjuros de posesión o dominación y control mental surtan efecto. Y, por último, cualquier criatura maligna que consiga golpear a los sujetos protegidos será cegada por una poderosa luz, y deberá realizar una tirada de salvación de INT para no quedar cegada durante 1d6 asaltos. El reverso de este conjuro produce los mismos efectos pero contra criaturas del bien.

AUXILIO (CLÉRIGO NIVEL 7, MAGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Para usar este conjuro, el lanzador ha de elegir un objeto sobre el que invocar las fuerzas arcanas: un medallón, un anillo, un broche, etc. A partir del momento, el objeto irradia magia y tiene la capacidad de teleportar al poseedor hasta la morada del conjurador, siempre que pronuncie la palabra de mando. El lanzador debe entregar el objeto voluntariamente a una criatura en concreto y revelarle dicha palabra de

mando. El objeto solo funcionará con esa criatura, que será la única transportada junto al equipo que lleve encima en ese momento, no pudiendo transportar a ninguna otra criatura.

AUXILIO DIVINO (CLÉRIGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: no RC: sí

Gracias al poder de este hechizo divino, el lanzador es capaz de recomfortar a una criatura, elevando su moral y reforzando su ánimo. El blanco afectado gana 1d8 puntos de vida temporales, un modificador de +1 a sus tiradas de ataque, y un modificador de +1 a sus tiradas de salvación contra miedo (CAR).

AYUDA PROVIDENCIAL (ILUSIONISTA NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: 60 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: INT niega RC: sí

El lanzador invoca la imagen de una criatura humanoide que sostiene en sus manos exactamente lo que necesita el conjurador. Si el lanzador está en un pozo, la ilusión aparece con una escala de cuerda. Si el lanzador está herido, la ilusión aparece con ungüentos que curan hasta dos PG. Si el lanzador lucha por su vida, la ilusión aparece con un escudo y actúa como otro objetivo contra el que combatir. Aunque en situaciones como esta última, los enemigos tienen derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta del engaño. Este conjuro no puede crear objetos mágicos.



B

BARRERA DE CUCHILLAS (CLÉRIGO NIVEL 6)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 3 asaltos/nivel TS: DES niega RC: sí

Este conjuro crea un muro de cuchillas afiladas en un punto designado por el lanzador. Cualquier criatura que intente atravesar la barrera de cuchillas sufrirá 12d6 puntos de daño. El plano de rotación de las cuchillas será horizontal o vertical a elección del lanzador. Cualquier criatura que esté dentro de la barrera cuando esta sea conjurada, puede realizar una tirada de salvación de DES para no quedar atrapada. El tamaño de la barrera, a elección del conjurador, varía desde 1 metro cuadrado hasta 6 metros cuadrados.

BASTÓN CAMBIANTE (DRUIDA NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: no RC: no

Gracias a este conjuro, el lanzador puede transformar un bastón en una criatura animada tipo planta similar a un treant (árbol viviente), con sus mismas características, salvo que no podrá convocar a otras criaturas del bosque o animar a otros árboles, como hacen los verdaderos treants. Esta criatura combatirá como un treant, y obedecerá todas las órdenes del druida hasta que sea destruido o se llegue a la duración máxima del conjuro.



BENDECIR / MALDECIR (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: sí

El receptor del conjuro, y todos los compañeros elegidos y dentro de un área de 15 metros de diámetro, ganan un bonus de +1 en las tiradas de ataque y daño y un +1 a las tiradas de salvación contra miedo (CAR) mientras el conjuro esté activo. El reverso, maldecir, impone un penalizador de -1 a las tiradas de ataque y tiradas de salvación contra miedo (CAR).

BENDECIR AGUA / MALDECIR AGUA (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1 turno ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: sí

Este conjuro convierte el agua presente en un odre o recipiente similar en agua bendita. El conjuro es reversible, pudiendo convertir el agua de un recipiente en agua impía.

BOCA MÁGICA (ILUSIONISTA NIVEL 2, MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: sí

Este conjuro confiere a un objeto una boca mágica, que se activará siempre que se cumplan unas condiciones establecidas por el lanzador (condiciones que deben estar basadas en la imagen o el sonido). La boca emitirá un mensaje de no más de 25 palabras, en una de las lenguas conocidas por el mago.

BOLA DE FUEGO (MAGO NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: DES mitad

RC: sí

El lanzador señala con su mano al objetivo, al tiempo que se forma una bola de fuego del tamaño de una nuez



en la punta de su dedo índice. Esta pequeña esfera incandescente vuela velozmente hasta el blanco, siempre que este se encuentre dentro de su alcance, estallando al impactar en una gran bola de fuego. La explosión produce 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador a todos los objetos y criaturas en un radio de 10 metros. Las víctimas del conjuro tienen derecho a una tirada de salvación de DES que, si resulta exitosa, reducirá el daño producido a la mitad.

BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA (MAGO NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: hasta 5 asaltos

TS: DES mitad

RC: sí

Este conjuro es similar al de bola de fuego, salvo que el daño es 1d6+1 por nivel del lanzador y el mago puede elegir el momento en que detonará la bola de fuego dentro de un intervalo de 5 asaltos desde que el hechizo es lanzado.

BORRAR (ILUSIONISTA NIVEL 1, MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros o toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

El lanzador, gracias a este conjuro, puede borrar todo tipo de escritura normal y mágica incluyendo la propia delconjuro de marca arcana, ya sea en un libro, pergamo, runas, etc. La escritura no mágica será borrada siempre. En lo tocante a la escritura mágica de naturaleza peligrosa, como las runas explosivas, el conjurador deberá tocar las mismas y realizar una tirada de característica de INT. Un fallo indica que el borrado tiene éxito pero el efecto pernicioso se activa.

BRUMA (ILUSIONISTA NIVEL 2, MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador es capaz de crear una bruma mágica para cubrir un área de unos 15x6x6 metros aproximadamente, dificultando así la visión en la zona (incluyendo visión en la oscuridad e infravisión). Un viento moderado bastará para disipar la bruma.

BUENAS BAYAS (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 día/nivel

TS: no

RC: no

El druida puede encantar un puñado de bayas o frutos de cualquier tipo, que podrán alimentar a un individuo como si hubiera ingerido una comida completa. Además, cada baya permite recuperar 1 punto de golpe. Solo se pueden comer 8 bayas cada 8 horas.

C

CAÍDA DE PLUMA (MAGO NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: 3 metros

COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: sí

En el momento en que se lanza este conjuro todas las criaturas y objetos que se encuentren dentro del alcance del conjuro, un cubo de 3 metros de lado y un máximo de peso de 100 kg más 100 kg por nivel del lanzador, adquieren la masa de una pluma, es decir, si están en caída libre, a partir de ese momento su velocidad descenderá hasta medio metro por segundo evitando cualquier daño por caída. Una vez terminada la duración del conjuro, los objetos afectados volverán a tener su índice de caída normal. El conjuro solo funciona con criaturas y objetos en caída libre.

CALENTAR METAL / ENFRIAR METAL (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 7 asaltos

TS: no

RC: no

Este conjuro calienta o enfriá (pues el conjuro es reversible) armas y armaduras dentro del área de efecto. El conjuro afecta a una pieza de equipo metálico de una criatura por cada 2 niveles del lanzador. Durante el tiempo que dure el hechizo, siete asaltos, cualquier criatura afectada que porte un arma o armadura recalentada sufrirá 1d4 puntos de daño durante los 5 primeros asaltos, y 2d4 puntos de daño en los dos últimos asaltos.

CALMAR ANIMALES (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: CAR niega

RC: sí

Este sortilegio apaciguará a todos los animales en un área de 10 x 10 metros si no superan una tirada de salvación de CAR. El lanzador podrá afectar a una cantidad de animales que no sumen más de 2d4 dados de golpe +1 DG por nivel del lanzador. Los animales se ven afectados en orden ascendente de dados de golpe.

CAMBIAR DE FORMA (DRUIDA NIVEL 9, MAGO NIVEL 9)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

Este conjuro permite al lanzador cambiar su forma por la de cualquier cosa viva que conozca una vez por asalto, excepto por un dios o su avatar. Una vez transformado, el lanzador asume todas las características de la criatura en la que se transforma, excepto la resistencia a la magia y las habilidades mágicas innatas (la capacidad de petrificar de un basilisco por ejemplo). El lanzador retiene la inteligencia de su forma anterior, pudiendo lanzar sus conjuros de forma normal, siempre que la criatura tenga la capacidad de hablar y brazos para realizar los movimientos necesarios que desencadenan un conjuro. El lanzador puede cambiar tantas veces como desee de forma mientras dure el hechizo, aunque solo una vez en un mismo asalto. Cualquier criatura en la que se transforme el conjurador mantendrá los puntos de golpe que tuviera el lanzador en el momento del cambio.

No es necesaria ningún tipo de tirada, de característica o de salvación, para realizar las transformaciones, pues se producen de manera automática. Este conjuro no se puede lanzar sobre ninguna criatura, únicamente tiene efecto sobre el propio lanzador.

CAMBIAR EL YO (ILUSIONISTA NIVEL 1, MAGO NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: INT niega

RC: no

Mediante este conjuro el lanzador puede cambiar su propio aspecto, incluyendo la ropa y el equipo que lleve en ese momento. El conjurador puede transformarse en cualquier criatura bípeda de aspecto humanoide que deseé, alterando su cuerpo, aunque el tamaño no puede variar en más de 0,5 metros. Además, el lanzador mantendrá sus características, pues esta alteración no le concede ninguna propiedad, especial o no, que tenga el tipo de criatura en la que se transforme. Si el lanzador una vez transformado actúa de manera extraña en comparación a como debe actuar según su nuevo aspecto, las criaturas que lo vean tienen derecho a una tirada de salvación (INT) para percatarse del engaño.

CAMINAR POR LAS AGUAS / AIRE (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

La criatura tocada por el lanzador podrá caminar por las aguas o por el aire, a elección del conjurador en el momento del lanzamiento. Solo el individuo tocado podrá hacer tal cosa. Si la elección es sobre el agua, la criatura podrá caminar sobre cualquier líquido, típicamente agua, barro o lodo, o incluso lava. Si la elección es aire, la criatura podrá caminar por el aire y ascender o descender a mitad de su rango de movimiento y con una pendiente máxima de 45 grados.

CAPA PROTECTORA DE SILAS (ILUSIONISTA NIVEL 6)

TL: 5

ALCANCE: personal

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 5 asaltos

TS: INT niega

RC: sí

Un manto de sombras rojas envuelve al conjurador y se mueve con él. Las criaturas que toquen de forma directa la capa, ya sea con su cuerpo o a través de armas y utensilios sujetados por ellas, y que fallen una tirada de salvación de INT, recibirán 15 puntos de daño. Cada nuevo toque implica una nueva tirada de salvación. La capa protectora no impone ninguna restricción ni impedimento al lanzador.



CAPARAZÓN ANTIVEGETAL (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: sí

Este potente sortilegio crea un escudo mágico de 1 metros de radio alrededor del lanzador que evita que cualquier planta, criatura tipo planta o plantas animadas penetren en su interior.

CAPARAZÓN ANTIVIDA (DRUIDA NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: sí

Este hechizo permite al lanzador generar un escudo de 6 metros de diámetro a su alrededor que repele todo tipo de criaturas vivientes, excepto elementales, muertos vivientes y criaturas de otros planos. El escudo es transparente, pero no invisible, y se mueve con el lanzador.

CERRAR PORTAL (MAGO NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: no

Este conjuro bloqueará mágicamente una puerta, o similar, como si poseyera una cerradura u otro tipo de cerrojo. Unconjuro de apertura o disipar magia cancelará los efectos de cerrar portal.

CÍRCULO DE TELEPORTACIÓN (MAGO NIVEL 8)

TL: 10 min	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 turno/nivel	TS: no	RC: sí

Mediante este hechizo, el conjurador podrá crear un círculo de unos tres metros de diámetro sobre una superficie sólida que teleportará a cualquiera que penetre en el mismo a una ubicación previamente designada. Una vez elegida la misma, no será posible cambiarla. El círculo mágico es prácticamente indistinguible de la superficie sobre la que descansa.

CÍRCULO SANADOR (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí

En un radio de 6 metros desde el lanzador, todo aquel dentro del área será sanado 2d8 puntos de golpe, sin importar si son aliados o enemigos. Cualquier muerto viviente que penetre en esta área recibirá 2d8 puntos de daño.

CLARIVIDENCIA (MAGO NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

Este sortilegio permite al lanzador concentrarse en algún lugar y escuchar o ver (a elección del conjurador) casi como si el aventurero estuviera allí mismo. La distancia no es un factor, pero el lanzador debe tener cierta familiaridad con el sitio designado. Si el lugar está protegido por magia, como puede ser un hechizo de oscuridad (o silencio), el lanzador no podrá ver nada (u oír) mediante este conjuro. Si la oscuridad fuera natural, el conjurador podrá ver en un radio de 3 metros desde el punto exacto designado para el lanzamiento del hechizo. El plomo o las protecciones mágicas bloquean este hechizo, aunque el lanzador sabrá que su conjuro ha sido bloqueado. Clarividencia se puede

dispersar mediante el hechizo disipar magia, y solo se puede utilizar sobre una localización que exista en el mismo plano de existencia que ocupe el lanzador.

CLONAR (ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 8)

TL: 10 min	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: no

Este hechizo crea un duplicado, un clon, de una criatura determinada. Para crear este clon, el lanzador deberá poseer un pedazo de carne de la criatura a clonar (no serán válidos trozos de uña, cabellos, escamas o similares). La muestra de carne deberá estar en un estado relativamente fresco. Una vez el conjuro sea lanzado, el duplicado se desarrollará lentamente por espacio de 2d4 meses en un lugar adecuado, tranquilo y fresco. Cuando el clon alcance la madurez y despierte, si la criatura duplicada está viva, el clon y la criatura original establecerán un lazo psíquico durante 1 mes. En este plazo de tiempo, ambas criaturas sentirán un irrefrenable impulso que empujará a ambos a matarse. Si de alguna manera resultara imposible, hay un 95 % de posibilidades de que, bien el clon o la criatura clonada, pierdan la cordura. Si esto ocurre finalmente, en un 25% de los casos enloquecerá la criatura original, en un 70% el clon y en un 5% ambos. Tras esta semana, si ninguno de los dos ha acabado con el otro, el lazo psíquico se extinguirá, así como la pulsión asesina. Además de duplicar el físico e intelecto de la criatura, el clon posee todos los conocimientos, experiencias, recuerdos y vivencias de la criatura origen. Este conjuro no clonará ninguna de las posesiones de la criatura base.

COFRE SECRETO DE KARKEMISH (ILUSIONISTA NIVEL 5, MAGO NIVEL 5)

TL: 1 hora	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 60 días	TS: no	RC: no

Este hechizo permite al lanzador ocultar un cofre en el plano etéreo. El cofre permanecerá oculto un máximo de 60 días y puede contener hasta 30 centímetros cúbicos de material por nivel de lanzador, independientemente del tamaño real del cofre. El lanzador puede recuperar el cofre a voluntad esté donde esté hasta el vencimiento de los 60 días. Si se supera el límite de tiempo, el cofre comienza a deteriorarse rápidamente. Hay un 5% de probabilidad por día de que se pierda para siempre. Cualquier criatura viva dentro del cofre debe comer y envejecerá normalmente. Mediante este conjuro solo es posible mantener un cofre secreto a la vez. A discreción del Narrador, el uso de determinados conjuros poderosos de búsqueda podrían permitirle a alguien descubrir un cofre secreto.

COMANDAR PLANTAS (DRUIDA NIVEL 8)

TL: 1	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: sí

Este poderoso hechizo permitirá al lanzador controlar todas las plantas y seres animados de tipo planta en un área de 15 metros de diámetro desde el punto elegido. La fuerza de este conjuro es tal que las plantas inanimadas dentro del área de efecto podrán moverse, en la dirección indicada por el conjurador, y llevar a cabo acciones sencillas, como, por ejemplo, bloquear el paso totalmente en el área afectada a toda criatura ajena al conjurador. En cualquier caso, el grado de comunicación será muy básico.

COMUNIÓN (CLÉRIGO NIVEL 5)

TL: 10 min ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Mediante este ritual divino, el conjurador puede intentar entrar en comunión con su deidad, inquiriendo a la misma sobre asuntos que le inquietan. Las preguntas deben ser lo más concisas posibles, ya que los dioses contestan generalmente con un mero y lacónico “sí” o un “no”. Al conjurador se le permitirá una pregunta por nivel en la clase de aventurero que le otorga esta capacidad. El uso de esteconjuro no está exento de peligros, pues los dioses podrían castigar al lanzador si empleara esteconjuro con demasiada e interesada frecuencia.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 10 min ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente TS: no RC: sí

A través de la comunión mágica con la naturaleza, el lanzador obtiene conocimiento del área o territorio circundante. El lanzador aprende hasta tres hechos de los siguientes temas: la región y su orografía, las plantas, los minerales, los cuerpos de agua, poblaciones civilizadas, población animal en general, población de criaturas del bosque y si hay presencia de poderosas criaturas no naturales. El hechizo tiene un alcance de 2 kilómetros por nivel al aire libre y de 30 metros bajo tierra. El hechizo no funciona en lugares donde la naturaleza ha sido reemplazada totalmente por la civilización.

CONFUSIÓN (ILUSIONISTA NIVEL 4, MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: SAB niega RC: sí

Esteconjuro provoca un estado de confusión en todas las criaturas en un área de 15 x 15 metros que no superen una tirada de salvación de SAB. Las criaturas afectadas se comportan de forma aleatoria según la tabla que sigue.

TABLA DE EFECTOS DE LA CONFUSIÓN

TIRADA (IDIO)	EFFECTO EN LA CRIATURA
1	Vaga errática durante 1 minuto (salvo que se le impida)
2-3	Intenta hacer cosas mundanas, como cocinar, durante 1 asalto
4-6	No hace absolutamente nada durante 1 asalto
7-8	Se dedica a buscar objetos supuestamente perdidos durante 1 asalto
9	Ataca a la criatura más próxima durante 1 asalto
10	Actúa de forma normal durante 1 asalto

Las criaturas erráticas abandonarán la escena como si no les interesara lo que acontece. Cualquier criatura confundida que sea atacada responderá atacando a sus atacantes durante el siguiente asalto.

CONO DE FRÍO (MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto TS: DES mitad RC: sí

Un cono de frío extremo sale proyectado desde la mano del lanzador para ocupar un área total de 3 metros de ancho x 15 metros de largo. Cualquier criatura tocada por el cono recibe 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador, a menos que supere una tirada de salvación de DES, que reduce dicho daño a la mitad.

CONOCIMIENTO DE LEYENDAS (MAGO NIVEL 6)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Esteconjuro permite al lanzador obtener en su mente toda la información legendaria de cualquier persona, objeto o lugar determinado. Cuanto más conozca el conjurador de la persona, lugar u objeto del que quiere obtener información, más probabilidades tendrá de obtener un buen resultado; por ejemplo, tener delante el objeto, estar en el lugar o conocer o haber visto a la persona facilita la obtención de información. Por el contrario, si solo se conoce el nombre, o se tienen pistas vagas, dificultará las probabilidades de obtener información detallada. La información exacta que se obtiene queda a discreción del Narrador.

En general, hay un 70% de probabilidades de conseguir información si se conoce bien el objeto, lugar o criatura, y de un 30% si no es así. Además, el Narrador puede aplicar bonificadores o penalizadores de hasta un 30% adicional dependiendo de lo poderoso que sea el objeto, lo conocido que sea un lugar, lo antiguo de la leyenda, etc.

CONSAGRAR / PROFANAR (CLÉRIGO NIVEL 2)

TL: 3 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 2 horas/nivel TS: no RC: no

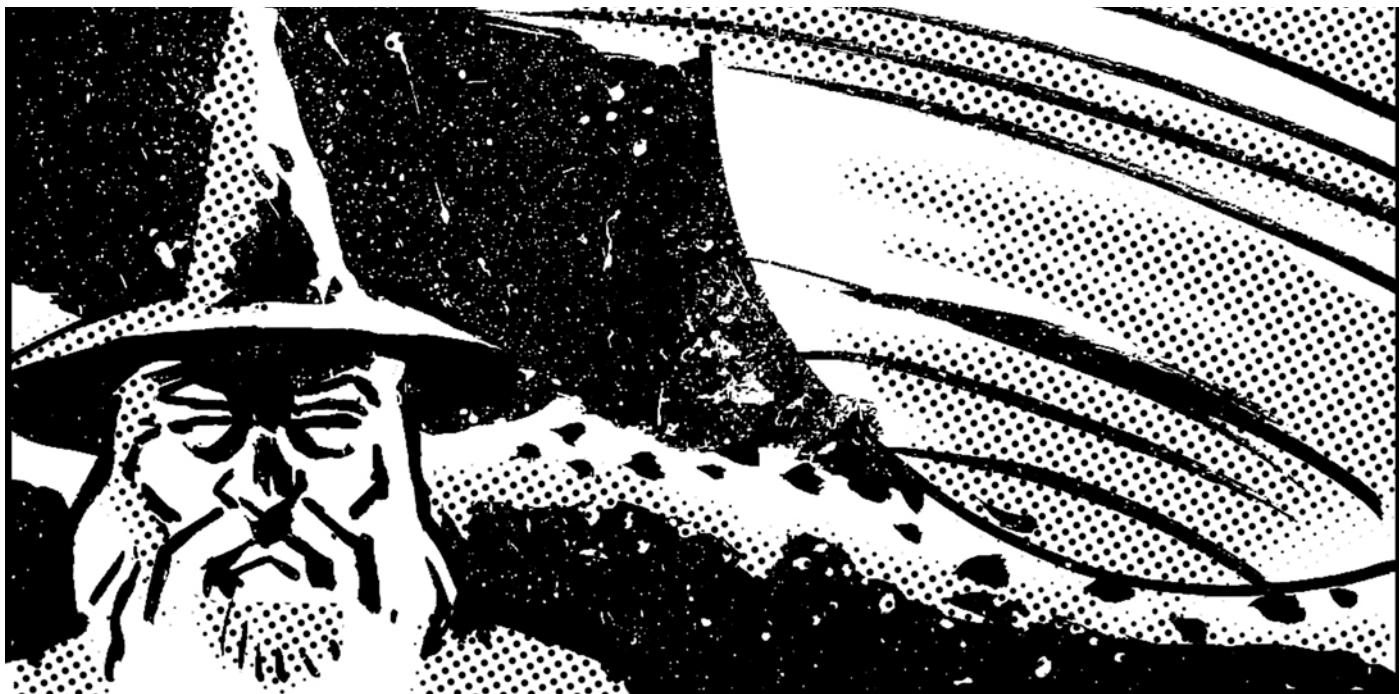
Elconjuro consagrado purifica un área de 15 x 15 metros, irradiando energía beatífica, potenciando acciones de expulsar muertos vivientes con un bonificador de +3. Además, toda criatura muerta viviente que se atreva a penetrar en esta zona consagrada deberá realizar sus ataques y tiradas de salvación con un penalizador de -1, incluyendo sus tiradas de daño. Si el área consagrada contara con una estatua o reliquia sagrada, el efecto se verá incrementado, doblando su poder. No se pueden convocar o crear muertos vivientes en un lugar consagrado.

Esteconjuro es reversible, permitiendo profanar un área determinada para producir los efectos contrarios a los descritos.

CONSAGRAR MAYOR (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 año TS: no RC: ver texto

Esteconjuro santifica y purifica un área de 50 x 50 metros centrada en el lanzador. Toda el área reacciona como unconjuro de protección contra el mal/bien en grupo, recibiendo todas las criaturas en su interior un bonificador de +2 a su CA y a sus tiradas de salvación. Todo intento de expulsar criaturas muertas vivientes se bonifica con un +3 y toda criatura enterrada en la zona consagrada no podrá ser animada como muerto viviente. Por último, el lanzador podrá decidir proteger el área o complementarla con unconjuro de su elección, cuyos efectos serán permanentes (como disipar magia, silencio, etcétera).



CONTACTAR CON OTRO PLANO (MAGO NIVEL 5)

TL: 10 min ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 asalto/ 2 niveles TS: no RC: no

Este conjuro permite al lanzador contactar mentalmente con otro plano de existencia y recibir ayuda o consejo de las criaturas y poderes allí existentes. El conjurador podrá formular preguntas concretas que serán respondidas de manera sencilla ("sí", "no", "tal vez", "irrelevante", "poco importante" u otras contestaciones similares, según el criterio del Narrador). El lanzador podrá formular un total de tres preguntas existiendo la posibilidad de que la respuesta ofrecida sea intencionadamente falsa (el Narrador debe lanzar secretamente 1d6, si obtiene un 1 en el dado, la respuesta ofrecida será falsa).

CONTROLAR LAS AGUAS (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 120 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

Gracias al conjuro de controlar aguas el lanzador puede bajar o subir el nivel de las mismas medio metro por nivel del lanzador en un área cuadrada de 1 metro por nivel. En masas de agua muy grandes y profundas, un conjurador muy poderoso podría emplear este conjuro para crear un vigoroso remolino capaz de hacer zozobrar embarcaciones. Por último, si este conjuro se lanza sobre un elemental de agua, será capaz de ralentizarlo considerablemente, reduciendo a la mitad su rango de movimiento.

CONTROLAR LOS ELEMENTOS (CLÉRIGO NIVEL 7, DRUIDA NIVEL 7, MAGO NIVEL 6)

TL: 10 min ALCANCE: 3 kilómetros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

El lanzador cambia las condiciones climatológicas en un área de 3 x 3 kilómetros centrada en su persona. El conjurador puede efectuar el cambio de clima tal y como deseé: puede producir lluvia, nieve, despejar las nubes, etcétera. Los cambios han de ser moderados (no puede hacer nevar

en un desierto), y ser consecuentes con la estación y la climatología habitual de la zona. Sin embargo, siempre podrá altarear la dirección e intensidad del viento (en el rango de calma a fuerte). Una vez establecido el clima deseado, este tomará forma gradualmente durante los siguientes 10 minutos. Las condiciones invocadas se mantendrán activas hasta que se alcance la duración máxima del conjuro o hasta que el lanzador designe unas nuevas (que tardarán nuevamente 10 minutos en manifestarse).

CONTROLAR LOS VIENTOS (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

El conjurador puede alterar la fuerza y dirección del viento en una esfera de 30 metros de diámetro centrada en su persona. Por cada tres niveles del lanzador, es posible aumentar o disminuir la fuerza del viento en un nivel (calma, ventolina, brisa, moderado, fuerte, muy fuerte, temporal, borrasca y huracán). También puede hacer cambiar la dirección desde la que el viento sopla. Hay muchos usos que se le pueden dar a este conjuro, por ejemplo, el lanzador podría enfocar una fuerte ráfaga de viento huracanado sobre sus enemigos, provocando que estos puedan ser derribados por la fuerza del viento siempre que fallen una tirada de salvación de FUE. O también podría afectar embarcaciones de pequeño o mediano tamaño, haciéndolas zozobrar, incluso podría alterar el rumbo de embarcaciones grandes al variar la dirección del viento.

CONTROLAR PLANTAS (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: ver texto RC: sí

Mediante este ritual, el lanzador podrá controlar las plantas de su alrededor (en un área de 8 x 8 metros) e incluso comunicarse con ellas a un nivel muy básico. Es incluso posible controlar y comunicarse con plantas animadas y similares, tales como hombres hongo, aunque las dotadas de cierta inteligencia tendrán derecho a una tirada de salvación de CAR para negar los efectos del conjuro.

CONVOCACIÓN INSTANTÁNEA DE NÉBULA (MAGO NIVEL 7)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V
DURACIÓN: instantáneo	TS: no	RC: sí

Mediante este conjuro, el lanzador puede convocar un objeto previamente designado a su mano desde cualquier ubicación. Debe tratarse de un único objeto cuyo peso no exceda los 20 kilos.

CONVOCAR ANIMAL (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Por medio delconjuro de convocar animales podremos recibir la asistencia de criaturas de la naturaleza presentes en el área. El hechizo convoca animales según el nivel del lanzador, así un conjurador de nivel 6 podrá convocar a un animal de 6 dados de golpe, o uno de 4 DG y otro de 2 DG, o a media docena de animales de 1 DG, etc. Aunque el entorno en el que se encuentre el lanzador limita que animales responderán a la llamada. El conjurador podrá comunicarse a un nivel muy básico y pedir que peleen o realicen otras tareas sencillas. Los animales aparecerán en el punto designado dentro del alcance delconjuro y actuarán en el momento de iniciativa del lanzador.

CONVOCAR ANIMAL O PLANTA (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Por medio de este conjuro, el lanzador podrá convocar y dar órdenes sencillas a uno o varios seres, ya sean animales, plantas animadas o criaturas tipo planta animada. No obstante, podrá convocar o bien plantas o bien animales, y no una combinación de ambos. La suma de los DG de las criaturas convocadas no puede exceder el nivel del lanzador, que puede repartir los DG como considere oportuno. Por ejemplo, un lanzador de nivel 10 podrá convocar dos animales de 5 dados de golpe, o bien un solo animal de 10

DG, o bien 10 plantas animadas de 1 DG cada una. El Narrador establecerá el tipo de seres que acudirán a la llamada dependiendo del entorno en el que se encuentra el lanzador.

CONVOCAR BESTIA MÁGICA O FÉERICA (DRUIDA NIVEL 7)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Esteconjuro permite convocar criaturas con una suma total de dados de golpe igual al nivel del lanzador. Las criaturas deben ser de naturaleza féérica o bestias mágicas. El lanzador puede repartir los dados de golpe en una o varias criaturas, según su criterio, aunque el lanzador no puede elegir a la criatura específica, ya que será el Narrador quien decidirá que criatura determinada aparece, según la región donde se encuentre el conjurador. El lanzador podrá convocar o bien bestias mágicas o bien criaturas fééricas, pero no una combinación de ambas.

CONVOCAR ELEMENTAL (DRUIDA NIVEL 6)

TL: 10 min	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: no

El lanzador puede abrir un portal con el plano elemental de su elección (agua, tierra, fuego o aire), invocando a un elemental de 12 DG para que se ponga a sus órdenes. El elemental convocado tendrá al menos 4 puntos de golpe por cada dado de golpe. La criatura se pondrá a las órdenes del lanzador mientras dure elconjuro, y nunca le atacará, incluso si alguien ajeno gana el control del elemental. El lanzador puede dar por terminado elconjuro en cualquier momento.

CONVOCAR MONSTRUOS I (MAGO NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

En el asalto siguiente al lanzamiento de esteconjuro aparecen dentro del área uno o varios monstruos que actuarán en el momento de iniciativa del lanzador. La suma de los dados de golpe de los monstruos convocados será igual al nivel del lanzador, sin que ninguno de ellos pueda exceder los 3 DG. Es decir, si un conjurador de nivel 8 lanza este hechizo, por ejemplo, podrá convocar a 1 criatura de 3 DG, dos de 2 DG cada una, y una última de 1 DG. El lanzador no podrá elegir el monstruo convocado. Será el Narrador quien determine el monstruo, con arreglo a las circunstancias de juego.

Los monstruos atacarán a los enemigos del lanzador hasta que sean abatidos o cese elconjuro. Si el lanzador puede comunicarse verbalmente con los monstruos, puede retenerlos o dirigir en cierta medida sus acciones. Los monstruos no se ven afectados por las tiradas de moral y luchan hasta la muerte, si mueren en combate desaparecen. Las estadísticas de los monstruos son las que se indican en su apartado correspondiente del bestiario.

CONVOCAR MONSTRUOS II (MAGO NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 40 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Elconjuro funciona igual que convocar monstruos I, con la diferencia de que ninguna criatura de las convocadas podrá tener más de 6 DG.



CONVOCAR MONSTRUOS III (MAGO NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: 20 metros COMPONENTES: V

DURACIÓN: 10 asaltos/nivel TS: no RC: sí

El conjuro funciona igual que convocar monstruos II, con la diferencia de que invocará a una cantidad de monstruos equivalentes al nivel del lanzador sin que ninguna criatura exceda los 9 DG.

CREACIÓN MAYOR (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 10 min ALCANCE: 3 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Este conjuro crea un elemento no mágico de materia vegetal, piedra, cristal o metal. El volumen del objeto creado no puede exceder los 30 centímetros cúbicos por nivel de lanzador. Si el objeto tiene cierta complejidad y está formado por diversas piezas, el lanzador deberá tener éxito en una tirada de INT para crearlo con éxito. La duración del conjuro depende de los materiales usados, su relativa dureza y rareza: la materia vegetal desaparece a las 2 horas/nivel; piedra, cristal y metales básicos tras 1 hora/nivel; los metales preciosos a los 20 minutos/nivel; otros metales especialmente valiosos y limitados tras 2 asaltos/nivel.

CREACIÓN MENOR (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 3 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: no RC: no

Este conjuro genera un elemento no mágico de materia vegetal muerta (madera, cáñamo, etc.). El volumen del objeto creado no puede exceder los 30 centímetros cúbicos por nivel de lanzador. Si el objeto tiene cierta complejidad y está formado por diversas piezas, el lanzador deberá tener éxito en una tirada de INT para crearlo con éxito.

CREAR AGUA (CLÉRIGO NIVEL 0, DRUIDA NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Gracias a este conjuro el lanzador podrá crear agua, bien en el interior de un recipiente o en un área determinada. Concretamente, el conjurador podrá generar hasta 10 litros de agua por nivel.

CREAR COMIDA Y AGUA (CLÉRIGO NIVEL 3)

TL: 10 min ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Este conjuro hace aparecer de la nada comida y agua. Con cada uso de este hechizo, se consigue mantener durante todo un día a tres criaturas de tamaño humano, o a una grande, más una criatura adicional por nivel del conjurador (una grande por cada tres niveles). Cuando transcurren 24 horas, la comida comienza a pudrirse, no así el agua.

CREAR MUERTO VIVIENTE (CLÉRIGO NIVEL 6)

TL: 1 hora ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Este conjuro nigromántico habilita al lanzador para crear poderosos muertos vivientes siempre que disponga del nivel

adequado: necrófagos (nivel 9), sombras (nivel 10), necarios (nivel 12), tumulares (nivel 14) o incorpóreos (nivel 16). El conjurador podrá crear muertos vivientes de poder inferior a los listados anteriormente. Solo podrá crear una criatura de su elección, de la lista referida antes. La criatura así creada no estará bajo el control del lanzador, que deberá realizar una tirada por su habilidad de expulsión/control para dominar a la misma o utilizar otro recurso parecido. Este conjuro solo se puede llevar a cabo durante la noche.

CREAR MUERTO VIVIENTE MAYOR (CLÉRIGO NIVEL 8)

TL: 1 hora ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Este conjuro permitirá al lanzador crear poderosos muertos vivientes, dependiendo de su nivel: momia (nivel 13), espectro (nivel 15), fantasma (nivel 17) o vampiro (nivel 19). El conjurador podrá crear muertos vivientes de poder inferior a los listados anteriormente. Por cada uso de este conjuro, solo se podrá crear una criatura a elección del lanzador. La criatura así creada no estará bajo el control del conjurador, que deberá usar su habilidad de expulsión/control para dominar a la misma o hacer uso de otro medio similar. Este conjuro solo se puede llevar a cabo durante la noche.

CRECIMIENTO ANIMAL (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: no RC: sí

Hasta ocho animales seleccionados por el lanzador en un área de 8 x 8 metros crecerán mágicamente hasta casi doblar su tamaño, doblando igualmente sus dados de golpe. Este aumento en DG implica también un aumento en la bonificación de ataque (BA), en el bonificador para tiradas de salvación y en daño (que aumenta un tercio). Sin embargo, este conjuro no incluye el control sobre los animales alterados.

CRECIMIENTO VEGETAL / DECRECIMIENTO VEGETAL (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 3 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Gracias a este sortilegio, el lanzador puede hacer crecer mágicamente toda la vegetación comprendida en un área determinada. Todas las plantas en dicha zona crecerán y se entrelazarán de tal manera que atravesar la misma se tornará en una ardua tarea, reduciendo el rango de movimiento de las criaturas afectadas a la mitad. El área afectada, a elección del lanzador, puede ser o bien un círculo de 30 metros de radio, o un semicírculo de 45 metros de radio. La versión inversa de este conjuro permite reducir el tamaño de la vegetación hasta que no sea un problema para cruzar por el área objetivo.

CURAR ENFERMEDAD / CAUSAR ENFERMEDAD (CLÉRIGO NIVEL 3, DRUIDA NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: ver texto RC: sí

El lanzador puede curar la mayoría de las enfermedades tocando a la criatura afectada. El enfermo se recupera en un plazo de diez días, dependiendo de la gravedad de la enfermedad, aunque siempre notará mejoría de manera inmediata (el Narrador decidirá el tiempo de recuperación).

Este conjuro es reversible, y puede ser empleado para contagiar una enfermedad. Al igual que con curar enfermedad, el lanzador ha de tocar a la víctima, la cual tiene derecho a una tirada de salvación de CON. Si no supera la tirada, el conjurador decidirá la gravedad de la infección entre leve y grave:

LEVE: el efecto comienza el asalto posterior al lanzamiento. En ese momento, la criatura comienza a perder 1 punto de fuerza o constitución (a elección del lanzador) por hora hasta que se vea reducida a 2, lo cual llevará al receptor a un estado de máxima debilidad y a encontrarse virtualmente impotente. En 1d3 semanas la víctima comenzará a recuperar 1 punto de característica perdido por día de descanso.

GRAVE: el efecto es inmediato para la víctima, la cual no puede recuperar los puntos de golpe perdidos de ninguna manera, ni siquiera mediante curación mágica. Cada semana que la enfermedad no haya sido sanada hace perder a la víctima 2 puntos de carisma de forma permanente. Una vez que el carisma llegue a cero puntos, la criatura muere. La enfermedad infligida puede ser curada por el conjuro curar enfermedad.

CURAR HERIDAS LEVES / CAUSAR HERIDAS LEVES (CLÉRIGO NIVEL 1, DRUIDA NIVEL 2, ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: ver texto RC: sí

Este conjuro permite restaurar hasta 3d8 puntos de golpe en la criatura tocada. Mediante este sortilegio nunca subirán los puntos de golpe por encima del máximo actual del blanco.

También puede emplearse su reverso, causar heridas leves, que ocasiona un daño de 3d8 a la criatura tocada (ataque sin armas). La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de SAB para reducir el daño a la mitad.

CURAR HERIDAS GRAVES / CAUSAR HERIDAS GRAVES (CLÉRIGO NIVEL 3, DRUIDA NIVEL 4, ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: ver texto RC: sí

Este conjuro permite sanar una herida grave, restaurando hasta 3d8 puntos de golpe. Este sortilegio nunca incrementará los puntos de golpe por encima del máximo actual del aventurero.

También puede invocarse su reverso, causar heridas graves, para ocasionar un daño de 3d8 a la criatura tocada. Es necesario tener éxito en una tirada de ataque sin armas, y la víctima tendrá derecho a una tirada de salvación de SAB para reducir el daño a la mitad.

CURAR HERIDAS CRÍTICAS / CAUSAR HERIDAS CRÍTICAS (CLÉRIGO NIVEL 5, DRUIDA NIVEL 5, ILUSIONISTA NIVEL 6)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: ver texto RC: sí

Este útil conjuro permitirá al lanzador sanar una herida leve. Si usamos el conjuro para curar una herida, la misma sanará 1d8 puntos de daño. Este sortilegio nunca subirá los puntos de golpe por encima del máximo actual del aventurero. En el caso particular de los ilusionistas, el blanco debe realizar una tirada de salvación de INT. Si tiene éxito, se dará cuenta de que todo es una ilusión y el conjuro fallará. En todos los casos, si es aplicado contra un muerto viviente, le provocará a la criatura 1d8 puntos de daño.

Este conjuro tiene un reverso, denominado causar heridas leves que provocará una herida de 1d8 puntos de daño en una criatura, siempre que el lanzador logre tocarla con una tirada de ataque sin armas. El blanco tendrá derecho a una tirada de salvación de SAB para reducir el daño a la mitad.

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE (CLÉRIGO NIVEL 5, DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: sí

Este conjuro permitirá al lanzador protegerse a sí mismo o a una criatura de su elección de los efectos de determinados conjuros que causan muerte de forma automática (como palabra poderosa) o de criaturas con habilidades similares.



O

DANZA IRRESISTIBLE DE NÉBULA (MAGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 30 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: sí

La víctima de este peculiar conjuro sentirá un irrefrenable deseo de bailar alocadamente, no pudiendo llevar a cabo ninguna otra acción mientras duren los efectos. Mientras la criatura esté hechizada sufrirá un penalizador de -4 a su CA (tampoco será efectivo un escudo), no podrá atacar y fallará automáticamente todas las tiradas de salvación ligadas a las características físicas (FUE, DES y CON).

DEFORMAR MADERA (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

El lanzador podrá deformar objetos fabricados en madera como, por ejemplo, vigas o tablones, exceptuando armas mágicas con elementos de madera. El área máxima de madera que se puede afectar con este hechizo es de 1 metro cúbico.

DESCARGA ELÉCTRICA (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: sí

El lanzador es capaz de transmitir una potente descarga eléctrica al contacto con su mano. El daño producido es de 1d8+1 por nivel del lanzador. Por ejemplo, un lanzador de nivel 3 causará 1d8+3 puntos de daño. Un objetivo que trate activamente de evitar ser tocado por la mano electrificada forzará al lanzador a realizar una tirada de ataque de toque. El conjuro termina una vez sea aplicada la descarga con éxito. La descarga se puede transmitir a través de objetos metálicos.

DESEO (MAGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Deseo es el conjuro más poderoso que puede aprender un mago, quizás el más potente de todos. Con un simple gesto y una escueta frase, el lanzador será capaz de alterar la realidad. De hecho, este conjuro puede proporcionar los efectos de cualquier conjuro de nivel 9 o inferior, más otros efectos como los descritos para deseo limitado (siempre a discreción del Narrador). Sin embargo, incluso este hechizo tiene límites. El lanzador puede desear cualquier cosa concebible, pero el deseo debe expresarse con precisión. Cuanto más largo y complicado es el deseo, más peligroso se vuelve el hechizo. Un deseo mal expresado puede pervertir la intención inicial del lanzador y producir un resultado literal pero indeseable. Un deseo nunca restaurará un nivel o la pérdida de constitución por haber sido resucitado.

El pago por el uso de este poderoso conjuro es envejecer debido a los efectos debilitantes del hechizo. El lanzador debe hacer una tirada de salvación de CON (con un grado de dificultad de 9). El éxito significa que el lanzador solo envejece 1 año mientras que fallar significa envejecer 3.

DESEO LIMITADO (MAGO NIVEL 7)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: ver texto	RC: sí

Este conjuro permite al lanzador crear casi cualquier efecto que se le antoje. Por ejemplo, este conjuro permitiría al lanzador obtener los mismos resultados que cualquier conjuro de mago de nivel 6 o inferior, de ilusionista a nivel 5 o inferior, o de clérigo y druida a nivel 4 o inferior. Podría conseguir también que un compañero tenga éxito automático en la siguiente tirada de ataque o tirada de salvación, disipar efectos nocivos de un hechizo ofensivo, eliminar un hechizo defensivo y otras acciones similares en relevancia a las anteriormente citadas. También sería posible que, mediante su uso, el lanzador pudiera averiguar el funcionamiento de un mecanismo, resolver un acertijo, etc. Es aconsejable que el Narrador no se extralímite y evite que el poder de este conjuro rebase lo razonable.

DESINTEGRAR (MAGO NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: 20 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: instantáneo	TS: CAR mitad	RC: sí

Al usar este hechizo, un brillante haz de luz verde surgirá del dedo índice del lanzador para golpear a la víctima elegida con una explosión de energía que desintegrará a la criatura golpeada, independientemente de su tamaño. Este rayo desintegrador puede usarse también contra objetos y estructuras, aunque en este caso solo afectará a una porción de 3 x 3 x 3 metros de la misma. Las criaturas que tenga éxito en su tirada de salvación de CAR esquivan el conjuro parcialmente, sufriendo 5d6 puntos de daño.

DESPSTAR (ILUSIONISTA NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: 8 metros	COMPONENTES: S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: INT niega	RC: no

Mediante este conjuro, el lanzador hace aparecer un doble ilusorio mientras su yo verdadero desaparece afectado por un hechizo de invisibilidad. El doble aparece dentro del alcance del hechizo, pero a partir de entonces se mueve según los deseos del lanzador, que puede separarse cuanto deseé de su copia. El doble se mueve según el rango de movimiento del lanzador, puede hablar y gesticular, e incluso huele y se siente real. El doble no puede atacar ni lanzar hechizos, pero puede fingir que lo hace. El conjurador puede hacer que su copia aparezca superpuesta sobre su posición, evitando que los posibles observadores se den cuenta de que se desvanece.

DEPLAZAMIENTO (ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Este hechizo desplaza rápidamente al lanzador entre los planos primario y etéreo. Este “parpadeo” tiene varios efectos defensivos. Los ataques contra el conjurador reciben un penalizador de -10. Sin embargo, si el atacante es capaz de golpear a criaturas etéreas o puede ver criaturas invisibles, el penalizador desciende a -2. Si el atacante puede tanto ver como golpear a criaturas etéreas, no sufre ninguna penalización. Los hechizos que elijan al conjurador como blanco tienen un 50% de probabilidad de fallar, a menos que el conjuro permita elegir a criaturas invisibles o etéreas como blanco. Los ataques de área, como el aliento de dragón o la bola de fuego, causan el daño normal.

Los ataques que realice el lanzador también reciben un -2. Y sus hechizos tienen un 50% de probabilidad de activarse justo cuando el aventurero se vuelve etéreo, en cuyo caso surten efecto en el plano etéreo. El conjurador puede ver e incluso atacar a criaturas etéreas, y puede interactuar con dichas criaturas de la misma manera que interactúa con las materiales.

Mientras se mantiene el desplazamiento, el lanzador puede atravesar, pero no ver a través de objetos sólidos de no más de 1,5 metros de grosor. Si el lanzador trata de atravesar una superficie de más de ese ancho, el hechizo termina, el lanzador aparece en el espacio abierto más cercano al otro lado y sufre 1d6 puntos de daño por cada 1,5 metros completos recorridos a través del objeto.

DESPLAZAMIENTO DE PLANO (CLÉRIGO NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: ver texto	RC: sí

El lanzador y hasta 8 criaturas que se unan en círculo con sus manos, son transportados a otro plano de existencia o dimensión alternativa. Las criaturas que no deseen realizar el desplazamiento tienen derecho a una tirada de salvación de SAB para evitarlo. El punto exacto de llegada, así como cualquier otro aspecto relevante del viaje, quedan a discreción del Narrador.

DESTIERRO (CLÉRIGO NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: CAR niega	RC: sí

Este conjuro permite al lanzador expulsar de este plano a criaturas extraplanares que se encuentren dentro de un área de 6 metros de diámetro desde el punto elegido por el conjurador, provocando que dichas criaturas se desvanezcan de vuelta a su plano o dimensión de origen. El lanzador podrá desterrar un total de 2 dados de golpe de criaturas por nivel. Las criaturas son desterradas en orden ascendente de DG. Cada criatura que se intente desterrar tendrá derecho a una tirada de salvación de CAR para resistirse a los efectos de este conjuro.



DESVANEZER (MAGO NIVEL 7)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V
DURACIÓN: instantáneo	TS: no	RC: sí

Este hechizo funciona exactamente como teletransportarse, excepto que solo afecta a objetos. El lanzador puede teletransportar hasta 25 kilos o 1 metro cúbico de materia por nivel. Mediante este conjuro no es posible hacer desaparecer criaturas ni efectos mágicos en funcionamiento.

DETECTAR ALINEAMIENTO (CLÉRIGO NIVEL 0)

TL: 1	ALCANCE: 20 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: no

Gracias a este sortilegio, el conjurador podrá detectar el alineamiento de individuos, monstruos e incluso objetos y artefactos. Los objetos o individuos brillarán con una tenue aura solo discernible para el lanzador según su alineamiento (LB, LN, LM, etc.). En el caso particular de la componente malvada, el veneno o las trampas no son objetos malvados como tales, así que no pueden ser detectados por este método. El conjurador deberá concentrarse durante un asalto en una dirección elegida para obtener la información.

DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO (MAGO NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V
DURACIÓN: 1 día	TS: no	RC: no

Una vez lanzado el conjuro, el conjurador será consciente de cualquier intento de observarle a través de la magia, ya sea por unconjuro u objeto mágico. Una vez detectado el intento de observación, si la fuente de la misma se encuentra a no más de 50 metros del lanzador, este obtendrá una idea clara de su posición.

DETECTAR ILUSIONES (ILUSIONISTA NIVEL 0)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V, S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

Con este hechizo, la criatura objetivo se percibirá de manera inmediata de las ilusiones existentes en la dirección en la que esté mirando, dentro de un área de 15 metros de largo por 3 metros de ancho. La criatura debe concentrarse en la dirección elegida durante un asalto completo para obtener la información.

DETECTAR LO INVISIBLE (ILUSIONISTA NIVEL 1, MAGO NIVEL 2)

TL: 1	ALCANCE: 30 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: no

Gracias a este efecto arcano, el lanzador será capaz de descubrir aquellos objetos o individuos que se mantienen invisibles dentro del alcance del conjuro.

DETECTAR MAGIA (CLÉRIGO NIVEL 0, ILUSIONISTA NIVEL 2, MAGO NIVEL 0)

TL: 1	ALCANCE: radio de 15 metros	COMPONENTES: V
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

Con este hechizo, el conjurador se percibirá de manera inmediata de todos los objetos y criaturas mágicas existentes

dentro de un área de 15 metros a su alrededor. Todos los objetos e individuos de naturaleza mágica brillarán con una tenue aura solo discernible para el lanzador. Este brillo no traspasa barreras físicas normales, como muros, puertas o baúles. Así, un anillo mágico escondido dentro de un cajón secreto brillará si está dentro del alcance del conjuro, pero el hechicero no se percatará de su presencia a menos que descubra y abra el cajón.

DETECTAR MENTIRAS / OCULTAR MENTIRAS (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: CAR niega

RC: no

Cuando un conjurador lanza este conjuro, pasa a ser capaz de discernir si una criatura que se encuentra dentro del alcance del conjuro está mintiendo (si bien la criatura tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para negar este efecto).

Detectar mentiras es reversible, versión que impide la detección mágica de las mentiras durante 24 horas.

DETECTAR MUERTOS VIVIENTES (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 30 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: no

Por medio de este hechizo, el lanzador es capaz de detectar la presencia de criaturas muertas vivientes en un área determinada. El conjurador deberá mantenerse concentrado durante al menos un asalto en la dirección seleccionada para obtener la información.

DETECTAR NEUTRALIDAD (DRUIDA NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

Gracias a este sortilegio, el lanzador podrá detectar el alineamiento neutral en un pasillo de 50 metros de largo y 3 metros de ancho frente a él. Los objetos o individuos brillarán con una tenue aura solo discernible para el lanzador según su alineamiento: neutral auténtico, neutral malvado, caótico neutral, etcétera. El conjurador deberá concentrarse durante un asalto en la dirección elegida para obtener la información.

DETECTAR PUERTAS SECRETAS (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 30 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: no

Gracias a este poder, el lanzador es capaz de localizar puertas secretas en el área elegida. El lanzador deberá concentrarse durante un asalto en una dirección para obtener la información.

DETECTAR TRAMPAS (CLÉRIGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador es capaz de localizar trampas gracias a este conjuro divino, ya sean de naturaleza mundana o mágica. El lanzador deberá concentrarse durante 1 asalto al menos en la dirección escudriñada para obtener la información.

DETECTAR TRAMPAS Y FOSOS (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros
x 3 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro permitirá al lanzador detectar trampas básicas (nada basado en mecanismos complicados) y fosos en un trecho de 15 metros de largo y tres metros frente a él. El conjurador deberá concentrarse durante 1 asalto en la dirección escogida para detectar alguna anomalía.

DETECTAR VENENO (CLÉRIGO NIVEL 0, DRUIDA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1

ALCANCE:
radio de 15 metros

COMPONENTES: V

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

Una vez lanzado el conjuro, el mago puede detectar si algún objeto o ser vivo es venenoso o ha sido envenenado. Para ello el objeto ha de encontrarse dentro del alcance del conjuro. El conjurador detectará automáticamente la existencia del veneno, además hay un 5% de probabilidades por nivel del lanzador de que detecte el tipo de veneno.

DETENER EL TIEMPO (MAGO NIVEL 9)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1d4+1

TS: no

RC: sí

Este potente hechizo es capaz de alterar el normal devenir temporal, deteniendo su avance momentáneamente excepto para el lanzador, que podrá actuar libremente durante los asaltos que dure el conjuro.

DISCERNIR DIRECCIÓN (DRUIDA NIVEL 0)

TL: 1

ALCANCE: personal

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

Gracias a este sortilegio, el druida siempre sabrá en qué dirección se encuentra el norte. Retendrá esta información durante un día como mínimo, más si es capaz de establecer algún tipo de señal o recordatorio en la orografía circundante.

DISCERNIR UBICACIÓN / OCULTAR UBICACIÓN (CLÉRIGO NIVEL 8)

TL: 10 min

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: no

RC: no

Este potente hechizo nos permitirá averiguar la ubicación exacta de una criatura u objeto, por lejos que esté, incluso si anduviera en otro plano. Por regla general, el conjuro de discernir ubicación puede ignorar conjuros que bloquen el escudriñamiento o similares (a discreción del Narrador). Sin embargo, el reverso de este conjuro, ocultar ubicación, además de ofrecer protección contra escudriñamientos, objetos de visión como bolas mágicas, etc., también proporciona protección contra este mismo conjuro en su versión estándar.

DISCO FLOTANTE DE NÉBULA (MAGO NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: 2 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro crea un disco mágico que flota cerca del lanzador de manera invisible. El disco tiene las mismas dimensiones y forma que un escudo mediano. Sobre él se puede acomodar una carga de hasta un máximo de 500 kilogramos. El escudo flotante no puede aparecer en el mismo espacio que ocupe otra estructura o criatura; y flotará a la altura de la cintura del lanzador, manteniendo esa posición y siguiendo al conjurador allá donde vaya, a una distancia máxima de 2 metros. El disco flotante no podrá usarse como arma, debido a su entidad nebulosa. Cuando la duración del conjuro llegue a su fin, el disco desaparecerá, dejando caer todo objeto que sostuviera.

DISIPACIÓN MAYOR DE NÉBULA (MAGO NIVEL 9)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: ver texto	RC: sí

Una vez lanzado este conjuro, todos los sortilegios, efectos y objetos mágicos en un radio de 20 metros, excepto los del lanzador y las criaturas elegidas por él, son disipados automáticamente. Es decir, cualquier hechizo activo en ese momento termina y los objetos mágicos pierden sus propiedades (que se recuperan si salen del rango de alcance o cuanto termina el hechizo). Únicamente se libran de los efectos de este conjuro los artefactos mágicos más poderosos, aunque a discreción del Narrador, podrían tener que superar una tirada de salvación, tal y como se describe en el epígrafe sobre tiradas de salvación de objetos del capítulo 6.

DISIPAR EL MAL / BIEN (CLÉRIGO NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

El lanzador obtiene un bonificador de +4 a su CA contra ataques del alineamiento elegido. Asimismo, podrá disipar cualquier conjuro que lancen con solo tocarlo, a excepción de aquellos que no puedan ser neutralizados por un conjuro de disipar magia. Adicionalmente, el conjurador podrá forzar a criaturas convocadas, conjuradas o encantadas, y del alineamiento elegido, a que vuelvan a su plano con solo tocarlas. La criatura no tendrá derecho a tirada de salvación, pero un solo uso de esta facultad acabará abruptamente con el hechizo.

DISIPAR ILUSIONES (ILUSIONISTA NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: sí

Este conjuro disipa todas las ilusiones dentro de un área de 10 x 10 x 10 metros. El lanzador debe tener éxito en una tirada de INT contra cada una de las ilusiones presentes para eliminarla, salvo que la ilusión la hubiera lanzado él mismo. Puede que algunas ilusiones sean demasiado potentes para este conjuro (si así se indica en sus descripciones).

DISIPAR MAGIA (CLÉRIGO NIVEL 3, DRUIDA NIVEL 4, ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: 40 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: sí

Disipar magia quizás sea uno de los hechizos más útiles para un conjurador, pues permite anular los efectos arcanos de hechizos activos en objetos o criaturas. Este potente conjuro contrarresta, limita o finaliza hechizos en un área cúbica de 10 metros de diámetro lanzados por conjuradores del mismo nivel o inferior al del lanzador. Si el nivel del conjuro a disipar es mayor que el nivel del lanzador, hay una posibilidad acumulativa de un 5% por nivel de diferencia de que el intento de disipación fracase. Es importante tener en cuenta que un conjuro de efecto o duración instantánea, como, por ejemplo, una bola de fuego, no puede ser disipado, pues el efecto mágico (la bola de fuego, en este caso) ya ha sido efectivo y ha concluido antes de que el conjuro de disipar magia surta efecto.

DISTORSIONAR LA REALIDAD (ILUSIONISTA NIVEL 8)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: ver texto	RC: sí

Este conjuro es similar a deseo limitado, y como tal, el lanzador debe tener cuidado y ser muy explícito sobre lo que quiere conseguir. Como guía, se pueden duplicar los efectos de cualquier hechizo de ilusionista de nivel 7 o inferior, de mago de nivel 5 o inferior o cualquier hechizo de clérigo o druida de nivel 4 o inferior. También puede proporcionar otros resultados en línea con el poder de los conjuros citados. Como siempre, la última palabra la tendrá el Narrador. Si el conjuro que se desea duplicar permite normalmente tiradas de salvación o se ve afectado por la resistencia a conjuros, se debería aplicar de igual modo en este caso, excepto porque cualquier tirada de salvación siempre será de INT.

DOBLAR TESORO (ILUSIONISTA NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V
DURACIÓN: ver texto	TS: ver texto	RC: ver texto

El lanzador toca una pila de tesoro y crea una ilusión que mostrará el doble de riquezas. Cualquier criatura que vea la imagen debe superar una tirada de salvación de INT para darse cuenta del engaño.

DORMIR (MAGO NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: área de 20 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 turno/nivel	TS: no	RC: sí

Este conjuro provocará que todas las criaturas dentro de su alcance caigan en un sopor parecido al sueño. El conjuro solo afectará a criaturas pequeñas, o humanoides no mayores que un hombre con 4 DG o menos, con un máximo de 2d4 DG de criaturas afectadas. Las criaturas con menos DG serán las primeras afectadas, y aquellas con menos de 1 DG serán consideradas, para los efectos de este conjuro, como de 1 dado de golpe. Las criaturas caerán dormidas y quedarán indefensas. No obstante, una herida o golpe no mortal despertará al sujeto afectado. Los muertos vivientes y otras criaturas específicas son inmunes a estos efectos.

DOTAR DE CONSCIENCIA (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 día	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: SAB niega	RC: sí

Por medio de este poderoso encantamiento, el lanzador puede imbuir a una criatura, ya sea planta o animal, con una

conciencia propia semejante a la natural presente en los seres humanos inteligentes. Para lograrlo no bastará con lanzar el hechizo, pues debe tener éxito también en una tirada enfrentada de SAB, cuyo grado de dificultad estará representado por el total de dados de golpe de la criatura que queramos dotar de conciencia. Una criatura animal afectada por este conjuro ganará 3d6 puntos de INT, un bonificador de +1 en CAR y 2 dados de golpe adicionales. Un árbol u otro tipo de planta dotada de conciencia, podrá moverse y adquirir los sentidos propios de un humano (olfato, oído, vista, tacto), además de ganar la suficiente inteligencia para comunicarse a un nivel básico. El lanzador no tendrá un control especial sobre la criatura y deberá ganarse su confianza.

DRENAR ENERGÍA (CLÉRIGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: CON niega

RC: sí

Drenar energía es uno de los hechizos más odiados, ya que es capaz de drenar 2d4 niveles de experiencia del desafortunado blanco. Eso sí, la víctima tiene derecho a una tirada de salvación de CON para evitar los efectos. Si este hechizo se lanza sobre un muerto viviente, este gana 2d4x5 PG temporales durante 1 hora.



EMBORRONAR (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: SAB niega RC: sí

El contorno de la criatura tocada se vuelve borroso, lo que otorga una bonificación de +2 a su CA. Un hechizo de detectar lo invisible no contrarrestará el efecto de este conjuro, pero un hechizo de visión verdadera sí lo hará. Si el blanco no desea verse afectado por el conjuro, tiene derecho a una tirada de salvación de SAB para evitar los efectos.

ENCONTRAR EL CAMINO / PERDER EL CAMINO (CLÉRIGO NIVEL 6, ILUSIONISTA NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: sí

Este conjuro permite que la criatura tocada conozca el camino más corto y directo para entrar o salir de un lugar, tanto si es al aire libre como bajo tierra. La criatura siempre sabrá qué dirección debe tomar para hallar el lugar buscado. El conjuro termina cuando se llega al destino. Sin embargo, el conjuro solo funciona con localizaciones concretas, no sirve, por ejemplo, para hallar el camino hacia el lugar en el que se esconde un liche que se ha de destruir o para conocer la localización de un artefacto. Por último, el lugar buscado ha de estar en el mismo plano que el lanzador.

Este conjuro es reversible (perder el camino) y hace que la criatura perdida no logre encontrar un lugar designado por el lanzador, aunque lo conociera anteriormente.

ENCONTRAR FAMILIAR (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 día ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: sí

Con este conjuro el lanzador llama a un familiar para que sea su compañero, normalmente un animal pequeño. La invocación requiere consumir materiales por valor de 100 mo. Una vez que el familiar aparece, se crea un vínculo entre el animal y el lanzador que permite a este último dar breves órdenes al familiar. El conjuro, adicionalmente, vincula los poderes sensoriales del familiar con los de su amo, aunque solo mientras el familiar permanezca a una distancia máxima de 1,5 kilómetros.

Las órdenes que se pueden dar al familiar son muy básicas, así como las respuestas del mismo. El familiar no puede realizar acciones complejas y tendrá todas las dificultades propias de su especie. Para conocer lo que percibe su familiar, el amo debe permanecer concentrado y dentro de la distancia máxima de 1,5 kilómetros. La experiencia puede ser bastante alienante, pues las criaturas pueden sentir de formas muy diferentes a la de la especie del conjurador (por ejemplo el sentido de la "vista" en un murciélagos). Este enlace sensorial permite al amo lanzar sobre su familiar cualquier conjuro como si estuviera dentro del alcance efectivo.

El familiar ha de permanecer en contacto con el amo. Siempre que se halle a más de 1,5 km de distancia, pierde 1 PG al día; cuando llegue a cero morirá. Los familiares siempre rehuirán el combate, aunque pueden ayudar a sus amos ante una situación desesperada (a discreción del Narrador). En ese caso, utiliza el BA del lanzador o de la criatura base, el que resulte más ventajoso para el familiar. Si necesita realizar una tirada de salvación, usará la propia de su especie o la misma que realizaría el convocador, la que resulte más ventajosa. El fallecimiento del familiar por cualquier causa obliga al amo a perder un nivel de experiencia en la clase que le permitió la invocación, aunque no es posible descender por debajo del nivel 0 por esta causa. Si el amo logra resucitar a su familiar, restablecerá el nivel perdido. Ante la pérdida definitiva de un familiar, no es posible realizar una nueva invocación hasta transcurrido un año.

TABLA DE POSIBLES FAMILIARES

TIRADA (1D20)	FAMILIAR
1-3	Gato
4-6	Halcón
7-9	Búho
10-12	Cuervo
13-15	Sapo
16-18	Comadreja
19	A elección del jugador, que puede elegir una de las criaturas anteriores u otra parecida (un murciélagos, una rata, una serpiente, un lince, etc.)
20	Una criatura especial, probablemente de naturaleza mágica, como, por ejemplo, un pequeño demonio sirviente. Las características y habilidades exactas las establece el Narrador

La criatura exacta que responde a la llamada de su amo depende del Narrador, que puede elegirla aleatoriamente usando la tabla de posibles animales, pactarla con el jugador, o elegirla atendiendo al entorno donde transcurre la invocación (una ciudad, un bosque, zona montañosa, etc.). Algunos familiares típicos serían: gatos, halcones, búhos, cuervos, ranas, comadrejas y otras criaturas parecidas.

A todos los efectos, el familiar tiene los atributos básicos y habilidades especiales de su especie (consultar la sección *animales comunes* del bestiario) salvo por la salvedad de que tiene el doble de dados de golpe de los habituales y sus salvaciones principales son tanto las físicas como mentales.

ENCUBRIR (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

El lanzador cubre un área de 8 x 8 metros con un velo mágico, protegiendo el interior de cualquier intento de observación mágica. Además, si el lanzador se da cuenta de un intento de espionaje mágico, podrá crear una ilusión con imagen y sonido, que será lo que verá y oirá el espía.

ENCUBRIR VERDADERO (ILUSIONISTA NIVEL 8)

TL: 10 min	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 día	TS: ver texto	RC: no

El lanzador cubre un área de 8 metros cúbicos por nivel con un velo mágico, protegiendo el interior de cualquier intento de observación tanto mundana como mágica. En el momento del lanzamiento, el conjurador debe definir una imagen que será la percibida por cualquier intento de espionaje. La observación mágica no puede darse cuenta del engaño. En el caso de la observación directa real de la escena, si el Narrador lo considera oportuno, se podría permitir que se detectase la ilusión mediante una tirada de salvación de INT.

ENGAÑO (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: SAB niega	RC: no



Mediante este conjuro, el lanzador elige una criatura y un objeto dentro del alcance para que sirvan como señuelos. Durante la duración del hechizo, los conjuros de detección y obtención de información lanzados sobre el conjurador o su equipo proporcionarán información basada en los señuelos, salvo que el conjurador enemigo tenga éxito en una tirada de salvación de SAB.

ENJAMBRE (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: no

Gracias a la magia de este conjuro, el lanzador puede convocar un enjambre de 2 x 2 metros que atacará a la persona o criatura designada por el lanzador. El Narrador lanzará 1d6 para determinar qué tipo de criatura formará el enjambre, según la siguiente tabla:

TABLA DE CRIATURAS DEL ENJAMBRE

TIRADA (1D6)	TIPO DE CRIATURA
1	Ratas
2	Murciélagos
3	Arañas
4	Ciempíes
5	Langostas
6	Escarabajos voladores

Una criatura atrapada dentro del enjambre perderá momentáneamente el sentido de la dirección. Además, sufrirá 1 punto de daño al final del asalto si se dedica por completo a combatir al enjambre, recibiendo 1d4 puntos de daño más un punto adicional por nivel del lanzador si trata de llevar a cabo cualquier otra acción (incluido escapar del área afectada). Las armas comunes no pueden dañar al enjambre, pero el fuego y los ataques de área sí pueden hacerlo. El enjambre se mantendrá activo durante dos asaltos más el tiempo que el lanzador mantenga la concentración, no pudiendo este llevar a cabo ninguna otra acción. Si el enjambre recibe un total de 2 puntos de daño por nivel del lanzador, también se dispersará.

ENJAMBRE ELEMENTAL (DRUIDA NIVEL 9)

TL: 10 min	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: no

El lanzador puede convocar a un pequeño ejército de elementales de un tipo determinado (fuego, aire, agua, tierra) que acudirán en su ayuda. Una vez realizado el conjuro, habrán sido convocados 2d4 elementales grandes (8 DG). 10 minutos después aparecerán 1d4 elementales enormes (12 DG), y 10 minutos después 1 elemental mayor (16 DG). Cada elemental tiene al menos 5 puntos de golpe por cada DG. Los elementales obedecerán al lanzador y jamás le atacarán, incluso si otra criatura toma el control de los mismos.

ENMARAÑAR (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: 140 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: DES niega	RC: no

El druida podrá alterar el crecimiento vegetal de las plantas en un área de 15 metros de diámetro. Las enramadas aumentarán y se animarán mágicamente para tratar de atrapar y entorpecer a las criaturas dentro del área, que tendrán

derecho a una tirada de salvación de DES para evitar quedar bloqueadas por el ramaje. Dicha tirada de salvación debe superarse cada asalto que permanezcan en la zona. Las criaturas atrapadas no pueden moverse, sufren un -2 a sus tiradas de ataque y un penalizador de -4 a su modificador por DES.

ESCALADA DE ARAÑA (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos/nivel

TS: no

RC: sí

Gracias a este conjuro, el lanzador o la criatura elegida, podrá trepar por muros, paredes y techo como si se tratase de una araña, pudiendo moverse de esta forma a la mitad de su rango de movimiento habitual.

ESCAMAS DE DRAGÓN (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro invoca la imagen de un dragón que rodea al ilusionista y cualquier aliado dentro de un radio de 8 metros. El cuerpo del dragón fluye y rodea a las criaturas afectadas, otorgándoles un bonificador máximo de +4 a la CA hasta que finalice el hechizo. Esta bonificación no es acumulable a otras protecciones por equipo, ya sean mágicas o mundanas. Esto quiere decir que un aventurero con una armadura de +3 a su CA, solo obtendría un +1 por las escamas de dragón.



ESCRITURA ILUSORIA (ILUSIONISTA NIVEL 3)

TL: 1 min ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: ver texto

RC: sí

Este hechizo habilita al lanzador para escribir un mensaje sobre un material adecuado (pergamino, papel, etc.). El texto parece estar escrito en una lengua extranjera o mágica que nadie conoce. Únicamente la persona (o personas) designadas por el lanzador durante la invocación podrán leer el escrito.

Cualquier criatura no autorizada que intente leer el texto desencadena una potente salvaguarda, unconjuro de hipnosis que, si no se resiste mediante una tirada de salvación de INT,

implantará una idea elegida por el conjurador en la víctima. Los efectos de esta salvaguarda perduran durante 30 minutos. Si se lanza un conjuro de disipar, el mensaje resulta destruido. Sin embargo, una combinación de visión verdadera más leer magia sí revelarán el contenido del mensaje.

ESCUUDO (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno/nivel

TS: no

RC: no

Con este sortilegio se crea un muro invisible frente al lanzador del conjuro. La barrera se mueve con el aventurero imitando todos sus movimientos. Mientras permanezca en efecto, el escudo mágico proporciona la siguiente clase de armadura al lanzador: CA 16 contra ataques cuerpo a cuerpo; CA 17 contra proyectiles de arcos, ballestas u hondas; CA 18 contra proyectiles arrojados a mano, como lanzas, jabalinas o dagas. El lanzador puede añadir su bonificador por DES a la CA otorgada. Este conjuro también proporciona total inmunidad contra el conjuro proyectil mágico. Otros ataques realizados desde direcciones diferentes a la frontal no se ven afectados por el escudo.

ESCUUDO ANTIMAGIA (MAGO NIVEL 6)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: no

Un escudo contra la magia de forma esférica se crea instantáneamente al lanzar este conjuro, protegiendo al conjurador de cualquier hechizo que se lance contra él. Sin embargo, el lanzador no puede hacer uso de la magia mientras permanezca dentro del escudo, excepto aquella que solo tenga efecto sobre él mismo. El escudo se desplazará junto al lanzador si este se mueve. El conjurador puede finalizar este conjuro cuando lo deseé.



ESCUDO CONTRA ILUSIONES (ILUSIONISTA NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro crea una esfera de energía invisible, móvil, de 6 metros de diámetro alrededor del lanzador que afecta a todas las ilusiones, ya sean creadas por un hechizo, una habilidad o un objeto. Toda ilusión dentro de la esfera o tocada por la esfera, resulta cancelada aunque no disipada. Mientras dure la cancelación, la ilusión no tiene efecto alguno y debe tratarse como si no existiera. Sin embargo, volverá a aparecer tan pronto como deje de estar en contacto con la esfera. El tiempo que haya permanecido cancelada sí cuenta para los límites de duración que pudiera tener dicha ilusión.

ESCUDO DE FUEGO / HIELO DE KARKEISH (MAGO NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 2 asaltos + 1 asalto/nivel	TS: no	RC: ver texto

Una vez lanzado este potente sortilegio, aparece un contorno de llamas azules y verdes alrededor del conjurador o de la criatura que este designe. El contorno proporciona la misma iluminación que una antorcha y, además, protege al portador de los ataques basados en frío. Las llamas son cálidas al contacto, pero no causan ningún tipo de daño. Todas las tiradas para resistir daño basado en frío se realizan con un bonificador de +2. Si se pasa la tirada, no se sufre ningún daño y, si se falla, únicamente se sufre mitad de daño. Si el portador del conjuro recibe daño por fuego y no supera la tirada, sufrirá el doble de daño.

Este conjuro es reversible y se puede lanzar escudo de hielo, que protege contra los ataques de fuego. Para este caso, un ataque de frío provocará doble de daño al receptor del conjuro.

ESCUDO DE LA FE (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: sí

Escudo de la fe produce una esfera de protección compuesta de energía divina que proporciona un +2 a la CA y a las tiradas de salvación.

ESCUUDRIÑAMIENTO (CLÉRIGO NIVEL 5, DRUIDA NIVEL 4, MAGO NIVEL 4)

TL: 10 min	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: ver texto	RC: no

Este conjuro otorga al lanzador la facultad de espiar a una criatura a distancia, siendo capaz de captar en su mente sus actos e incluso lo que está diciendo mientras dure el conjuro. Si el individuo afectado es especialmente inteligente (INT 13+), puede que sienta que está siendo observado si tiene éxito en una tirada de INT. En cualquier caso, para que el conjuro surta efecto en primera instancia, el lanzador debe superar una tirada de INT modificada como verás en la siguiente tabla.

TABLA DE MODIFICADORES AL INTENTO DE ESCUDRIÑAMIENTO

GRADO DE CONOCIMIENTO	MODIFICADOR
El conjurador y el objetivo están en planos diferentes	-15
El conjurador no sabe nada sobre el objetivo	-15
El conjurador solo ha oído hablar del objetivo	-10
El conjurador solo ha visto al objetivo	-5
El conjurador está en posesión de un mechón de cabello o trozos de uñas del objetivo	+5
El conjurador está en posesión de una prenda u objeto propiedad del objetivo	+5
El conjurador conoce bien a su objetivo	+5

Si el resultado de la tirada es exitoso, el lanzador podrá conjurar los siguientes hechizos adicionales mientras dure el escudriñamiento: leer magia, lenguas y leer y comprender lenguaje. También podrá lanzar con una probabilidad de éxito del 5% x nivel del lanzador los siguientes conjuros: detectar alineamiento, detectar magia y mensaje.

ESCUUDRIÑAMIENTO MAYOR (CLÉRIGO NIVEL 7, DRUIDA NIVEL 7, MAGO NIVEL 7)

TL: 1 min	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: ver texto	RC: sí

Este conjuro es una versión mejorada de escudriñamiento, ya que su duración es superior y permite al lanzador, siempre que el intento tenga éxito, conjurar los siguientes hechizos adicionales: detectar alineamiento, detectar magia, leer magia, lenguas, leer y comprender lenguaje, y mensaje. El resto de su funcionamiento es igual al del conjuro básico de escudriñamiento.

ESFERA INVULNERABLE (MAGO NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Mediante este conjuro el lanzador crea alrededor suyo una esfera mágica que apenas se distingue como un pequeño haz de luz. La esfera no se mueve del sitio en el que es invocada, por lo que si el conjurador se mueve, dejará atrás la esfera. Una vez invocada, la esfera impide que el lanzador se vea afectado por cualquier conjuro de nivel 1 a 4, incluyendo los efectos de objetos mágicos o habilidades mágicas innatas de una criatura. El conjurador podrá lanzar conjuros que afecten a blancos y áreas fuera de la esfera mientras permanezca dentro de la misma. Un conjuro de disipar magia destruirá la esfera de forma inmediata.

ESFERA INVULNERABLE MENOR (MAGO NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro crea alrededor del lanzador una esfera mágica e inmóvil que impide que el lanzador se vea afectado por cualquier conjuro de nivel 1, 2 y 3. El conjurador sí podrá lanzar conjuros desde dentro de la esfera al exterior. La esfera solo puede ser eliminada si el lanzador decide salir de ella, si se lanza un disipar magia contra la esfera o si expira el conjuro.

TABLA DE EFECTOS POR COLOR DE LA ESFERA

COLOR	ORDEN	EFEKTOS DE LA CAPA	CONJURO QUE LO NIEGA
Rojo	1. ^a	Detiene ataques de armas convencionales. Causa 10 puntos de daño por fuego	Pasadizo arcano
Naranja	2. ^a	Detiene ataques de armas mágicas. Causa 20 puntos de daño	Volar
Amarillo	3. ^a	Elimina los efectos del veneno, gas y petrificación. Causa 40 puntos de daño	Desintegrar
Verde	4. ^a	Detiene ataques de armas de aliento. Causa la muerte si no se supera una tirada de salvación de CON	Pasadizo arcano
Azul	5. ^a	Impide conjuros de adivinación y ataques mentales. Causa Petrificación si no se supera una tirada de salvación de SAB	Proyectil mágico
Añil	6. ^a	Detiene todos los conjuros. Causa locura si no se supera una tirada de salvación de SAB	Luz permanente
Violeta	7. ^a	Campo de energía que envía a la criatura a otro plano si falla una tirada de salvación de INT	Disipar magia

ESFERA PRISMÁTICA (ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: ver texto RC: ver texto

Al lanzar esteconjuro, se forma un enorme globo opaco de resplandeciente luz multicolor del tamaño necesario para rodear al lanzador, protegiéndolo ante cualquier tipo de ataque, aunque el lanzador podrá salir y entrar de ella a voluntad. Sin embargo, dentro de la esfera no podrá lanzar conjuros cuyo efecto precise de atravesar el orbe. Cualquier criatura que intente traspasar la esfera sufrirá los efectos de cada color en orden, salvo que use los conjuros adecuados para poder atravesar las diferentes capas, tal como se ven en la tabla de efectos por color de la esfera.

ESPANTAR (ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: CAR niega RC: sí

Este hechizo hace que las criaturas con menos de 6 dados de golpe/niveles hagan una tirada de salvación de CAR o se vean abrumadas por una ola de terror. El éxito permite al objetivo controlar su miedo y reaccionar normalmente, mientras que el fracaso hace que huya presa del pánico. Si está acorralado y se ve obligado a hacerlo, el blanco luchará, pero con una penalización de -1 a los ataques y al daño. Los monstruos con más de 6 dados de golpe/niveles son inmunes a este conjuro. Los clérigos, elfos, muertos vivientes y las criaturas extraplanares también son inmunes.

ESPEJISMO ARCANO (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 5 min ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: INT niega RC: sí

Espejismo arcano funciona de forma similar a terreno alucinatorio, pero permitiendo afectar o incluir estructuras artificiales. El área de efecto es de 3 metros cuadrados por nivel del conjurador. La ilusión creada hace que el área afectada se vea, suene, huela y se perciba como otro tipo de terreno. Las construcciones existentes en el área se pueden alterar para que tengan otra apariencia, o se pueden incluir nuevas construcciones ilusorias. Ni los objetos ni las criaturas dentro del área en el momento del lanzamiento se ven afectadas, aunque sí pueden esconderse dentro de la ilusión como si esta fuera real. La ilusión se mantiene hasta que una criatura supere la tirada de salvación de INT, momento en el que desaparecerá. La ilusión invocada debe mantener cierta coherencia con el entorno y con el área afectada; de no ser así, el Narrador puede aplicar bonificadores especiales a las tiradas de salvación.



ESTALLAR (MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: ver texto RC: ver texto

Este conjuro crea una onda sónica que rompe en docenas de pedazos cualquier cristal o sustancia quebradiza dentro de un área de 8 x 8 metros. Cosas como pociones, ventanas, espejos, etc., son vulnerables a este hechizo siempre que su peso no sea mayor a 0,5 kilos por nivel de lanzador. Si el conjuro se concentra en un único objeto, el elemento puede pesar hasta 5 kilos por nivel de lanzador y se verá afectado sin importar el material o su composición. Todos los objetos inanimados tienen derecho a una tirada de salvación de constitución para evitar los efectos de este conjuro. A discreción del Narrador, cualquier criatura de material frágil (como un gólem de cristal) recibirá 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador, con derecho a una tirada de salvación de CON que puede reducir este daño a la mitad.

ESTASIS TEMPORAL (MAGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: 3 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: sí

Para ejecutar este hechizo, el lanzador debe tener éxito en una tirada de ataque si el blanco se resiste. La víctima caerá en un estado de suspensión animada. Durante este letargo

inducido, el tiempo dejará de fluir para la criatura dormida, no envejeciendo y deteniendo los efectos de cualquier enfermedad, veneno o herida. Todas sus funciones vitales cesarán. Este estado de suspensión animada perdurará indefinidamente hasta que la magia sea interrumpida con un conjuro de disipar magia o el lanzador lo de por terminado. No se permite tirada de salvación.

EXCURSIÓN ETÉREA (CLÉRIGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: no

Las energías de este hechizo permiten al lanzador entrar en el plano etéreo, un lugar que se superpone al mundo material. El lanzador puede atravesar todos los objetos sólidos del plano material sin impedimentos, y no puede ser visto ni bloqueado por ningún medio mundano, aunque las criaturas y seres del plano etéreo podrán ver y atacar al lanzador mientras dure el hechizo. Para el conjurador, el mundo parece un lugar brumoso e insustancial. Si el hechizo termina, y el lanzador está dentro de un objeto sólido como una pared, resulta expulsado al espacio abierto más cercano, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 2 metros sólidos atravesados.

EXORCISMO (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: CAR niega RC: sí

Este conjuro repele a una criatura extraplanar, obligándola a retornar a su plano natal siempre que la criatura falle la correspondiente tirada de salvación de CAR.



EXPIACIÓN (CLÉRIGO NIVEL 5)

TL: 1 hora ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

El lanzador es capaz de expiar los actos malvados de una criatura determinada, siempre que esta se muestre arrepentida de manera genuina. De esta manera se podrán revertir

cambios de alineamiento, incluso aquellos forzados gracias al concurso de la magia, y restaurar la habilidades propias de determinadas clases de aventurero. Por ejemplo, un paladín que haya cometido un acto impuro podría retomar su clase y todas sus habilidades gracias a este conjuro.

EXPLOSIÓN SOLAR (DRUIDA NIVEL 8, ILUSIONISTA NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: ver texto RC: sí

Este conjuro produce una explosión de luz solar de 6 metros de radio dentro del alcance del conjuro, en el punto elegido por el lanzador. Cualquier criatura en dicho punto, quedará cegada y recibirá 3d6 puntos de daño. Aquellos que tengan éxito en una tirada de salvación de DES evitarán la ceguera y recibirán solo la mitad de daño. Las criaturas sensibles a la luz solar reciben el doble de daño. Los muertos vivientes que fallen la tirada de salvación recibirán 1d6 puntos de daño adicionales por nivel del lanzador, y aquellos que son destruidos por la luz solar, como los vampiros, serán destruidos sin derecho a tirada de salvación.



EXTINGUIR FUEGO (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: sí

Este conjuro extingue cualquier fuego no mágico en un área de 15 x 15 metros desde el punto designado por el lanzador o el fuego mágico creado por un único objeto mágico (los artefactos mágicos de especial poder son inmunes a este conjuro). El conjuro también puede disipar los efectos de otros conjuros basados en un fuego presente en el área. En este último caso, el lanzador deberá realizar una tirada enfrentada de INT cuyo grado de dificultad será igual al nivel del lanzador del conjuro que deseamos disipar. Criaturas de fuego presentes en el área, como elementales de fuego, sufren 1d4 puntos de daño por cada nivel del lanzador.

F

FLECHA ÁCIDA DE NEFERTIRI (MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 140 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto +
2 asaltos/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro provoca que una flecha mágica verdosa salga de la punta del dedo índice del lanzador y se dirija al objetivo elegido por el conjurador. El lanzador debe hacer una tirada de ataque a distancia para ver si alcanza a la víctima. Si tiene éxito, la flecha infinge 2d4 puntos de daño por ácido. Por cada 2 niveles del lanzador, la flecha permanecerá un asalto más en el cuerpo del objetivo causando 2d4 PG adicionales.

FORMA GASEOSA (MAGO NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno/nivel

TS: no

RC: sí

El lanzador o la criatura tocada, siempre que sea de manera voluntaria, así como todo su equipo, se transforma en una nube gaseosa. En esta forma insustancial, la persona afectada puede desplazarse lentamente volando, y filtrarse por pequeñas grietas y oquedades, siendo además inmune a ataques físicos convencionales, no así a conjuros.

FORMAS DE ANIMAL (DRUIDA NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel

TS: no

RC: sí

El lanzador puede transformar a una criatura por nivel en un área de 7 x 7 metros en un animal de su elección. Las criaturas así afectadas continuarán en esta forma hasta que expire el conjuro o el lanzador decida darlo por terminado. Cuando un sujeto se convierte en animal mediante este conjuro, recuperará todos sus puntos de vida. Además, las criaturas transformadas adquirirán todas las habilidades del animal elegido, conservando a la par su conciencia y recuerdos. Todo el equipo transportado por cada individuo transformado se funde en su nueva forma, y será recuperado

intacto una vez acabe el conjuro. Las criaturas afectadas rendrán sus puntuaciones de INT, SAB y CAR, y obtendrán las de FUE, DES y CON de la forma animal adoptada.

FUEGO FEÉRICO (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: sí

Un fuego de naturaleza mágica rodea a las criaturas en un área de 3 x 3 metros. Este fuego no quema, pero tiene la intensidad lumínica de una vela, así que los individuos afectados serán visibles con nitidez en la oscuridad. Los atacantes ganarán un bonificador de +1 a la tirada de ataque cuando traben combate con criaturas afectadas por el fuego feérico.

FUERZA TEMPORAL DE DEJAVÚ (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro infunde al objetivo una energía y poder temporales, incrementando en +1 su puntuación de fuerza. El hechizo es acumulativo, aunque sin poder sobrepasar la puntuación máxima de 20.

FUNDIRSE CON LA PIEDRA (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador, y todas sus posesiones y equipo transportados, pueden fundirse con la piedra, que deberá ser de tamaño similar al conjurador. El lanzador, mientras permanezca en la piedra, será consciente de todo lo que pase alrededor, aunque solo podrá escuchar y no ver, pero incluso podrá conjurar. Si la piedra recibe un daño extremo (a discreción del Narrador), el conjuro se disipará y el conjurador será expulsado al exterior recibiendo 5d6 puntos de daño. Si la piedra resulta destruida por completo, el conjurador deberá realizar una tirada de salvación de SAB o morirá. Algunos conjuros específicos, como el de transmutar piedra y carne, causarán 5d6 puntos de daño al lanzador en el interior de la piedra.

G

GARROTE (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN:
1 min/nivel

TS: no

RC: sí

Este hechizo permite dotar de poder mágico a un garrote, palo u objeto similar, que ganará un bonificador de +1 en la tirada de ataque, y pasando a causar 1d6+1 de daño. Además, el garrote será considerado arma mágica mientras dure el conjuro.

GEAS (CLÉRIGO NIVEL 6, ILUSIONISTA NIVEL 6, MAGO NIVEL 6)

TL: 10 min ALCANCE: 3 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: CAR niega

RC: sí

Mediante el lanzamiento de este conjuro, el lanzador puede ordenar a la criatura afectada que realice una misión, cuyo enunciado debe elegirse con sumo cuidado. Como, por ejemplo, encontrar un objeto o una persona, matar a alguien, robar un objeto, etc. Por cada día en que la criatura no se dedique únicamente a realizar la misión encomendada, perderá 1 punto de fuerza y obtendrá un penalizador acumulativo de -1 a sus tiradas de salvación. Estos efectos desaparecen al día siguiente de que la criatura decida dedicarse de nuevo a la misión encomendada. En cualquier caso, si la criatura no acepta la búsqueda de forma voluntaria, tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para evitar los efectos del conjuro.

GLAMOUR FÉERICO (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 2 asaltos/nivel	TS: INT niega	RC: sí

Este conjuro proyecta la imagen del lanzador sobre el cuerpo de otro ser vivo, que, además, imita los movimientos del conjurador en todo momento. De esta forma, un guerrero podría parecer que está lanzando un hechizo, cuando en realidad está disparando su ballesta. Las criaturas confrontadas con la ilusión pueden darse cuenta del engaño si superan una tirada de salvación de INT.

GLIFO CUSTODIO (CLÉRIGO NIVEL 3)

TL: 10 min	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: ver texto	RC: no

El lanzador podrá emplear este conjuro para proteger con una runa protectora invisible un lugar (área de 6 x 6 metros) o un objeto. Cualquier criatura que atraviese el área, toque o mueva el objeto, o cumpla con la condición enunciada por el conjurador, sufrirá los efectos del hechizo. Este hechizo es activado incluso por criaturas invisibles. Aunque algunos conjuros pueden burlar estos glifos, al igual que algunas condiciones físicas del intruso, como un vampiro en forma gaseosa (siempre a discreción del Narrador).

Hay muchos tipos de glifos custodios; generalmente se crean para descargar los efectos de un conjuro determinado (de nivel 3 máximo), como un proyectil mágico, un conjuro de retener persona o una bola de fuego.

GLOBO ELÁSTICO DE FISTAN (MAGO NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: 20 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: DES niega	RC: sí

Este conjuro genera una esfera de 3 metros de diámetro que envuelve a la criatura blanco del conjuro, siempre que su tamaño no rebase el de la esfera. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación de DES para evitar quedar atrapada, salvo que desee penetrar en la esfera voluntariamente.

Esta esfera protege contra cualquier tipo de daño físico o mágico que se quiera infijir exceptuando los conjuros de disipar magia o desintegrar, que destruirán la esfera sin causar daño a quien se encuentre en su interior. Nadie puede entrar ni salir del globo hasta que no expire el conjuro. La esfera se puede mover si se empuja desde el exterior o por los movimientos de la criatura que se encuentre en su interior.

GOLPE DE VIENTO (MAGO NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: 30 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: FUE niega	RC: no

Un potente golpe de viento surge de las manos extendidas del lanzador, dispersando nubes gaseosas o brumas ligeras, apagando pequeños fuegos, como velas y antorchas. Además, puede derribar a criaturas pequeñas o medianas si no tienen éxito en una tirada de salvación de FUE.

GOLPE FLAMÍGERO (CLÉRIGO NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: instantáneo	TS: DES mitad	RC: sí

Mediante este conjuro se crea una columna vertical de fuego, de 3 metros de radio, en el lugar que designe el lanzador dentro del alcance del conjuro. Esta columna causa a cualquier criatura que se halle dentro del área 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador. Si la criatura supera una tirada de salvación de DES, solo recibe la mitad de daño.

GUARDAS Y CUSTODIAS (ILUSIONISTA NIVEL 5, MAGO NIVEL 6)

TL: 30 min	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel	TS: ver texto	RC: ver texto

Este poderoso hechizo es una herramienta muy útil en la defensa de torres, fortalezas y otras guardias parecidas. El lanzador debe estar en algún punto dentro del área a proteger para lanzar el hechizo. El conjuro se propaga desde la posición del lanzador generando una esfera de 5 metros por nivel del lanzador de diámetro. Toda la zona protegida irradia magia con gran intensidad. Dentro de la esfera, se producen los efectos que se detallan a continuación. Un conjuro de disipar magia debe elegir uno de los efectos; si tiene éxito, eliminará solo ese efecto.

1. Ante una bifurcación hay un 50% de probabilidades de verse afectados por una especie de confusión para terminar avanzando exactamente en la dirección contraria a la que se quería tomar (RC: sí).
2. Los pasajes de la zona protegida se llenan de una densa niebla que no permite ver más allá de 2 metros (RC: no).
3. Todas las puertas están bajo los efectos del conjuro cerradura (inverso de apertura, RC: no).
4. Una puerta por nivel del lanzador queda cubierta por una ilusión que la hace aparecer como parte de la pared (RC: no).
5. Los tramos de escalera quedan cubiertos por telarañas, con los efectos del conjuro del mismo nombre, salvo porque se regeneran tras 10 minutos tras haber sido destruidas (RC: no).
6. El lanzador puede elegir dos localizaciones para emplear dos conjuros de boca mágica (RC: no).



h

HABLAR CON LAS PLANTAS (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro permite al lanzador comunicarse con las plantas. Las plantas no poseen inteligencia como tal, así que la conversación se producirá a un nivel muy básico. Por ello, las preguntas o cuestiones formuladas deben ser muy sencillas.

HABLAR CON LOS ANIMALES (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1	ALCANCE: personal	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro permite al lanzador hablar con animales dotados de cierta inteligencia, como mínimo de 1 en su característica de INT. Las respuestas del animal serán, en cuanto a complejidad se refiere, acordes a su inteligencia.

HABLAR CON LOS MUERTOS (clérigo nivel 2)

TL: 10 min ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel TS: ver texto RC: no

Una vez lanzado el conjuro, el lanzador puede hablar con los muertos a los que toque, a los que podrá formular un máximo de tres preguntas, que serán contestadas de manera muy simple. El conjurador ha de poder comunicarse en el idioma que hablaba la criatura en vida. Si la criatura es de alineamiento diferente al lanzador o en el momento de morir poseía un nivel o DG superior al lanzador, tiene derecho a una tirada de salvación de CAR. Si supera la tirada, la criatura puede negarse a responder.

HECHIZAR A LAS MASAS (ilusionista nivel 8, mago nivel 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 día/nivel TS: CAR niega RC: sí

Este potente conjuro funciona como hechizar persona. Sin embargo, el total de DG/niveles que se verán afectados se eleva hasta el doble del nivel del lanzador. Todas las criaturas afectadas realizarán sus tiradas de salvación de CAR con un penalizador de -2. Si hay más criaturas dentro del alcance de las que pueden ser hechizadas, el lanzador elige una a una el orden en el que se ven afectadas, hasta llegar al límite de DG/niveles permitido.

HECHIZAR MONSTRUO (ilusionista nivel 4, mago nivel 4)

TL: 1 ALCANCE: 20 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 día/nivel TS: CAR niega RC: sí

Con este conjuro el lanzador podrá hechizar a un monstruo de su elección. Si la criatura falla su tirada de salvación de CAR, durante el tiempo efectivo de conjuro, tomará al lanzador como un aliado y amigo. El monstruo encantado no actuará como un autómata, pero tomará las acciones y palabras del lanzador con buena predisposición. Si el monstruo es amenazado, o su vida corre peligro, el hechizo quedará roto. El lanzador debe hablar la misma lengua que la criatura para comunicarse.

HECHIZAR PERSONA (ilusionista nivel 1, mago nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: CAR niega RC: sí

Este conjuro solo afecta a criaturas humanoides inteligentes o semiinteligentes. La víctima de este conjuro tiene derecho a realizar una tirada de salvación de CAR. Si logra tener éxito, el hechizo no causará efecto alguno en su persona. En caso contrario, la víctima quedará hechizada, y creerá que el mago que lanzó el conjuro es el mejor de sus amigos, tratando, por tanto, de defenderlo ante cualquier amenaza existente.

Este encantamiento no tiene efecto alguno sobre animales, criaturas de naturaleza mágica, muertos vivientes o monstruos humanoides mayores que un ogro. El lanzador deberá hablar la lengua del blanco hechizado y nunca será obedecida una orden que obligue a la víctima a quitarse su propia vida o llevar a cabo una acción suicida.

El encantamiento queda roto de manera inmediata si el lanzador del mismo ataca deliberadamente al individuo encantado, ya sea mediante otro conjuro o apelando a la fuerza física. La víctima se defenderá de igual modo si es atacada por los aliados del conjurador.

HECHIZAR PERSONA O ANIMAL (druida nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: CAR niega RC: sí

Este conjuro funciona exactamente como hechizar persona, salvo porque también puede afectar a animales, incluidos los de naturaleza mágica.

HIPNOSIS (ilusionista nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 2 saltos +
1 asalto/nivel TS: INT niega RC: sí

El lanzador provoca que las criaturas cercanas se detengan y le miren fijamente. El conjurador puede entonces implantar ideas y sugerencias en las víctimas, aunque estas deben ser breves y razonables. De esta forma se pueden afectar hasta 2d4 DG de criaturas en un área de 8 x 8 metros. Primero se verán afectadas las criaturas con menos DG. Solo las criaturas que pueden ver u oír al lanzador son afectadas, aunque no es necesario que comprendan lo que dice el conjurador. En cualquier caso, todas las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación de INT para evitar los efectos, y el conjuro nunca tendrá éxito en medio del combate u otras situaciones peligrosas.

Las criaturas hipnotizadas no pueden moverse ni actuar mientras dure el conjuro, aunque pueden ser "despertadas" si se las ataca o perturba de alguna otra manera. Las criaturas hipnotizadas no recordarán haber estado en trance, al despertar creerán que la idea o sugerencia implantada parte de ellas mismas.



HUELLA DE DRAGÓN (ilusionista nivel 0)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: INT niega RC: sí

Esta ilusión siempre debe lanzarse sobre una puerta. Cualquier criatura que se acerque a la misma y falle una tirada de salvación de INT, oirá el rugido de un dragón al otro lado de la puerta (e incluso creerá percibir su olor). La ilusión permanece sobre la puerta hasta que alguien la disipa o una criatura la activa.

IDENTIFICAR (MAGO NIVEL 1)

TL: 10 min

ALCANCE: 1 metro

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: no

Este conjuro es de gran utilidad para los usuarios de la magia, pues sirve para identificar las propiedades de los objetos mágicos. Cada asalto que el conjuro se mantenga activo, el conjurador podrá descubrir uno de los poderes del objeto o artefacto en cuestión (incluyendo cómo activarlo y cuántas cargas quedan). El orden en el que son descubiertos los poderes del objeto se deja a discreción del Narrador.

Debido a las emanaciones mágicas que son necesarias trastocar para identificar objetos mágicos, el lanzador perderá 1d4 puntos de CON por el esfuerzo. Una vez acabado el conjuro, el mago deberá descansar durante una hora, viendo su CON restaurada al final de dicho periodo.

ÍDOLO PROTECTOR (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 2

ALCANCE: personal

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador invoca una imagen de sí mismo en arcilla del tamaño de un puño. Mientras dure el conjuro, dicha figura absorberá los tres primeros puntos de daño sufridos por el lanzador en cada impacto directo. Sin embargo, los ataques de área causarán el doble de daño, ya que afectan tanto al lanzador como a la imagen. El hechizo termina inmediatamente si la estatuilla se aleja a más de 3 metros del lanzador. Mientras este conjuro esté en funcionamiento, ningún otro conjuro del estilo (a discreción del Narrador) tendrá efecto sobre el conjurador.

IMAGEN BENDITA (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: CAR niega

RC: sí

El lanzador hace aparecer la imagen de un ser bendito en cualquier punto a la vista. Cualquier muerto viviente que falle una tirada de salvación de CAR se sentirá irremediablemente impedido a atacar a la imagen. Sin embargo, tras realizar un ataque, se dará cuenta del engaño y no volverá a atacar a la ilusión.

IMAGEN DESPLAZADA (ILUSIONISTA NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: INT niega

RC: sí

El lanzador se fija en una criatura y crea una copia de ese ser. La ilusión se muestra agresiva y peligrosa para todos los enemigos que puedan verla, tratando de atraer ataques. No importa si la ilusión sufre daño, parecerá que ha encajado el golpe y continuará combatiendo. Por sí misma, la ilusión no puede hacer ningún daño.

IMAGEN MAYOR (ILUSIONISTA NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: 140 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: INT niega

RC: no

Este hechizo proyecta la imagen de un objeto, criatura, sustancia o campo de energía, que cubrirá un área máxima de 12 metros cúbicos + 3 metros cúbicos por nivel. La ilusión incluye sonido, olor, tacto y todo lo necesario para que sea

percibida como real. Las criaturas que vean la ilusión creerán que lo que ven es real, aunque tienen derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta de que es una ilusión. Si al menos una criatura supera su tirada de salvación, la ilusión desaparece de inmediato. De otro modo, las criaturas afectadas están tan convencidas de la existencia de lo que ven, que pueden llegar a sufrir daño de las ilusiones. La ilusión se mantiene activa mientras el lanzador mantenga la concentración (sin poder hacer nada más), y una vez el lanzador deja de concentrarse, aún perdurará por tres asaltos más. El lanzador puede desplazar la ilusión dentro del alcance del conjuro.

IMAGEN MENOR (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 140 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: INT niega

RC: no

Este hechizo proyecta la imagen de un objeto, criatura, sustancia o campo de energía, que cubrirá un área máxima de 12 metros cúbicos + 3 metros cúbicos por nivel. La ilusión puede incluir algunos efectos sonoros simples, nada al nivel de incluir un mensaje inteligible, y nada a nivel olfativo o táctil. Las criaturas que vean la ilusión creerán que lo que ven es real, aunque tienen derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta de que es una ilusión. Si al menos una criatura supera su tirada de salvación, la ilusión desaparece de inmediato. De otro modo, las criaturas afectadas están tan convencidas de la existencia de lo que ven, que pueden llegar a sufrir daño de las ilusiones. La ilusión se mantiene activa mientras el lanzador mantenga la concentración (sin poder hacer nada más), y una vez el lanzador deja de concentrarse, aún durará dos asaltos más. El lanzador puede desplazar la ilusión dentro del alcance del conjuro.

IMAGEN PERMANENTE (ILUSIONISTA NIVEL 6)

TL: 1

ALCANCE: 50 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: INT niega

RC: no

Este conjuro es una versión mejorada de imagen verdadera, ya que ofrece los mismos efectos, pero con una duración permanente.

IMAGEN PROGRAMADA (ILUSIONISTA NIVEL 6)

TL: 1

ALCANCE: 50 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: INT niega

RC: no

Este conjuro produce los mismos efectos que imagen verdadera; sin embargo, el lanzador puede establecer una condición para que la ilusión se active (esta condición debe estar basada en algo que se pueda percibir). El conjuro permanecerá activo mientras no se active la ilusión.

IMAGEN REFLEJADA (ILUSIONISTA NIVEL 2, MAGO NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 3 asaltos/nivel

TS: no

RC: no

Gracias a este conjuro, el lanzador podrá crear 1d4 reflejos de su propia imagen que imitarán todos sus movimientos, siendo indistinguibles. Estas imágenes aparecerán próximas al lanzador y se moverán a la par que él mismo. El lanzador no necesita mantener la concentración y sus imágenes reflejadas permanecerán junto a él hasta que se agote el conjuro. Las imágenes no son reales y no pueden, por tanto, realizar tareas, pues son una mera ilusión. Cualquier ataque sobre el lanzador golpeará primero contra una de estas imágenes, haciendo que desaparezca hasta que no quede ninguna.

IMAGEN SILENCIOSA (ilusionista nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 140 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: INT niega

RC: no

Este hechizo proyecta la imagen de un objeto, criatura, sustancia o campo de energía, que cubrirá un área máxima de 12 metros cúbicos + 3 metros cúbicos por nivel. La ilusión carece de aspectos sonoros, olfativos o táctiles. Las criaturas que vean la ilusión creerán que lo que ven es real, aunque tienen derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta de que es una ilusión. Si al menos una criatura supera su tirada de salvación, la ilusión desaparece de inmediato. De otro modo, las criaturas afectadas están tan convencidas de la existencia de lo que ven, que pueden llegar a sufrir daño de las ilusiones. La ilusión se mantiene activa mientras el lanzador mantenga la concentración (sin poder hacer nada más). El lanzador también puede desplazar la ilusión dentro del alcance del conjuro.

IMAGEN VERDADERA (ilusionista nivel 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: INT niega

RC: no

Este hechizo proyecta la imagen de un objeto, criatura, sustancia o campo de energía, que cubrirá un área máxima de 12 metros cúbicos + 3 metros cúbicos por nivel. La ilusión incluye sonido, olor, tacto y todo lo necesario para que sea percibida como real. La ilusión puede incluso recitar un mensaje diseñado por el lanzador. Las criaturas que vean la ilusión creerán que lo que ven es real, aunque tienen derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta de que es una ilusión. Si al menos una criatura supera su tirada de salvación, la ilusión desaparece de inmediato. De otro modo, las criaturas afectadas están tan convencidas de la veracidad de lo que ven, que pueden llegar a sufrir daño de las ilusiones. La ilusión sigue un guión determinado por el conjurador en el momento del lanzamiento (incluido el desplazarse dentro del alcance del conjuro) y, por tanto, no es necesario que el lanzador mantenga la concentración.

IMPLANTAR EMOCIÓN (ilusionista nivel 4)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: concentración

TS: CAR niega

RC: sí

Este hechizo induce una poderosa emoción en las mentes de las criaturas dentro de un área de 8 x 8 metros. El lanzador puede elegir qué emoción infligir, y las víctimas pueden evitar los efectos mediante una tirada de salvación de CAR:

DESESPERANZA: -2 a todas las tiradas de salvación, característica, ataque y daño. Cancela un sentimiento de odio.

MIEDO: las víctimas huyen como si estuvieran bajo los efectos del conjuro miedo. Cancela un sentimiento de rabia.

ODIO: las criaturas se vuelven violentas y hostiles. +2 a todas las tiradas de salvación, característica, ataque y daño. Cancela un sentimiento de desesperanza.

RABIA: las víctimas se ven sujetas a una intensa rabia que las empuja a combatir. Bonificador de +2 a las puntuaciones de FUE y CON. +1 a las tiradas de salvación contra miedo. -1 a la CA. Cancela un sentimiento de miedo.

INDETECTABILIDAD (ilusionista nivel 3, mago nivel 3)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel

TS: no

RC: sí

A través de este conjuro, el lanzador provoca que una criatura u objeto se vuelva indetectable a todos los conjuros que pudieran detectarlo de alguna forma, como clarividencia, localizar objeto, etc. Además, impide la detección por medios mágicos adivinatorios, como bolas de cristal, medallones, etc.

INFLUENCIAR (ilusionista nivel 0)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 3 asaltos

TS: CAR niega

RC: sí

Este hechizo permite al lanzador que una criatura de tamaño medio o pequeño le considere como un amigo y aliado de confianza. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para evitar los efectos, con un +5 de bonificación si en el momento del lanzamiento está siendo atacada o amenazada por el lanzador o sus aliados. Si falla, se sentirá inclinada a realizar lo que el lanzador sugiera, pero bajo ningún concepto actuará como un autómata bajo el control del conjurador.

INMOVILIZAR ANIMAL (druida nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: SAB niega

RC: sí

Este conjuro nos permitirá retener a un animal de nuestra elección, el cual permanecerá inmóvil en su posición, aunque plenamente consciente de lo que ocurre a su alrededor. El animal en cuestión tiene derecho a una tirada de salvación de SAB para evitar los efectos del conjuro.

INMOVILIZAR PERSONA (clérigo nivel 2, ilusionista nivel 3, mago nivel 3)

TL: 1 ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: SAB niega

RC: no

Este conjuro permite inmovilizar a una criatura, paralizándola en su posición. Los muertos vivientes y todos los monstruos mayores que un ogro o un trol no se ven afectados por este hechizo. Al quedar inmovilizada, la criatura seguirá respirando normalmente, siendo consciente de lo que ocurre a su alrededor, aunque no podrá hablar ni realizar acción alguna. La víctima de este conjuro tiene derecho a una tirada de salvación de SAB para evitar quedar paralizada.

INVISIBILIDAD (ilusionista nivel 2, mago nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: sí

Este conjuro tornará invisible a cualquier individuo u objeto elegido por el lanzador, incluyéndose a sí mismo. Cuando una criatura se vuelve invisible, todos los objetos que porta también se vuelven invisibles. Un individuo invisible permanecerá en dicho estado hasta que decida atacar, lanzar un nuevo sortilegio o sea atacado por alguien que pueda localizarlo. Un objeto invisible volverá a ser visible de nuevo si es tocado por alguien. Cualquier objeto que recoja el sujeto invisible se volverá invisible a su vez. No obstante, cualquier objeto que deje caer se tornará visible. Un objeto que sobresalga más de 3 metros de la criatura invisible se volverá visible. Una fuente de luz tampoco desaparecerá del todo. La fuente será invisible, pero no así la luz proyectada a más de 3 metros del lanzador.

INVISIBILIDAD A LOS ANIMALES (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: sí

La criatura tocada por el clérigo se tornará invisible para los animales.

INVISIBILIDAD A LOS MUERTOS VIVIENTES (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: ver texto

RC: sí

La persona tocada por el lanzador se tornará invisible a los muertos vivientes. Los muertos vivientes sin inteligencia, como esqueletos y zombis, no podrán ver a la persona afectada por el conjuro. No obstante, muertos vivientes más inteligentes, como vampiros o liches, tendrán derecho a una tirada de salvación de INT.

INVISIBILIDAD DE MASAS (ILUSIONISTA NIVEL 7, MAGO NIVEL 7)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: sí

Este conjuro funciona igual que invisibilidad de grupo, aunque el número de criaturas afectadas puede ser bastante mayor al incrementarse el área afectada hasta los 15 metros de radio.

INVISIBILIDAD EN GRUPO (ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: sí

Este conjuro tiene el mismo efecto que el conjuro invisibilidad, pero afectará a toda criatura dentro de un radio de 3 metros alrededor del lanzador. Toda persona o criatura que se aleje más allá de 3 metros del lanzador se volverá visible de inmediato. Si el conjurador o cualquiera de los invisibles decide atacar o lanzar un nuevo conjuro, el efecto de la invisibilidad se disipará de inmediato para todos. Las criaturas invisibles no pueden verse las unas a las otras.

INVISIBILIDAD EXTENDIDA DE DEJAVÚ (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 4

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 día/nivel

TS: INT niega

RC: sí

Este hechizo solo funciona sobre objetos inmóviles y sin vida que no midan más de 3 metros de alto x 3 metros de ancho. Los efectos del conjuro hacen que el objeto se vuelva temporalmente invisible. La invisibilidad termina inmediatamente si el objeto se mueve o una criatura que busque activamente dicho objeto tiene éxito en una tirada de salvación de INT.

INVISIBILIDAD MEJORADA (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min
+1 asalto/nivel

TS: no

RC: sí

El blanco de este conjuro y todo su equipo se vuelven invisibles ante todas las formas de visión natural, incluidas la infravisión y la visión en la oscuridad. A diferencia de otras



formas de invisibilidad, la invisibilidad mejorada permite al blanco atacar, lanzar hechizos o usar objetos mágicos sin hacerse visible. Los objetos abandonados por el blanco se volverán visibles, mientras que cualquier objeto recogido se volverá invisible. La luz emitida nunca se vuelve invisible, aunque su fuente si lo sea (como un farol sostenido por el blanco). Los objetos especialmente largos, que se extiendan más allá de 3 metros del cuerpo del blanco, se vuelven visibles. En cualquier caso, el blanco sigue haciendo ruido y dejando rastros, como por ejemplo unas pisadas en el barro.

INVISIBILIDAD TEMPORAL DE DEJAVÚ (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: INT niega

RC: sí

Este conjuro solo funciona sobre objetos inmóviles e inanimados que pesen menos que el lanzador, y no sean mayores de 2,5 metros de ancho o de alto. El objeto elegido se vuelve temporalmente invisible. La invisibilidad termina inmediatamente si el objeto se mueve o una criatura que busque activamente dicho objeto tiene éxito en una tirada de salvación de INT.

INVOCAR ELEMENTAL (MAGO NIVEL 5)

TL: 10 min

ALCANCE: 20 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: CAR niega

RC: no

Gracias a este poder arcano, el lanzador podrá invocar por la fuerza a un poderoso elemental de 12 DG de cualquiera de los cuatro planos elementales existentes (fuego, tierra, agua y aire). Mediante este conjuro solo se pueden invocar durante un mismo día cuatro elementales en total. El conjurador debe mantener la concentración para conservar el control de la criatura, no pudiendo realizar otra acción en dicho intervalo de tiempo, durante el cual podrá comandar al elemental e incluso ordenar que regrese a su plano de origen. No obstante, un conjuro de disipar el mal devolverá a la criatura a su plano. De igual modo, si el lanzador es perturbado en su concentración, atacado directamente o decide realizar otra acción, perderá el control del elemental, que se volverá contra él, atacándole furiosamente.

L

LABERINTO (ilusionista nivel 7, mago nivel 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: sí

El conjurador enviará a la víctima de este hechizo a un laberinto extradimensional. El número de asaltos que el sujeto permanecerá allí retenido es determinado por su inteligencia:

TABLA DE TIEMPO DE RETENCIÓN EN EL LABERINTO

INTELIGENCIA	TIEMPO DE RETENCIÓN
0-2	2d4 días
3-5	1d4 días
6-8	5d4 horas
9-12	4d4 minutos
13-15	3d4 asaltos
16-17	2d4 asaltos
18 o más	1d4 asaltos

Los minotauros son inmunes a este conjuro.



LEER MAGIA (ilusionista nivel 1, mago nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: - COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

Este hechizo permitirá al lanzador leer cualquier escritura de índole arcana, así como runas y escritos mágicos en pergaminos y similares. No obstante, una vez que el lanzador lea un pergamo o escritura arcana, el contenido podrá releerse sin tener que lanzar de nuevo el conjuro. Todos los libros de conjuros están protegidos usando escritura arcana y solo sus propietarios pueden estudiarlos sin tener que recurrir a este sortilegio. Por tanto, los libros de conjuros pertenecientes a otros conjuradores desconocidos que los aventureros encuentren en el curso de sus exploraciones requerirán del uso de este conjuro para su lectura.

LEER Y COMPRENDER LENGUAS (mago nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 2 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

Este conjuro permitirá al lanzador comprender y leer cualquier lengua o idioma, no así hablar dicha lengua.

LENGUAS (clérigo nivel 4, ilusionista nivel 3, mago nivel 3)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 turno/nivel TS: no RC: no

Este conjuro otorga al lanzador, o a cualquier criatura elegida, la habilidad de comprender y hablar cualquier lenguaje durante el tiempo que dure este encantamiento.

LENТИFICAR VENENO (clérigo nivel 2, druida nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: CON niega RC: sí

Este conjuro es capaz de ralentizar los efectos de un veneno en el organismo de la criatura afectada durante la duración del mismo (evitando el empeoramiento del blanco). Aún con todo, el hechizo no restaura puntos de vida perdidos por efecto de la toxina. Si por alguna razón el blanco desea resistirse a los efectos del conjuro, tiene derecho a una tirada de salvación de CON.

LEONES ILUSORIOS (ilusionista 6)

TL: 2 ALCANCE: 10 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 6 asaltos TS: INT niega RC: sí

Tras una orden y un chasquido de dedos del lanzador, dos enormes leones aparecen corriendo de la nada. Los felinos se mostrarán amenazantes, rugiendo y moviéndose alrededor y entre el lanzador y sus aliados. Cualquier espectador que falle su tirada de salvación de INT, creerá que los felinos son reales y luchará contra ellos como si fueran un enemigo más. Los leones atacan usando los valores del lanzador (incluyendo su iniciativa), como si fuera este el que atacara con un arma cuerpo a cuerpo. Cada ataque con éxito causa 3d6 puntos de daño por mordisco. Los leones tienen una CA de 18 y caerán al suelo ensangrentados y moribundos si sufren cualquier daño.

LEVITAR (mago nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros o toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel TS: INT niega RC: sí

Empleando este hechizo se crea un efecto mágico que produce que el receptor u objeto elegido levite sobre el suelo, arriba y abajo, a voluntad del conjurador. No obstante, no podrá desplazarse horizontalmente por sí mismo.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO (clérigo nivel 4, druida nivel 4)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: sí

La criatura afectada por este conjuro podrá desplazarse sin impedimento por medios que normalmente afectarían a su rango de movimiento, como, por ejemplo, por el agua hasta la cintura, el lodo u otro elemento líquido, o bien ignorando los efectos de un conjuro de inmovilizar persona, ralentizar, telaraña, etcétera.

LLAMAR AL RELÁMPAGO (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min TS: DES mitad RC: sí

El conjuro de llamar al relámpago podrá ser empleado cuando el lanzador se encuentre en una zona tormentosa, pudiendo convocar rayos y centellas mientras dure el conjuro. Cada rayo causa 1d10 puntos por nivel del lanzador, golpeando desde las nubes en vertical al objetivo designado. El lanzador tardará todo un asalto en concentrarse y convocar cada rayo, cuyos efectos tendrán lugar en el asalto siguiente. Una tirada de salvación de DES reducirá el daño a la mitad.

LLUVIA DE METEORITOS (MAGO NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: ver texto RC: sí

Esteconjuro crea 4 esferas pétreas ígneas de 1 metro de diámetro que surgirán de la mano extendida del mago para dirigirse rápidamente hacia el objetivo fijado, dejando tras de sí una estela flamígera y estallando en el punto elegido por el lanzador (siempre dentro del alcance del conjuro). Los meteoritos pueden golpear objetivos diferentes o concentrarse en un solo punto. Las criaturas en la trayectoria de los meteoritos sufren 9d6 puntos de daño sin tirada de salvación. Las criaturas afectadas por la explosión final (5 metros de radio), sufren 1d4 x 10 puntos de daño por fuego, que pueden reducirse a la mitad con una tirada de salvación de DES exitosa (cada meteorito debe salvarse por separado).



conjuros de defensa contra la observación mágica, polimorfar, etc. Localizar criatura no sirve para detectar objetos.

LOCALIZAR HUMANOIDE (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 3 ALCANCE: 1.500 km COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: no RC: sí

Esteconjuro permite al lanzador ver una imagen mental de un humanoide concreto (que debe identificarse en el momento del lanzamiento de forma inequívoca) como si lo observara desde una altura de 15 a 100 metros por encima de su posición actual. La visión no se ve bloqueada por paredes ni por cualquier otro obstáculo que no sean protecciones contra la observación mágica. El lanzador también averigua la dirección y distancia aproximada a la que se encuentra el humanoide observado.

LOCALIZAR OBJETO / OCULTAR OBJETO (CLÉRIGO NIVEL 3, MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

Esteconjuro nos permite localizar un objeto, siempre que el lanzador sepa de antemano cómo es dicho objeto. El hechizo ofrecerá al lanzador la dirección en la que se encuentra el objeto deseado, o la de aquel más parecido según la descripción que se tenga del mismo.

El reverso de este conjuro permite ocultar un objeto de posibles usos delconjuro de localizar objeto o de otro tipo de magia adivinatoria.

LOCURA (ILUSIONISTA NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: INT niega RC: sí

Esteconjuro provoca la más absoluta de las locuras en una criatura elegida por el lanzador. La criatura afectada por el hechizo se comportará de forma aleatoria, según establezca el Narrador utilizando por ejemplo una tirada de dado. Entre los posibles comportamientos están: alejarse, mirar fijamente



LOCALIZAR CRIATURA (MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

Usando este hechizo, el lanzador puede localizar la criatura más cercana de un tipo específico con el que se haya topado con anterioridad (como un humano, elfo, orco, unicornio, etc.), o una criatura individual específica que el lanzador conozca, y siempre que esté dentro del alcance del conjuro. El agua corriente bloquea el hechizo que, además, puede ser burlado por

a la distancia, balbucear incoherencias, sucumbir a la paranoia, oír voces en la cabeza o incluso actuar con normalidad. Cualquiera de estos comportamientos puede durar desde un asalto hasta varios días o años (una vez más a discreción del Narrador). La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de INT para evitar los efectos de este conjuro.

Atacar a una criatura afectada por este hechizo no ofrece ninguna ventaja, ya que la víctima se defenderá incluso devolviendo los ataques. Solo un conjuro como restablecimiento mayor, deseo limitado o deseo pueden sanar a la víctima, mientras que uno del estilo de quitar maldición no tendrá efecto alguno.

LUCES DANZANTES (ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno TS: ver texto RC: no

Dependiendo de la versión elegida, el lanzador puede crear cuatro luces que se asemejan a antorchas o fanales, o bien cuatro esferas de luz o una silueta vagamente humana que brilla con luz trémula. Cada una de estas fuentes de luz (ya sean las antorchas o fanales y los globos de luz) deben permanecer cerca, no pudiendo separarse unas de otras más de seis metros. El lanzador puede trasladarlas a voluntad dentro del área de efecto, pudiendo desplazarlas arriba o abajo e incluso hacerlas torcer esquinas. Una criatura que interactúa con una de estas luces tiene derecho a una tirada de salvación de SAB para descubrir que son una mera ilusión.

Las luces danzantes iluminan con la intensidad de una antorcha normal y corriente.

LUZ (CLÉRIGO NIVEL 0, DRUIDA NIVEL 0, ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 45 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

Con este conjuro se ilumina un área de 10 metros alrededor del lanzador, como si este estuviera equipado con una antorcha normal. El conjuro puede lanzarse sobre un objeto para que este despida luz, como la punta de un bastón, un cetro, o incluso una espada. El conjuro de luz no funcionará en un área donde esté surtiendo efecto un conjuro de oscuridad, y viceversa.

LUZ PERMANENTE (CLÉRIGO NIVEL 3, ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 20 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: sí

Este conjuro crea un globo de luz que ilumina un área de 10 metros de radio. La luz que emite el orbe es más brillante que la de una antorcha, pero de menor intensidad que la luz diurna natural. El globo iluminará de forma ininterrumpida, a menos que se extinga por medios mágicos (por ejemplo, con un conjuro de disipar magia).

M

MADERA FÉRREA (DRUIDA NIVEL 6)

TL: 15 min ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Este conjuro convierte a la madera común en madera mágica, dotándola de una resistencia al fuego como la del acero. Sin embargo, los conjuros que afectan al metal o al hierro no afectarán a la madera férrea. El lanzador puede fabricar armas y armaduras de este material, aunque los elementos de las mismas deben ser esculpidos para que tengan la forma adecuada antes del encantamiento. El conjuro afecta a 2 kilos de madera por nivel del lanzador.

MANO APRESADORA DE FISTAN (ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: 3 metros/nivel COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: sí

Este sortilegio crea una enorme mano fantasmal que puede actuar como barrera entre el lanzador y otra criatura u objeto (+10 a la CA del lanzador). El tamaño de la mano puede variar a elección del conjurador desde una talla normal a una enorme mano de 3 metros de largo. No se puede engañar a la mano, que cuenta con una CA de 20 y tantos PG como el máximo del lanzador. Se la puede dañar por métodos mundanos o mágicos, aunque los conjuros que no causen daño directo no le afectan. Si lo hará un disipar magia o un escudo antimagia. Si la mano se ve forzada a realizar una tirada de salvación,

usará los valores del lanzador. La mano bloquea por completo a cualquier criatura de hasta 1.000 kilos, reduciendo el rango de movimiento a la mitad para las que superen ese peso.

También es posible aferrar cosas con esta mano mágica. Para ello la mano puede hacer un ataque de presa por asalto (consultar el apartado sobre combate sin armas), con un bonificador de FUE de +10. Por último, se puede utilizar la mano apresadora para desplazar cosas de hasta 2.000 kilos de peso hasta a 3 metros de distancia.



MANO MÁGICA (MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 7 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: concentración

TS: no

RC: sí

El lanzador puede señalar un objeto que pese no más de 3 kilos dentro del área de alcance y mover el mismo a voluntad mientras mantenga la concentración. El efecto de este conjuro se disipa automáticamente, dejando caer el objeto al suelo, siempre que este rebase el alcance máximo del hechizo.

MANOS ARDIENTES (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 2 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: no

RC: sí

Una vez lanzado este conjuro, brotan a través de las puntas de los dedos del lanzador unas llamas abrasadoras que arrasan lo que encuentran a su paso hasta una distancia de 2 metros. Salen 10 chorros en forma de abanico y abarcan un arco aproximado de 120 grados. Cualquiera que se halle dentro del área de efecto del conjuro sufrirá 1d2 puntos de golpe + 1 PG por nivel del lanzador. Cualquier material inflamable dentro de la zona afectada arde automáticamente sin ningún tipo de tirada de salvación.

MARABUNTA (DRUIDA NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: 45 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: no

Por medio de este conjuro, el lanzador crea una marabunta conformada por 1.000 pequeñas arañas venenosas, escorpiones, escarabajos perforadores y esclopendras. Esta masa reptante avanza ocupando un área de 8 x 8 metros. A las órdenes del conjurador, la marabunta se mueve en una determinada dirección avanzando a una velocidad de 3 metros por asalto, hasta una distancia máxima de 50 metros. Cada sabandija de las mil presentes en la marabunta causará 1 punto de daño a las criaturas afectadas, muriendo después. Así pues, cualquier víctima atacada por la marabunta perderá tantos puntos de golpe como sean necesarios para que muera (los bichos no pican a una criatura muerta) o tantos bichos queden presentes. Las criaturas se ven afectadas por



la marabunta por orden creciente de distancia al lanzador. Si la marabunta avanza más allá de los 50 metros, perderá 50 miembros por cada 3 metros recorridos de más. Cualquier cosa que destruya o impida el paso de insectos normales también afectará a los bichos de la marabunta.

MARCA ARCANA (ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: CAR niega

RC: sí

Este conjuro nos permite inscribir una runa o marca, de no más de seis caracteres, sobre cualquier sustancia o material sin causar perjuicio o daño. La marca puede ser invisible o visible. Podremos intentar inscribir la runa sobre una criatura, pero esta tendrá derecho a una tirada de salvación de carisma. Si elegimos aplicar una marca arcana invisible, la misma se tornará visible y brillará bajo un conjuro de detectar magia. La marca no puede ser disipada, excepto por su lanzador o por un conjuro de borrar.

MASTÍN FIEL DE FISTAN (ILUSIONISTA NIVEL 5, MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

La energía arcana liberada por este conjuro toma la forma de un sabueso fantasmal, dedicado a proteger un área o al taumaturgo. El lanzador puede ordenar en cualquier momento que el sabueso se dedique a cualquiera de esas dos tareas. El mastín considerará a los compañeros del lanzador como aliados, a menos que se le ordene lo contrario. Si un intruso de tamaño superior al sabueso se acerca a menos de 15 metros, el mastín dejará escapar un aullido espantoso y espeluznante. Todos aquellos que escuchen el aullido deben hacer una tirada de salvación contra miedo (CAR) o sufrir un penalizador de -2 a los ataques y la moral. Esto también afecta a los aliados del lanzador. Si un intruso se acerca a menos de 3 metros del mastín o del lanzador, el sabueso dejará de ladear y atacará. La mordedura del mastín se considera un arma mágica que puede usar una vez por asalto con un bonificador igual al nivel del lanzador en el momento en el que fue creado, causando 2d6 + 3 puntos de daño si



logra impactar. El mastín continuará atacando mientras el intruso se mantenga a menos de 8 metros.

El mastín tiene un total de PG igual a los del lanzador en el momento en el que fue creado y una CA de 18. Y, aunque se le puede dañar mediante las armas y la magia, la forma más eficaz de acabar con él es dispersarlo con un disparo magia. Si el lanzador se aleja a más de 50 metros del sabueso, el hechizo termina inmediatamente. De otra forma, el conjuro dura 1 hora por nivel de lanzador, aunque si el mastín comienza a ladrar, solo durará 1 asalto por nivel a partir de ese momento.

MASTINES ILUSORIOS (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 6 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: INT niega RC: sí

Tras una orden y un chasquido de dedos del lanzador, dos enormes mastines aparecen corriendo de la nada. Los sabuesos se mostrarán amenazantes, ladrando y moviéndose alrededor y entre el lanzador y sus aliados. Cualquier espectador que falle su tirada de salvación de INT, creerá que los mastines son reales y luchará contra ellos como si fueran un enemigo más. Los mastines siempre fallan cuando atacan, tienen una CA de 12 y caerán ensangrentados y moribundos al suelo si sufren cualquier daño.

MENSAJE (ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: no

El lanzador puede susurrar un mensaje a un único objetivo y recibir respuesta a muchos metros de distancia, y siempre que el individuo receptor del mensaje entienda la lengua en la que se ha pronunciado el mismo. Si bien el mensaje es apenas audible, alguien cercano al lanzador podría leer sus labios. Un conjuro de silencio bloquea los efectos de este sortilegio.

MENSAJE ONÍRICO (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 1 min ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: sí

El lanzador, o una criatura tocada por el lanzador, envía un mensaje en forma de sueño. El lanzador debe identificar a los destinatarios del sueño de forma inequívoca al lanzar este hechizo. Tras eso, la criatura tocada entra en trance y se aparece en sueños a los destinatarios para entregarles el mensaje. El mensaje puede ser de cualquier longitud y los destinatarios lo recordarán perfectamente al despertar. La comunicación es unidireccional: los destinatarios no pueden hacer preguntas, responder o proporcionar información. El mensajero tampoco puede obtener información de la observación de los sueños de los destinatarios. El mensajero despierta del trance en cuanto se ha entregado el mensaje. Por tanto, la duración del conjuro es igual al tiempo necesario para que el mensajero entre en el sueño del destinatario y lleve a cabo su cometido.

Si se molesta al mensajero durante el trance, este despertará y el hechizo termina. Durante el trance, el mensajero no es consciente de su propio entorno ni de lo que ocurre a su alrededor. Si el destinatario no está dormido cuando se lanza el conjuro, el mensajero puede elegir permanecer en trance o despertar (finalizando el hechizo). Las criaturas que no duermen o sueñan no pueden ser afectadas por este conjuro.



MENTE EN BLANCO (CLÉRIGO NIVEL 9, ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 10 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos/nivel TS: no RC: no

El lanzador, o la criatura elegida, será inmune a cualquier efecto que detecte, lea, influya o altere los pensamientos y emociones. También estará protegido frente a conjuros de adivinación o detección de alineamiento, incluyendo conjuros tan potentes como deseo limitado o deseo. La criatura bajo los efectos del conjuro será de igual modo indetectable para los hechizos de escudriñamiento y otros conjuros del estilo.

MIEDO (ILUSIONISTA NIVEL 4, MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: CAR niega RC: sí

Este conjuro afecta a todas las criaturas dentro de un área de 8 x 8 metros que no superen una tirada de salvación de CAR. El pánico y el terror azotan sus corazones, haciendo que huyan del lanzador lo más rápido posible. Si dichas criaturas son acorraladas y se ven obligadas a luchar contra el conjurador, lo harán aplicando una penalización de -2 a todas sus tiradas.

MNEMOTECNIA DE FISTAN (MAGO NIVEL 4)

TL: 10 min. ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Gracias a este conjuro, el lanzador es capaz de memorizar hechizos adicionales. En total, se podrán memorizar hasta 3 niveles adicionales; por ejemplo: 3 conjuros de nivel 1, o 1conjuro de nivel 3. Los conjuros de nivel 0 cuentan como 1/2 nivel. Los conjuros extras se pierden transcurridas 24 horas si no han sido lanzados antes.

MOLDEAR ENERGÍA (ilusionista nivel 5)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: sí

El lanzador crea una ilusión prácticamente real de uno de los siguientes conjuros: bola de fuego, muro de fuego, muro de hielo, nube apesposa, proyectil mágico, rayo centelleante, telaraña o tormenta de hielo. El hechizo imitado tiene su efecto normal completo, así como el resto de sus parámetros: alcance, duración, tiradas de salvación, etc. Sin embargo, una tirada de salvación exitosa de INT reduce los efectos del conjuro imitado al 20% (un 20% del daño, de la duración, de su fuerza, etc.).

MOLDEAR ENERGÍA MAYOR (ilusionista nivel 6)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: sí

El lanzador genera una ilusión prácticamente real de uno de los siguientes conjuros: bola de fuego, cono de frío, muro de fuego, muro de fuerza, muro de hielo, muro de hierro, nube apesposa, nube aniquiladora, proyectil mágico, rayo centelleante, telaraña o tormenta de hielo. El hechizo imitado tiene su efecto normal completo, así como el resto de sus parámetros: alcance, duración, tiradas de salvación, etc. Sin embargo, una tirada de salvación exitosa de INT reduce los efectos del conjuro imitado al 40% (un 40% del daño, de la duración, de su fuerza, etc.).

MOLDEAR SOMBRAS (ilusionista nivel 4)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: no

El lanzador moldea ilusiones casi perfectas de un grupo de monstruos que atacarán a sus enemigos a no más de 50 metros del lanzador. Mediante este conjuro se pueden moldear criaturas por un valor total en dados de golpe igual al nivel del lanzador. El conjurador elige la forma que adopta cada una de las ilusiones, si es un goblin, un enano, etc., pero el tamaño de las criaturas debe ser pequeño o mediano. Las ilusiones tienen solo un 20% de los puntos de golpe normales de la criatura que copian.

Las criaturas atacadas por las ilusiones creerán que son enemigos reales a menos que tengan éxito en una tirada de salvación de INT. Si la tirada de salvación es un fallo, las ilusiones infligen daño normal y tienen todas las habilidades y debilidades habituales del monstruo que copian. Si la tirada de salvación tiene éxito, las habilidades especiales, la CA, el daño que causan, etc., de las ilusiones a las que se enfrenten se reduce a un 20% de los valores habituales. Para que el conjuro funcione, en el área debe haber sombras, siendo válida la del propio lanzador.

MOLDEAR SOMBRAS MAYOR (ilusionista nivel 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: no

El lanzador moldea ilusiones casi perfectas de un grupo de monstruos que atacarán a sus enemigos a no más de 50 metros del lanzador. Mediante este conjuro se pueden moldear criaturas por un valor total en dados de golpe igual al nivel del lanzador. El conjurador elige la forma que adopta cada

una de las ilusiones, si es un goblin, un enano, etc., pero el tamaño de las criaturas debe ser pequeño o mediano. Las ilusiones tienen solo un 40% de los puntos de golpe normales de la criatura que copian.

Las criaturas atacadas por las ilusiones creerán que son enemigos reales a menos que tengan éxito en una tirada de salvación de INT. Si la tirada de salvación es un fallo, las ilusiones infligen daño normal y tienen todas las habilidades y debilidades habituales del monstruo que copian. Si la tirada de salvación tiene éxito, las habilidades especiales, la CA, el daño que causan, etc., de las ilusiones a las que se enfrenten se reduce a un 40% de los valores habituales. Para que el conjuro funcione, en el área debe haber sombras, siendo válida la del propio lanzador.

MOLDEAR SOMBRAS VERDADERO (ilusionista nivel 6)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: no

El lanzador moldea ilusiones casi perfectas de un grupo de monstruos que atacarán a sus enemigos a no más de 50 metros del lanzador. Mediante este conjuro se pueden moldear criaturas por un valor total en dados de golpe igual al nivel del lanzador. El conjurador elige la forma que adopta cada una de las ilusiones, si es un goblin, un enano, etc., pero el tamaño de las criaturas (largo o ancho) no pueden superar los 30 centímetros por nivel del lanzador. Las ilusiones tienen solo un 60% de los puntos de golpe normales de la criatura que copian.

Las criaturas atacadas por las ilusiones creerán que son enemigos reales a menos que tengan éxito en una tirada de salvación de INT. Si la tirada de salvación es un fallo, las ilusiones infligen daño normal y tienen todas las habilidades y debilidades habituales del monstruo que copian. Si la tirada de salvación tiene éxito, las habilidades especiales, la CA, el daño que causan, etc., de las ilusiones a las que se enfrenten se reduce a un 60% de los valores habituales. Para que el conjuro funcione, en el área debe haber sombras, siendo válida la del propio lanzador.

MONTURA DE DRAGÓN (ilusionista nivel 3)

TL: 2 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: INT niega RC: sí

Este conjuro crea un dragón ilusorio que puede usarse como montura por el lanzador y hasta otras tres criaturas de tamaño humano. El dragón vuela, camina o nada con un rango de movimiento de 20 metros. Las criaturas que vean el dragón y superen una tirada de salvación de INT sabrán que es una mera ilusión.

MORDISCO DE DRAGÓN (ilusionista nivel 2)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: INT niega RC: sí

El ilusionista adopta la apariencia de un pequeño dragón, que arremete y trata de morder a la víctima. Si la víctima falla una tirada de salvación de INT, sufre 2d6 puntos de daño. La ilusión desaparece inmediatamente después del ataque.

MOVER LA TIERRA (MAGO NIVEL 6)

TL: ver texto ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Este hechizo afecta a un área de tierra logrando efectos como derrumbar un terraplén, desplazar o cambiar la forma de una colina, generar dunas, etc. Mediante este conjuro no se puede afectar a una formación rocosa. El área objetivo determina el tiempo de lanzamiento. Por cada 9 metros cuadrados, el conjuro consume 3 minutos de lanzamiento. De esta forma, afectar al área máxima permitida, que es de 240 metros cuadrados, consume 4 horas de lanzamiento. La región de tierra afectada no puede tener una profundidad superior a los 9 metros.

En cualquier caso, mover la tierra no produce efectos violentos. En cambio, genera crestas y ondulaciones, convirtiendo la tierra afectada en una especie de fluido viscoso. La mayoría (a discreción del Narrador) de árboles, estructuras, formaciones rocosas y demás elementos sobre la tierra no se ven afectados, excepto por los cambios en la elevación y la topografía relativa. Este hechizo no se puede usar para excavar túneles, y generalmente es demasiado lento para atrapar o enterrar criaturas. Su uso principal es para cavar o llenar zanjas, fosos de castillos o para ajustar la orografía antes de una batalla.

MURO DE ESPEJOS (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos/nivel TS: INT niega RC: sí

Este conjuro crea la ilusión de un espejo perfecto de un máximo de 2 metros cuadrados por nivel de lanzador y de 3 centímetros de espesor en un pasillo, portal o espacio entre el lanzador y sus contrincantes. Para las víctimas que no superen una tirada de salvación de INT, el espejo es una pared impenetrable que solo puede derribarse mediante disipar magia, desintegrar o un hechizo o poder similar. Además, si las criaturas afectadas tratan de atacar al espejo con armas o conjuros distintos a los mencionados antes, y fallan en una nueva tirada de salvación de INT, recibirán su propio ataque rebotado desde el espejo. Si tienen éxito, el ataque fallará, pero no les afectará a ellos.

MURO DE ESPINAS (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel TS: no RC: no

El lanzador será capaz de crear un muro de arbustos densos, duros y dotados de espinas aguzadas que impedirán el paso a otras criaturas. El área afectada será de 3 metros cúbicos por nivel del lanzador. Cualquier criatura que intente atravesar la maraña de arbustos espinosos, sufrirá 25 puntos de daño menos la cantidad representada por su CA cada asalto en contacto con el muro. Por ejemplo, un aventurero con CA 15 recibiría 10 puntos de daño. Para lograr un avance significativo, la criatura que lo intente debe tener éxito en una tirada de FUE contra un grado de dificultad de 10. Si falla, no conseguirá un avance significativo, pero igualmente recibirá el daño.

MURO DE FUEGO (DRUIDA NIVEL 5, MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: no

El conjurador, al invocar este poder arcano, creará un muro inmóvil de fuego de 30 cm de espesor y 6 metros de altura, que permanecerá activo mientras el lanzador se mantenga concentrado y no realice ninguna otra acción. Este muro, o cortina de fuego, puede variar en dimensiones y formas a voluntad del lanzador (por ejemplo, un círculo que rodee al conjurador), nunca excediendo los 40 metros cuadrados. El muro de fuego resultará mortal y, por tanto, impenetrable, para toda criatura con menos de 4 DG. Monstruos con 4 DG o más recibirán 1d6 puntos de daño por fuego durante cada asalto que permanezcan dentro de las llamas o al intentar penetrar. Este fuego mágico causa doble de daño a muertos vivientes y seres de naturaleza basada en el frío.



MURO DE FUERZA (MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos/nivel TS: no RC: no

Este conjuro genera una barrera de fuerza, esfera o hemisferio en el sitio que designe el lanzador dentro del alcance del conjuro. Dicha barrera será invisible y no permitirá que nada la traspase, deteniendo todos los ataques físicos y mágicos que intenten penetrarla, así como a cualquier criatura, incluyendo las del plano etéreo. El muro puede tener unas dimensiones de 20 metros de alto por 3 metros por nivel del lanzador de ancho y de 3 centímetros de espesor, o 30 centímetros por nivel del lanzador de diámetro en el caso de la esfera, o 60 centímetros por nivel del lanzador de diámetro en el caso de la forma hemisférica.

El muro de fuerza no será destruido por un conjuro de disipar magia, únicamente se ve afectado por el conjuro de desintegrar, que lo destruye totalmente. La única forma de atravesar el muro es mediante unconjuro de teleportación. El conjurador puede concluir el conjuro cuando lo deseé.

MURO DE HIELO (MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador, al invocar este poder arcano, creará un muro inmóvil de hielo translúcido de 30 cm de espesor y 6 metros de altura que permanecerá activo mientras el conjurador se mantenga concentrado y no realice ninguna otra acción. Este muro puede variar en dimensiones y forma a voluntad del lanzador (por ejemplo, un círculo que rodee al conjurador), nunca excediendo los 40 metros cuadrados. El muro de hielo resulta impenetrable para toda criatura con menos de 4 DG. Monstruos con 4 DG o más recibirán 1d6 puntos de daño al romper el hielo para atravesarlo. Este hielo mágico causa doble de daño a seres de naturaleza afín al calor. El muro de hielo debe ser conjurado sobre una superficie sólida y no puede invocarse en una ubicación ocupada por un objeto o estructura.

MURO DE HIERRO (MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: ver texto

RC: no

Este conjuro crea un muro plano de hierro que debe colocarse sobre una superficie sólida que permita al muro falcarse en los laterales o el suelo para permanecer erguido. De otra forma caerá con un 50% de probabilidades hacia delante o hacia atrás. Las criaturas amenazadas por la caída pueden abandonar el área con una tirada de salvación de DES exitosa, de otra forma recibirán 10d6 puntos de daño. El muro será de 3 centímetros de grosor por cada cuatro niveles del lanzador, y de 2 x 2 metros por nivel del lanzador de ancho y alto.

Este muro no puede invocarse en una ubicación ocupada por un objeto, estructura o criatura. Una vez creado, el muro es susceptible de ser atacado por los elementos (corrosión, óxido, etc.) o cualquier otro modo mundano o mágico. Por cada 3 centímetros de ancho, el muro dispone de 30 PG.

MURO DE PIEDRA (DRUIDA NIVEL 6, MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: no

Este conjuro crea un muro de roca que se fusionará con la piedra de la base y de cualquier pared lateral que toque. El lanzador puede darle cualquier forma que desee (se puede usar para crear un puente o una rampa). Es obligatorio que la base del muro sea también de piedra sólida o de otra forma el conjuro falla.

El muro será de 3 centímetros de grosor por cada cuatro niveles del lanzador, y de 2 x 2 metros por nivel del lanzador de ancho y alto. El muro no puede invocarse en una ubicación ocupada por un objeto, estructura o criatura. Una vez creado, el muro es susceptible de colapsar si es atacado, o su construcción es, a discreción del Narrador, frágil (por ejemplo un puente extremadamente largo). Por cada 3 centímetros de ancho, el muro dispone de 15 PG, aunque debido a su extrema dureza, los primeros 8 PG de cualquier golpe se ignoran.

MURO DE VIENTO (DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: no

Muro de viento permite al lanzador crear una ventolera a modo de barrera, cubriendo 6 metros de largo por 3 metros de altura. El viento huracanado que forma este muro impedirá el paso de criaturas voladoras pequeñas (menores que un águila). Así mismo, flechas y viroles, incluso lanzas o jabalinas, serán desviadas por efecto del viento. También impide el paso de gases y criaturas en forma gaseosa (aunque no detendrá a una criatura incorpórea).

MURO PRISMÁTICO (DRUIDA NIVEL 9, ILUSIONISTA NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: ver texto

RC: ver texto

Este conjuro actúa de manera similar al conjuro de esfera prismática, salvo que en lugar de una esfera toma la forma de una pared. Las dimensiones del muro serán como máximo de 1,5 metros de anchura por nivel del lanzador, y medio metro de altura por nivel del lanzador. No se puede lanzar este conjuro en el área que ocupe una criatura.



N

NEUTRALIZAR VENENO (CLÉRIGO NIVEL 4, DRUIDA NIVEL 3, ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: no

Si se lanza este conjuro sobre una criatura envenenada aún viva, el conjurador consigue que esta se vuelva inmune a ese veneno de manera permanente y repara los efectos que dicho veneno pudiera haberle causado. Si la criatura ha muerto debido a los efectos del veneno, este conjuro puede traerla de vuelta a la vida si no han transcurrido más de 10 asaltos desde su muerte.

NIEBLA DE OSCURECIMIENTO (DRUIDA NIVEL 1, ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador es capaz de crear una densa niebla que cubrirá su cuerpo extendiéndose por un área de 6 x 6 x 6 metros, entorpeciendo la visión, incluyendo la visión en la oscuridad y la infravisión. Un viento moderado dispersará la niebla en 1d4 asaltos.

NIEBLA OFUSCADORA (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1d4+1 asaltos TS: INT niega RC: sí

Mediante este conjuro, el lanzador crea una pequeña y espesa niebla que cubre la cabeza del objetivo y se desplaza con este. La víctima no podrá ver y atacará con un penalizador de -4. Sin embargo, dicha víctima puede intentar una salvación de INT al finalizar su asalto para intentar librarse de los efectos.

NIEBLA SÓLIDA (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: no RC: no

Este hechizo invoca una esfera de niebla densa de 8 metros de diámetro centrada en el lanzador. La esfera entorpece la visión, incluyendo la visión en la oscuridad y la infravisión. Cualquier criatura que intente atravesarla, solo podrá moverse a una décima parte de su rango de movimiento. Además, todos los ataques dentro de la niebla sufren una penalización de -2 a golpear y al daño. Cualquier ataque de área basado en el fuego que cause más de 12 puntos de daño en un mismo asalto, destruirá inmediatamente la esfera. Un viento muy fuerte también puede dispersarla.

NUBE ANIQUILADORA (MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno/nivel TS: ver texto RC: sí

El lanzador creará una nube de color verdoso y aspecto amenazante que se extenderá cubriendo un área de 10 metros de diámetro, envenenando el aire. Esta nube se crea justo delante del conjurador y se aleja de él rodando a un ritmo de 3 metros por asalto hasta un máximo de 50 metros. La nube venenosa es más pesada que el aire y se desplazará por el suelo, introduciéndose en agujeros y descendiendo por ellos. La

nube aniquilará automáticamente a cualquier criatura con 3 DG o menos, y forzará a cualquier criatura de 4 a 6 DG a pasar una tirada de salvación de CON o morir también. Una criatura de más de 6 DG, o aquellas de menos, pero que hayan pasado su tirada de salvación, sufrirá 1d10 puntos de daño por cada asalto que permanezca dentro de la nube. Aguantar la respiración no evita los efectos de la nube aniquiladora, aunque las criaturas inmunes al veneno y los muertos vivientes no se verán afectados por este conjuro.

NUBE APESTOSA (MAGO NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: 10 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: CON niega RC: no

Este hechizo invoca una nube de 6 x 6 x 6 metros de gas nauseabundo impenetrable a la vista, incluyendo la infravisión. Cualquiera que se vea dentro de ella debe hacer una tirada de salvación de CON exitosa cada asalto mientras esté dentro de la nube o sufrir náuseas y quedar impedido durante 1d4 + 1 asaltos. Las criaturas afectadas solo pueden salir de la nube tomando una dirección aleatoria. Una ráfaga de viento moderado dispersa la nube tras cuatro asaltos mientras que un viento fuerte lo hará en un único asalto.

NUBE INCENDIARIA (ILUSIONISTA NIVEL 8, MAGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/2 niveles TS: DES mitad RC: sí

El lanzador podrá crear una nube de la que brotarán llamasadas. Este denso humo negruzco bloqueará la visión por completo dentro o a través del área afectada, que será de 15 x 15 metros y 5 metros de alto. Toda criatura dentro de la nube recibirá un daño equivalente a 1d6 por nivel del lanzador durante cada asalto que permanezca en el área de efecto del conjuro. Las víctimas afectadas tienen derecho a una tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.



O**OJO ARCANO (MAGO NIVEL 4)**

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador crea un orbe invisible flotante que es capaz de observar el entorno trasmítiendo esta información vía telepática al mago. Este ojo arcano puede ver en la oscuridad como si estuviera dotado de infravisión, con un alcance de 30 metros. El ojo arcano puede flotar lentamente en cualquier dirección, aunque los obstáculos naturales bloquearán normalmente su paso.

OJOS LLAMANTES (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: personal

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: no

Este conjuro altera los ojos del lanzador, que pasan a brillar con una luz roja intensa. Este fulgor es capaz de iluminar un área de 3 metros de ancho por 6 metros de largo frente al lanzador. Las criaturas con 2 DG o menos que fallen su tirada de salvación de INT nunca atacarán al conjurador mientras haya otros enemigos contra los que luchar.

ONDA SÓNICA (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: ver texto

RC: sí

El lanzador es capaz de provocar una poderosa onda sónica, que puede dañar a criaturas dentro del alcance de 15 metros frente a él. Toda criatura afectada sufre 1d8 puntos de daño y debe realizar una tirada de salvación de SAB para no quedar aturdida (no podrá llevar a cabo ninguna acción) durante 1 asalto.

OSCURIDAD/LUZ DIURNA (CLÉRIGO NIVEL 2, ILUSIONISTA NIVEL 1, MAGO NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 20 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

Una vez lanzado este sortilegio, un área de 6 metros de radio se verá envuelta en una oscuridad total, ni siquiera se podrá ver en el área con infravisión; además, ningún tipo de luz normal o mágica podrá penetrar esta tiniebla preternatural. Este conjuro se puede anular mediante disipar magia.

El reverso de este conjuro, luz diurna, ilumina el área de efecto con la potente luz solar del mediodía. Las criaturas afectadas por la luz solar diurna sufrirán las penalizaciones correspondientes.

**P****PÁGINA SECRETA (ILUSIONISTA NIVEL 3)**

TL: 10 min

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

Este conjuro permite enmascarar la información de una página o pergamino, de modo que parezca que está en blanco o cubierta por cualquier otro texto. El lanzador puede usar este conjuro incluso para esconder unas runas explosivas, ocultando su presencia, pero sin afectar a su eficacia. El lanzador puede revelar y volver a ocultar el texto original mediante una palabra de mando. La única forma de forzar el acceso al mensaje oculto es mediante algúnconjuro que disipe la ilusión o mediante la combinación de visión verdadera y lenguas.

PALABRA DE REGRESO (CLÉRIGO NIVEL 6, DRUIDA NIVEL 8)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: ver texto

RC: no

Al lanzar este sortilegio, el conjurador podrá regresar a un lugar designado anteriormente, su santuario, vía

teletransportación. De esta manera, puede evadirse al lugar designado a voluntad, independientemente de lo lejos que se encuentre. Sin embargo, no podrá cambiar de plano empleando este conjuro. Podrá transportar consigo objetos y personas hasta un máximo de 25 kilos de peso por nivel del lanzador. Las criaturas que no quieran ser transportadas no se verán afectadas por el conjuro (ni su equipo).

PALABRA PODEROSA ATURDIR (ILUSIONISTA NIVEL 7, MAGO NIVEL 7)

TL: 1

ALCANCE: 20 metros

COMPONENTES: V

DURACIÓN: ver texto

TS: ver texto

RC: sí

Gracias a este conjuro arcano, el lanzador podrá pronunciar una palabra que provocará un estado de estupor en una criatura de su elección, que pasaría a considerarse atontada o aturdida, tanto si la criatura es capaz de oír esta palabra como si no. La duración del conjuro dependerá de la cantidad de puntos de golpe que tenga la criatura afectada. Criaturas con más de 120 puntos de golpe no resultarán afectadas por este hechizo.

TABLA DE DURACIÓN DEL ATURDIMENTO

PUNTOS DE GOLPE (PG)	DURACIÓN
0-30	4d4 asaltos
31-60	2d4 asaltos
61-120	1d4 asaltos

Una criatura aturdida no puede actuar mientras dure el hechizo.

PALABRA PODEROSA CEGAR (ILUSIONISTA NIVEL 8, MAGO NIVEL 8)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: sí

Este poderoso conjuro dejará ciegas a todas las criaturas en un área de 10 x 10 metros hasta un total combinado de 100 puntos de golpe. Las criaturas se ven afectadas en orden ascendente de puntos de golpe hasta que no queden criaturas o se sobrepase el límite. Las criaturas de más de 100 PG son inmunes. La duración de la ceguera depende de los puntos de golpe de la criatura afectada: entre 1 y 50 puntos la ceguera dura 1d4 horas, mientras que si tiene entre 51 y 100 queda cegada durante 1d4 + 1 asaltos.

PALABRA PODEROSA MATAR (ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 9)

TL: 1	ALCANCE: 30 metros	COMPONENTES: V
DURACIÓN: instantáneo	TS: no	RC: sí

Con una sola palabra, el conjurador es capaz de acabar con la vida de un solo oponente o de un grupo de criaturas a no más de 30 metros, sin importar si las víctimas son capaces de escuchar la palabra pronunciada. El lanzador debe decidir si seleccionar como objetivo a una criatura individual o a un grupo antes de lanzar el hechizo. Si apunta a una sola criatura, esta muere si tiene 70 puntos de golpe o menos. Si se lanza contra un grupo, matará a todas las criaturas en un radio de 10 metros del punto designado por el lanzador, siempre que tengan 15 puntos de golpe o menos, y hasta sumar un total acumulado de 140 puntos de golpe como máximo. El hechizo afecta a las criaturas en orden ascendente de puntos de golpe.

PALABRA SAGRADA / IMPÍA (CLÉRICO NIVEL 7)

TL: 1	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí

Una vez sea lanzado este conjuro, cualquier criatura malvada en un área de 20 metros alrededor del conjurador sufrirá los siguientes efectos:

TABLA DE EFECTOS DE PALABRA SAGRADA

DG / NIVEL	EFEITO
3 o menos	Muertos
4-7	Paralizados 1d4 turnos
8-11	Atontados 2d4 asaltos, -4 para golpear, movimiento reducido al 50%
12+	Sordos 1d4 asaltos, -2 para golpear, movimiento reducido al 25%

Este conjuro tiene efecto inverso, y funcionará con las mismas características contra criaturas benévolas.

PARALIZAR MONSTRUO (ILUSIONISTA NIVEL 5, MAGO NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel	TS: INT niega	RC: sí

Una vez lanzado el conjuro, el conjurador podrá paralizar a un monstruo de cualquier tipo. Para eludir los efectos del conjuro, las criaturas han de superar una tirada de salvación de INT. Las criaturas retenidas mediante este sortilegio no pueden moverse ni hablar, pero son conscientes de lo que ocurre a su alrededor.

PARED ILUSORIA (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: no

Este conjuro crea la ilusión de una pared, suelo, techo o superficie similar de hasta 9 metros cuadrados de largaria por 30 centímetros de grosor. Parece absolutamente real, aunque los objetos físicos lo atraviesan sin dificultad. Si se usa para ocultar pozos, trampas o puertas, todas las habilidades de detección que no se basen en la vista funcionan normalmente. Tocar o sondear la superficie revela su naturaleza ilusoria, aunque eso no hace que la ilusión desaparezca.

PASADIZO ARCANO (MAGO NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro crea un portal o pasadizo que permitirá el paso a través de la madera, barro o muros de piedra, pero no a través del metal o un material más duro que este. Este pasadizo es de 3 metros de largo por 1 metro de ancho. Varios usos de este conjuro pueden concatenarse para crear un pasillo más largo. Las criaturas que se aventuren por el pasadizo son depositadas en el espacio libre más cercano si el conjuro termina con ellas dentro.



PASAR SIN DEJAR RASTRO (ORUVIDA NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: no

El receptor de este conjuro podrá moverse por cualquier tipo de terreno sin dejar rastro alguno.

PATRÓN ARCOÍRIS (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: INT niega

RC: sí

Un patrón brillante de colores entrelazados encandila y hechiza a las criaturas dentro de una esfera de 8 metros de diámetro. El número máximo de criaturas afectadas será de 24 DG en total, empezando por aquellas con menor número de DG. A mismo número de dados de golpe, las criaturas más cercanas al lanzador son las afectadas en primer lugar. Las criaturas afectadas no podrán moverse ni realizar acciones más allá de defenderse si son atacadas, momento en el que se rompe el encantamiento. Todas las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación de INT para evitar los efectos del conjuro. Este conjuro no afectará a las criaturas ciegas.

Mientras el conjuro esté activo, el lanzador puede desplazar el patrón luminoso a razón de 10 metros por asalto. Todas las criaturas bajo su influjo seguirán a las luces, tratando de permanecer dentro del área de efecto. Si este desplazamiento lleva a las criaturas hechizadas hacia un terreno peligroso, ganan la oportunidad de una nueva tirada de salvación.

PATRÓN HIPNÓTICO (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: S

DURACIÓN: concentración

TS: INT niega

RC: sí

El lanzador invoca un patrón de colores centelleantes y en constante movimiento que atrae y fascina a cualquier criatura que lo mire. El hechizo afectará a todas las criaturas dentro de un área de 8 x 8 metros centrada en el punto designado por el lanzador. Las víctimas tienen derecho a una tirada de salvación de INT para evitar los efectos del conjuro. En cualquier caso, no se puede afectar a más de un total de 2d4 DG más 1 DG por nivel del lanzador, en orden ascendente de DG. Las criaturas bajo el influjo del conjuro no podrán llevar a cabo ninguna acción.

El lanzador no necesita pronunciar palabras para lanzar este hechizo, pero debe gesticular y concentrarse (sin hacer nada más) para mantenerlo activo. Las criaturas ciegas no se ven afectadas por el patrón hipnótico.

PEQUEÑO REFUGIO DE NÉBULA (MAGO NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro crea alrededor del lanzador un refugio hecho de los materiales que hay en el entorno: piedra, barro, madera, etc. Este pequeño refugio puede albergar al lanzador más una criatura de tamaño medio por nivel del lanzador. La cabaña será perfectamente visible desde fuera y se podrá derribar por medios normales y mediante un disipar magia. En el refugio no habrá nada, se trata solo de cuatro paredes y un techo, con una pequeña ventana en cada uno de los lados y una puerta. La cabaña tendrá un tamaño de 2 metros cuadrados por nivel de lanzador y ha de existir el espacio suficiente alrededor del mago para que sea creada.

Dentro de la cabaña, la temperatura será de 20 °C, sin importar la que impere en el exterior, y estará iluminada mágicamente.

PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL (ILUSIONISTA NIVEL 2, MAGO NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 20 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro confiere al lanzador la capacidad de percibir los pensamientos de otras criaturas. El mago deberá concentrarse en una dirección para captar los pensamientos de una criatura dentro del rango de alcance. Cualquier pensamiento de una criatura será claramente comprendido, con independencia de la lengua que emplee. Los pensamientos de un muerto viviente no pueden escucharse, tal y como sucede con otras muchas criaturas especiales (a discreción del Narrador). Este conjuro puede atravesar la madera, incluso la piedra, hasta un máximo de medio metro. No obstante, el plomo bloquea los efectos del conjuro de manera completa.

El lanzador podrá usar este conjuro de manera defensiva para ocultar sus pensamientos al escrutinio de la percepción extrasensorial de otra criatura, incluyendo el uso de este mismo conjuro, u otras formas de magia adivinatoria.



PERMANENCIA (MAGO NIVEL 5)

TL: 1

ALCANCE: -

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

Este poderoso conjuro es capaz de alterar la energía arcana de otro hechizo invocado por el lanzador, permitiendo que los efectos del mismo sean permanentes al conjurarlos. Los conjuros del lanzador que pueden ser potenciados de esta forma son los siguientes: detectar lo invisible, detectar magia, detectar veneno, lenguas, leer magia, leer y comprender lenguas, protección contra flechas, resistir a los elementos y respirar bajo el agua.

De manera adicional, el lanzador podrá transformar en permanentes los efectos de otros conjuros lanzados por terceros, ya sea sobre su persona, sobre otra criatura, sobre un objeto o sobre un área. Dichos conjuros serían: agrandar,

alarma, boca mágica, círculo de teleportación, confusión, esfera prismática, golpe de viento, invisibilidad, luces danzantes, miedo, muro de fuego, muro de fuerza, nube apesposa, puerta de fase, símbolo, sonido fantasma y telaraña. Aunque a discreción del Narrador, es posible ampliar la lista anterior a otros conjuros.

En el primer caso, unconjuro convertido en permanente solo puede ser disipado por un conjurador de un nivel superior al que poseía el lanzador en el momento en el que invocó la permanencia. En el segundo, disipar magia funciona de la forma habitual. En cualquier caso, en el proceso de lanzamiento delconjuro de permanencia, el mago perderá 1 punto de CON, que le será restaurado en el plazo de 1 mes si tiene éxito en una tirada de salvación de CON, pues de lo contrario la pérdida de CON será permanente.

PIEDRA MÁGICA (DRUIDA NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
-------	----------------	--------------------

DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: no
---------------------	--------	--------

El lanzador podrá encantar tres guijarros o piedras pequeñas que golpearán con gran fuerza si son lanzados a mano o por medio de una honda. La criatura que use estas piedras podrá lanzar las mismas con un bonificador de +1 a la tirada de ataque, causando 1d6+1 puntos de daño (2d6+2 de daño contra muertos vivientes).

PIEDRA PARLANTE (DRUIDA NIVEL 6)

TL: 10 min	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
------------	----------------	--------------------

DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: no
-----------------------	--------	--------

Esteconjuro habilitará al lanzador para hablar con las rocas, de forma similar alconjuro hablar con las plantas.

PIEDRAS PUNTIAGUDAS (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 1	ALCANCE: 50 metros	COMPONENTES: V y S
-------	--------------------	--------------------

DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: ver texto	RC: no
------------------------	---------------	--------

Las paredes o el suelo, sea natural o artificial, así como cualquier formación rocosa próxima al lanzador, podrá desarrollar en su superficie puntas aguzadas. El lanzador



puede afectar un área de 6 x 6 metros por nivel. Las puntas permanecen ocultas hasta que una criatura ajena al lanzador intenta pasar por el área encantada, momento en el que se revelan causando 1d8 puntos de daño por cada metro que se avance. Aquellas criaturas que busquen de forma activa, tienen derecho a una tirada de INT con un penalizador de -1 por cada nivel del lanzador (grado de dificultad de 1) para localizar las púas. Si las descubren y aún así tratan de cruzar, recibirán 1d4 puntos de daño por cada metro que avancen por el área afectada.

PIEL ROBLIZA (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
-------	----------------	--------------------

DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: sí
------------------------	--------	--------

Esteconjuro endurece la piel del lanzador, tal como si se tratase de la corteza de un árbol, aportándole un +3 a su CA. Este bonificador se incrementa a +4 a partir de nivel 6 y +5 al llegar al nivel 12 y en adelante.

Otra versión o uso de esteconjuro permite al lanzador convertirse en un árbol o tronco de madera, para así pasar desapercibido. Solo unconjuro de detectar magia revelará un pequeño halo mágico alrededor del árbol, pues de otra manera es imposible detectar este engaño ilusorio. En esta forma, el conjurador será consciente de todo lo que pasa a su alrededor, pudiendo escuchar, oler y hablar, aunque no podrá moverse. Su CA será de +10, pero perderá cualquier bonificador a la CA por sus DES. El lanzador podrá revertir su situación en cualquier momento o esperar a que finalice elconjuro.



PIROTECNIA (DRUIDA NIVEL 3, ILUSIONISTA NIVEL 2, MAGO NIVEL 2)

TL: 1	ALCANCE: 45 metros	COMPONENTES: V y S
-------	--------------------	--------------------

DURACIÓN: ver texto	TS: ver texto	RC: sí
---------------------	---------------	--------

El lanzador podrá elegir una fuente de fuego próxima, bien una antorcha o fanal, fuego, hoguera o similar, y emplear dicha llama para crear efectos pirotécnicos (fuegos artificiales), una deflagración de fuego o una densa nube de humo negro. Los fuegos artificiales serán brillantes y cegadores, de colores vivos e intensos. Dichos efectos cegarán

momentáneamente a cualquier criatura dentro de un área de 30 metros durante 1d4 asaltos (una tirada de salvación de DES anula este efecto). La resistencia a la magia también evita los efectos de la ceguera. El humo producido se extenderá por un área de 12 metros, entorpeciendo la visión y causando asfixia y tos a todos los presentes dentro de la misma durante 1 asalto por nivel del lanzador.

PLAGA DE INSECTOS (CLÉRIGO NIVEL 5, DRUIDA NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 120 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: ver texto RC: no

Este conjuro logra que una multitud de insectos se reúnan en una densa nube, en el punto que designe el lanzador. Para que el conjuro funcione es necesario que en el entorno haya presencia de insectos. Los bichos hacen que la visión quede limitada a 3 metros en el área de efecto del sortilegio, que es igual a 50 metros de diámetro por 20 metros de alto. Cualquier criatura en el interior de la nube sufre 1 punto de daño automático al final del asalto. Además, aquellas criaturas dentro de la nube con 2 DG o menos huirán despavoridas. Las criaturas entre 3 y 5 DG tienen derecho a una tirada de salvación de CAR para evitarlo, mientras que las criaturas de 6 o más DG son inmunes. El lanzador debe concentrarse para no perder el control de la plaga. Si el lanzador es atacado o la plaga traspasa el límite de alcance del conjuro, esta se disipará.

PLEGARIA (CLÉRIGO NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: sí

El conjurador y sus aliados obtendrán un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque, salvación y daño, mientras que sus contrincantes serán penalizados con un -1 en esas mismas tiradas. El área de efecto del conjuro es de 15 metros de radio desde la posición del lanzador.

POLIMORFAR (ILUSIONISTA NIVEL 8, MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: sí

Polimorfar es un único conjuro que puede funcionar de dos formas diferentes:

Por un lado, el conjurador es capaz de transformarse en otra criatura lanzándolo sobre sí mismo. En este caso, la transformación dura 10 minutos por nivel del lanzador. Por otro lado, el lanzador puede cambiar de forma permanente la forma de un individuo de su elección a no más de 15 metros. Si el conjuro se lanza sobre una criatura que no desea ser transformada, tendrá derecho a una tirada de salvación de SAB para evitarlo. Si falla, deberá hacer una nueva tirada de salvación cada 12 horas o perder la conciencia sobre sí misma para adoptar la de su forma actual.

La nueva forma adoptada retendrá los mismos puntos de golpe que los de la criatura de partida y debe poseer los mismos dados de golpe o menos que el nivel del lanzador. Sin embargo, todas las demás habilidades de la nueva criatura estarán presentes, incluyendo características primarias y secundarias, su nivel de inteligencia, instintos, preferencias, alineamiento, etcétera, con la excepción de las habilidades de carácter mágico, si las hubiere (en su nueva forma, la criatura será incapaz de lanzar nuevos conjuros). Por ejemplo,

si el conjurador decide transformarse en una gárgola, podrá volar pero no transformarse en piedra. Del mismo modo, si decidiera polimorfarse en una medusa, sería capaz de luchar con la fuerza y habilidad de esta criatura, así como su terrible aspecto, aunque no ganaría la habilidad arcaica de petrificar a sus contrincantes. Las posibilidades de este conjuro son numerosas, así que la última palabra sobre los efectos finales del conjuro y las habilidades adquiridas en la transformación, la tendrá siempre el Narrador.

POLIMORFAR OBJETO (ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: SAB niega RC: sí

Este conjuro es una versión mejorada de polimorfar, ya que no solo afecta a criaturas, también puede alterar o transformar el aspecto de un objeto, o incluso convertir una criatura en un objeto. Si la criatura elegida se resiste a la transformación, tendrá derecho a una tirada de salvación de SAB para evitar el cambio. El conjuro es permanente cuando se transforma un objeto en otro objeto. En otro caso, la transformación se revierte pasadas 12 horas.

PORTAL ILUSORIO DE DEJAVÚ (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 2 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Este hechizo abre un pequeño agujero dimensional de 25 centímetros de radio conectado con el dormitorio del lanzador en su último lugar de residencia. El conjurador puede depositar hasta siete objetos en dicho portal, que serán transportados y colocados sin daño en el suelo del dormitorio.

PORTAL INTERDIMENSIONAL (CLÉRIGO NIVEL 9, MAGO NIVEL 9)

TL: 2 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Este conjuro crea una puerta interdimensional entre el plano de existencia en el que se encuentre el lanzador y el plano de existencia de una criatura específica de gran poder, como



un dios, demonio, etc., que permite a esta última cruzar la puerta para llegar al plano del lanzador. Cuando el mago lanza el conjuro debe mencionar el nombre de la criatura que quiere que le ayude y que puede cruzar la puerta.

Una vez que la criatura aparece, el mago solicita ayuda a la criatura, la cual, en función de su alineamiento y del cometido que se le solicita, puede acceder a conceder la ayuda al conjurador y pedir un pago a cambio, o decidir que el asunto no tiene la importancia como para que lo hayan molestado y marcharse, o bien colegir que lo que le piden va contra sus convicciones y atacar al propio lanzador, en cualquier caso será el Narrador quien decida la actitud de la criatura llamada.

También es posible usar este conjuro para viajar entre planos.

PRESTIDIGITACIÓN (ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 3 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 turno/nivel	TS: no	RC: sí
-------------------------	--------	--------

Este truco arcano puede originar diversos efectos a voluntad del lanzador. Por ejemplo, puede limpiar, ensuciar o alterar el color de un objeto pequeño (no más de 30 centímetros cúbicos). También es posible calentar o enfriar un objeto pequeño o sustancia (no más de un litro). Podremos igualmente empujar un objeto pequeño, o crear una voluta de humo y/o efectos de sonido no muy complejos. En fin, pequeños trucos de magia propios de un prestidigitador que se nos pudieran ocurrir.

PRIMEROS AUXILIOS (CLÉRIGO NIVEL 0, DRUIDA NIVEL 0, ILUSIONISTA NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí
----------------------	--------	--------

Este es elconjuro de curación más básico que se conoce. Cuando se usa permite restañar heridas abiertas cortando la hemorragia y evitando la pérdida de más puntos de vida y posibles infecciones (por ejemplo, cuando un aventurero cae por debajo de los 0 puntos de golpe).

PRODUCIR LLAMA (DRUIDA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: sí
-----------------------	--------	--------

Al lanzar este hechizo, una llama brillante, del tamaño de una antorcha, aparece en la mano del lanzador. La llama no dañará al lanzador, pero es real y puede prender en materiales combustibles que entren en contacto con ella.

La llama se puede utilizar para atacar, en cuyo caso el lanzador debe tocar al blanco para causarle 1d4 puntos de daño más 1 punto adicional por cada dos niveles del lanzador. La llama también se puede lanzar hasta 15 metros, pudiendo prender sobre cualquier material combustible en el punto de impacto y causando el mismo daño que un ataque de toque si el blanco es una criatura. Cualquier acción de ataque con éxito hace que el conjuro termine de inmediato.

PROTECCIÓN CONTRA EL MAL / BIEN (CLÉRIGO NIVEL 1, MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 3 asaltos/nivel	TS: no	RC: no
---------------------------	--------	--------

Este hechizo crea una esfera invisible en torno al cuerpo del lanzador, de manera que el conjurador ganará un +2 a su CA y a todas sus tiradas de salvación mientras dure el efecto del conjuro contra criaturas malignas o benignas, a elección del lanzador. Adicionalmente, todo individuo bajo los efectos de un conjuro de hechizar persona no podrá atacar al conjurador. Este conjuro no contrarresta los efectos dañinos de un proyectil mágico, pero bloquea efectivamente los efectos de los conjuros de encantamiento y control mental.

PROTECCIÓN CONTRA EL MAL / BIEN EN GRUPO (CLÉRIGO NIVEL 3, MAGO NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: Radio de 3 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN:	3 asaltos/nivel
-----------	-----------------

TS: no

RC: no

Este hechizo crea una esfera invisible de 3 metros de radio alrededor del lanzador, de manera que este y todo el que permanezca dentro del área afectada ganará un +2 a su CA y a todas sus tiradas de salvación, mientras dure el efecto del conjuro, contra criaturas malignas o benignas, a elección del lanzador. Adicionalmente, todo individuo bajo los efectos de un conjuro de hechizar persona no podrá atacar al conjurador ni a los compañeros dentro del área. Este conjuro no contrarresta los efectos dañinos de un proyectil mágico, pero bloquea efectivamente los efectos de los conjuros de encantamiento y control mental.

PROTECCIÓN CONTRA FLECHAS (MAGO NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: sí
------------------------	--------	--------

El receptor de este conjuro será inmune a pequeños proyectiles no mágicos, tales como viroles de ballesta, dardos o flechas.

PROTECCIÓN CONTRA LOS ELEMENTOS (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel	TS: no	RC: sí
------------------------	--------	--------

La criatura receptora podrá ganar protección contra un elemento a elección del lanzador: ácido, agua, frío/hielo, calor/fuego, electricidad/rayo, sonido/aire. El conjuro absorbe 12 puntos de daño por nivel del lanzador del elemento seleccionado, sin importar si la fuente del mismo es mágica o convencional.

PROYECCIÓN ASTRAL (CLÉRIGO NIVEL 9, DRUIDA NIVEL 9, ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 9)

TL: 30 min

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: no
---------------------	--------	--------

Gracias a este poderoso conjuro, el lanzador puede crear una proyección astral de su yo, incluyendo todo su equipo, que le permitirá viajar al plano astral y a otros planos conectados por tiempo indefinido. Adicionalmente, el conjurador podrá viajar junto a las proyecciones astrales de otros compañeros, sumando una criatura adicional por cada dos niveles que posea. Los cuerpos del lanzador y sus posibles acompañantes quedarán en un estado de estasis temporal o animación suspendida. Mientras viajen por el plano astral o cualquier otro plano, permanecerán conectados a su cuerpo físico por un cordón plateado. Si el cordón se corta, el viajero morirá tanto en su versión astral como física, si bien hay muy pocas cosas capaces de romper dicho cordón...

PROYECTAR IMAGEN (ILUSIONISTA NIVEL 5, MAGO NIVEL 6)

TL: 10 min ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: no RC: no

El conjurador podrá generar una versión ilusoria de sí mismo, casi real con la que deberá mantener línea de visión para que el conjuro no se rompa. La imagen proyectada es idéntica en apariencia al conjurador: habla con el mismo tono de voz y se mueve como él, aunque es intangible. Esta imagen proyectada imita los gestos producidos por el lanzador, incluyendo el habla, que aparecerá producirse desde la imagen proyectada, salvo que el lanzador se concentre para que la imagen actúe de forma diferente. El conjurador podrá usar los sentidos de la imagen como los suyos propios y cualquier conjuro que se lance mientras la imagen esté activa, se originará desde esta última. Si la imagen es tocada, ya sea con una extremidad, arma u otro objeto, desaparecerá inmediatamente.



PROYECTAR PESADILLAS (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 10 min ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: CAR niega RC: sí

El conjurador envía una visión espantosa a una única criatura específica que se debe nombrar o designar sin posibilidad de error en el momento del lanzamiento. Las pesadillas sufridas a raíz de la visión evitan que el blanco goce de un sueño reparador, le causan 1d10 puntos de daño y lo dejan cansado e incapaz de memorizar hechizos arcanos durante 24 horas. Disipar el mal sobre la víctima cuando esta comienza a sufrir las pesadillas evita estos efectos y aturde al lanzador (no podrá llevar a cabo ninguna acción) durante 10 minutos por nivel del conjurador que utilizó la disipación. Si el blanco de las pesadillas está despierto en el momento del lanzamiento del conjuro, el lanzador puede optar por abandonar el intento (finalizando el hechizo inmediatamente) o entrar en trance hasta que la víctima se duerma. Si se molesta al conjurador mientras está en trance, el hechizo se pierde. Mientras siga en trance, el lanzador no es consciente de lo que ocurre a su alrededor. Las criaturas que no duermen o sueñan son inmunes a este hechizo.

PROYECTIL MÁGICO (MAGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: instantáneo TS: no RC: sí

Al conjurar este sortilegio, un proyecto luminoso parecido a una flecha surgirá de los dedos del lanzador y golpeará a la víctima elegida de manera infalible, siempre que esta se encuentre en la línea de visión del lanzador y dentro del alcance efectivo. El proyecto causa un daño de 1d4+1 y no se permite tirada de salvación para eludir sus efectos.

Por cada dos niveles de experiencia, el conjurador suma 1 proyecto adicional a su invocación. Así, por ejemplo, a nivel 3 el lanzador conjurará 2 proyectiles, 3 a nivel 5, 4 a nivel 7 y así, sucesivamente. Cada uno de estos proyectiles puede golpear objetivos diferentes.

PUERTA DE FASE (MAGO NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V
DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

Este útil conjuro crea un portal etéreo que permitirá al lanzador atravesar muros de piedra, yeso, ladrillo o madera. Esta puerta o pasaje podrá tener una longitud de 3 metros y una anchura de 2 metros. La puerta de fase solo será visible para el lanzador y solo él podrá activarla. El lanzador desaparecerá cuando utilice la puerta para aparecer de nuevo al salir del pasaje. El conjuro es permanente hasta que el lanzador haya hecho uso de la puerta un número de veces igual a 1 por cada dos niveles del conjurador. Si el lanzador lo desea, podrá atravesar la puerta en compañía de otra criatura de su elección (de tamaño humano), pero esta acción contará como dos usos. No se puede ver a través de la puerta, ni trasmite la luz o el sonido. La puerta de fase puede anularse con un conjuro de disipar magia. Si se lanza un conjuro de disipar magia cuando alguien está usando la puerta, esta criatura será despedida violentamente por donde entró.

PUERTA DIMENSIONAL (MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: 150 metros COMPONENTES: V
DURACIÓN: instantáneo TS: no RC: no

El lanzador se transporta instantáneamente desde la



ubicación actual a cualquier otro lugar dentro del alcance del hechizo. El conjurador siempre llega exactamente al punto deseado e indicado. Tras usar este hechizo, el lanzador no puede realizar ninguna otra acción hasta su siguiente asalto. Si el conjurador trata de materializarse en un punto que ya está ocupado por un cuerpo sólido, quedará atrapado en el plano astral. Todo lo que el lanzador lleva, hasta un máximo de 250 kilos, se transporta con él.

PURIFICAR AGUA Y COMIDA / PUDRIR (CLÉRIGO NIVEL 0, DRUIDA NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 3 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Este conjuro provoca que cualquier tipo de comida y agua contaminada, en mal estado o envenenada, se torne pura y en perfecto estado para ser ingerida. Se pueden purificar hasta 10 metros cúbicos de agua por nivel.

Este conjuro es reversible y se puede transformar en un pudrir comida y agua. Este conjuro es capaz de estropear incluso el agua sagrada.



Q

QUITAR CEGUERA O SORDERA / CAUSAR CEGUERA O SORDERA (CLÉRIGO NIVEL 3, ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: ver texto RC: sí

Este hechizo cura la ceguera o la sordera de una criatura, ya sean de origen normal o mágico. El hechizo no restaurará los oídos ni los ojos que se hayan perdido, pero los cura si están dañados.

El reverso de este hechizo hace que la criatura tocada (ataque sin armas) quede cegada o ensordeceda, a elección del conjurador. Además de los efectos obvios, una criatura cegada sufre -10 a las tiradas de ataque, un -2 a su CA a la que tampoco podrá sumar su bonificador de DES, ve reducido a la mitad su rango de movimiento y sufre un -4 a las tiradas de FUE, DES e iniciativa. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de CON para evitar los efectos de este hechizo.

QUITAR EL MIEDO / CAUSAR MIEDO (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: sí

El lanzador inspira valor al receptor de este conjuro, elevando sus tiradas de salvación con un bonificador +4 contra los ataques por miedo (CAR) durante 10 minutos. Si la criatura ya está afectada por el miedo, este conjuro disipa los efectos adversos, restaurando el valor de la criatura afectada.

El reverso delconjuro, causar miedo, hace que una criatura huya presa del pánico, alejándose del lanzador, a su velocidad máxima de movimiento durante 1d4 asaltos. Superar una tirada de salvación de CAR anula este efecto. Ambos conjuros, quitar el miedo y causar miedo, se contrarrestan entre sí.

Ninguno de los dos conjuros tiene efecto sobre muertos vivientes.

QUITAR MALDICIÓN / LANZAR MALDICIÓN (CLÉRIGO NIVEL 3, MAGO NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: sí

Mediante este conjuro el lanzador es capaz de eliminar una maldición de una criatura u objeto. Este conjuro es capaz de quitar todas las maldiciones excepto aquellas de carácter especial, categoría que queda a discreción del Narrador y que pueden requerir un cierto nivel por parte del lanzador, o que directamente no pueden eliminarse.

El reverso de este hechizo permite al lanzador implantar una maldición sobre una criatura. El lanzador puede elegir uno de los siguientes efectos: -6 a al valor de una característica (que no puede quedar reducida por debajo de 1) o una penalización de -4 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación y tiradas de característica. El lanzador puede inventar una nueva maldición si así lo desea, pero no debe ser más poderosa que las maldiciones estándar y siempre debe ser aprobada por el Narrador. Una maldición no se puede eliminar con disipar magia, pero se puede anular con un deseo limitado, quitar maldición o un conjuro de deseo.

QUITAR PARÁLISIS (CLÉRIGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: CON niega RC: sí

Este es un sortilegio muy útil, que permite eliminar los efectos de la parálisis inducida mágicamente, o por el toque de un necrófago; y también borra los efectos de conjuros de ralentizar o inmovilizar.

R

RAYO CENTELLEANTE (MAGO NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: DES mitad

RC: sí

El lanzador podrá conjurar un potente rayo eléctrico que golpeará a las criaturas u objetos que se interpongan en su trayectoria dentro del alcance efectivo delconjuro. El lanzador puede elegir generar un rayo de 3 metros de ancho por 15 metros de largo o de 1,5 metros de ancho por 30 metros de largo. La descarga causa 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador y surgirá de la mano extendida del conjurador. De igual modo, el rayo inflamará objetos combustibles y dañará todo aquello que encuentre a su paso. La víctima delconjuro tiene derecho a una tirada de salvación de DES; de resultar exitosa, reducirá el daño recibido a la mitad.

RAYO DE MUERTE (DRUIDA NIVEL 8, MAGO NIVEL 7)

TL: 1

ALCANCE: 20 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: ver texto

RC: sí

Este letalconjuro matará instantáneamente a toda criatura que falle la tirada de salvación de CAR. En caso de tener éxito en la misma, la víctima sufrirá 3d6 más 1 punto de daño por nivel del lanzador.



RAYO DEBILITADOR DE KARKEMISH (MAGO NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 15 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: CON niega

RC: sí

Un rayo de color marrón sale despedido desde la palma de la mano del conjurador para trastocar la esencia vital del objetivo, transformando los posibles atributos primarios de FUE, DES y CON en secundarios mientras dure el efecto delconjuro. Además, la víctima sufrirá un penalizador -1 a su tirada de ataque y a su tirada de daño por cada cuatro niveles del lanzador.

RAYO ZIGZAGANTE (MAGO NIVEL 6)

TL: 1

ALCANCE: 150 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo

TS: DES mitad

RC: sí

Una vez lanzado, elconjuro desencadena un rayo que parte de los dedos del conjurador en dirección a los oponentes designados. El rayo causa 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador al primer blanco delconjuro. Una vez impactado este, el rayo salta hacia tantos blancos secundarios como el nivel del lanzador, que deben encontrarse como máximo a 15 metros del blanco inicial. El lanzador puede decidir impactar a menos blancos secundarios delmáximo permitido, si así lo desea. El daño causado en este caso será la mitad de dados de 6 (redondeando hacia abajo) de los usados contra el blanco principal. Todas las criaturas impactadas tienen derecho a una tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.

RECAZO (CLÉRIGO NIVEL 4)

TL: 10 min

ALCANCE: ver texto

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: no

Elconjuro de recado nos permitirá remitir un mensaje de no más de 25 palabras a un individuo conocido, incluyendo familiares animales, que serán capaces de comprender el mensaje, por muy lejos que se encuentren. No obstante, si el destinatario de nuestro mensaje se encuentra en otro plano de existencia, el lanzador deberá tener éxito en una tirada de CAR para lograr que el mensaje alcance a su objetivo.

RECLUSIÓN (ILUSIONISTA NIVEL 7, MAGO NIVEL 7)

TL: 3

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V

DURACIÓN:
1 día/nivel

TS: ver texto

RC: no

Este potenteconjuro garantiza al receptor u objeto una inmunidad total a conjuros de escudriñamiento o similares y/o artefactos adivinatorios de cualquier tipo. Si el blanco no desea recibir los efectos delconjuro, tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para evitarlo.

REENCARNAR (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 10 min

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: no

Este potenteconjuro permitirá al lanzador traer de nuevo a la vida al espíritu de una criatura muerta (siempre que no haya transcurrido más de una semana desde su fallecimiento), reencarnando su alma en el cuerpo de un animal de la elección del conjurador: gatos, perros, felinos, úrsidos, aves rapaces, mapaches, etcétera. La criatura reencarnada retendrá sus recuerdos, conservando sus puntuaciones de característica de INT, SAB y CAR. Las restantes características serán establecidas según el criterio del Narrador y teniendo en consideración el tipo de animal escogido. La criatura también retendrá su clase de aventurero, pero según el tipo de animal, lo más probable es que no pueda ganar más niveles o emplear sus habilidades especiales de clase. Unconjuro de reencarnar, sumado a unconjuro de deseo, podría devolver a la criatura a su forma original, siempre a criterio del Narrador.

REFUGIO SEGURO (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 10 min ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN:
2 horas/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador crea una cabaña o refugio de 8 x 8 metros a partir de materiales disponibles en el área. A todos los efectos, el refugio parecerá una cabaña normal, con una puerta robusta, dos ventanas con contraventanas, una pequeña chimenea y muebles sencillos, incluyendo hasta ocho literas, una pequeña mesa, ocho taburetes, un escritorio y utensilios de cocina simples. El refugio es tan seguro como una cabaña normal, pero la puerta y las contraventanas están protegidas por un hechizo de cerradura (ver apertura/cerradura) y la chimenea por una rejilla de hierro y un tiro estrecho. Además, las tres áreas están afectadas por un conjuro de alarma. Por último, el refugio cuenta con un sirviente invisible a las órdenes del lanzador y a los demás ocupantes del refugio, que podrá asistirles aunque no combatirá ni se enfrentará a criatura alguna.

REGENERAR (CLÉRIGO NIVEL 7, DRUIDA NIVEL 8, ILUSIONISTA NIVEL 9)

TL: 3 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: no

RC: sí

El lanzador podrá, gracias a este conjuro, regenerar extremidades cercenadas, huesos rotos u otros órganos maltrechos por motivos muy diversos. El conjuro restaura adicionalmente 1d8 puntos de golpe + 1 PG por nivel del lanzador. Las extremidades regeneradas tardarán 1d12 asaltos en volver a ser totalmente funcionales.

REPARAR (ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 5 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 24 horas

TS: no

RC: sí

Mediante este conjuro el lanzador puede reparar pequeñas roturas en objetos comunes. Por ejemplo, podría reparar el eslabón de una cadena rota, el pomo de una puerta, una daga mellada, etc. En ningún caso se puede reparar un objeto mágico por pequeña que sea la rotura que tenga; además, únicamente se puede reparar un objeto de no más de 3 kilos de peso. La reparación producida por este conjuro no es mágica, el objeto queda realmente reparado y no podrá ser devuelto a su estado anterior disipando la magia que lo arregló.

REPELER MADERA (DRUIDA NIVEL 6)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador puede emplear este conjuro para invocar una ola de potente magia frente a él, que ocupará un corredor de 50 metros de largo, 35 de ancho y 3 metros de alto. Todo objeto de madera en el área afectada resultará repelido. Objetos de madera de más de 10 centímetros de ancho que estén firmemente fijados en el suelo no se moverán, pero sí lo harán otros objetos que estén fabricados en madera y anden sueltos, como armas (incluyendo máquinas de asedio), escudos, barriles, incluso objetos mágicos con partes de madera. Los objetos afectados serán repelidos a una velocidad de 12 metros por asalto en dirección contraria al lanzador.

REPELER PIEDRA O METAL (DRUIDA NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: no

El lanzador puede emplear este conjuro para invocar una ola de potente energía mágica frente a él en un corredor de 50 metros de largo por 35 de ancho y 3 metros de alto, que apartará todo objeto de roca o metal del camino del lanzador. Objetos de piedra o metal de más de 10 centímetros de ancho que estén firmemente fijados en el suelo o que pesen más de 250 kilogramos no se moverán, pero sí lo harán otros objetos que estén fabricados en roca o metal y anden sueltos, como armas (incluyendo máquinas de asedio), armaduras, escudos, barriles e incluso objetos mágicos con partes fabricadas en piedra o metal. Los objetos serán expulsados en dirección contraria al lanzador a una velocidad de 12 metros por asalto. Las criaturas que porten dichos objetos y no puedan soltarlos serán apartadas junto con ellos.

REPELER SABANDIJAS (DRUIDA NIVEL 4)

TL: 1 ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S

DURACIÓN:
10 min/nivel

TS: ver texto

RC: sí

Este conjuro crea una esfera de 6 metros de diámetro alrededor del lanzador que le protegerá de toda clase de sabandijas, tales como arácnidos, insectos, serpientes, roedores y similares. Si las sabandijas tienen menos de un tercio en dados de golpe del nivel del lanzador, no podrán atravesar el escudo de ninguna forma. Las sabandijas con al menos un tercio en DG, tienen derecho a una tirada de salvación de SAB. Si la superan, podrán atravesar el escudo, aunque recibirán 1d6 puntos de daño al hacerlo.

REPULSIÓN (CLÉRIGO NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: FUE niega

RC: sí

Este conjuro crea un campo de fuerza de 3 metros de radio alrededor del lanzador, que se desplazará con él. Cualquier criatura que intente atravesar dicho campo será repelida, y deberá realizar una tirada de salvación de FUE para no quedar aturdida durante 1d4 asaltos (durante los que no podrá llevar a cabo ninguna acción).

RESISTIR A LOS ELEMENTOS (CLÉRIGO NIVEL 0, DRUIDA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1 ALCANCE: 1 persona COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 24 horas

TS: no

RC: sí

Cuando lanzamos este hechizo, una fuerza arcana nos envuelve de manera invisible, protegiéndonos de las inclemencias meteorológicas. Podremos soportar temperaturas extremas de calor y frío sin sufrir consecuencias. Por ejemplo, podremos caminar en plena ventisca invernal solo ataviados con ropas normales, incluso desnudos, sin sufrir congelamiento.



RESTABLECIMIENTO MENOR (clérigo nivel 2)

TL: 10 min	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí

Este conjuro permite reponer las puntuaciones de características perdidas por ataques especiales, venenos o el uso de habilidades especiales, siempre y cuando la pérdida no fuera permanente.

RESURRECCIÓN (clérigo nivel 5)

TL: 1 min	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: no

Este conjuro permite al lanzador devolver a la vida a humanos, elfos, enanos, gnomos y halflings, así como a otras criaturas humanoides. Para que el conjuro tenga efecto, la criatura revivida solo puede llevar muerta 1 día por nivel de experiencia del lanzador; y la criatura así revivida perderá 1 puntos de CON de manera permanente (si la criatura pierde todos sus puntos de CON, morirá automáticamente y no podrá ser revivida en modo alguno). El cuerpo ha de estar completo; si alguna parte hubiera sido amputada, esta no se regenera, al igual que si la criatura tuviera alguna enfermedad o veneno, este seguirá actuando una vez resucitada. La criatura devuelta a la vida lo hará con 1 punto de golpe y no podrá combatir o conjurar en una semana.

RESURRECCIÓN MAYOR (clérigo nivel 7)

TL: 1 hora	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí

El lanzador es capaz de devolver a la vida a una criatura que no lleve muerta más de 10 años por nivel del lanzador. Para que el conjuro surta efecto solo se precisará una pequeña porción del cadáver. La criatura revivida perderá 2 puntos de CON cuando sea resucitada si es de primer nivel, o un nivel entero en otro caso (por ejemplo, un guerrero de nivel 5 que fuera resucitado, volvería a la vida como un guerrero de nivel 4). La criatura resucitada recuperará todos los puntos de golpe que tenía en vida, y regenerará cualquier extremidad que hubiera perdido, curando de igual forma de toda enfermedad o veneno que pudiera estar aún latente. No obstante, el resucitado no recuperará puntos de característica o niveles que perdiera en vida. Este hechizo es tan potente que es incluso posible lanzarlo sobre muertos vivientes para retornarlos a la vida.

RESURRECCIÓN VERDADERA (clérigo nivel 9)

TL: 3 horas	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: no

Este conjuro extremadamente poderoso puede retornar a la vida a cualquier criatura, incluso aquellos que murieron desintegrados, por unconjuro de muerte o han sido reanimados como muertos vivientes. El individuo volverá completamente sanado, con todos sus miembros restaurados, así como libre de enfermedades y venenos. Tampoco perderá niveles ni puntos de CON debidos a la resurrección. La única limitación para este conjuro son las criaturas muertas de forma natural por la edad y aquellas que pertenecen a otros planos o son constructos (como un gólem).

RESPIRAR BAJO EL AGUA (druida nivel 3, mago nivel 3)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 2 horas/nivel	TS: CON niega	RC: sí

El conjurador, u otra criatura elegida por el lanzador, puede respirar normalmente bajo el agua como si se encontrara en la superficie. Cualquier número de individuos puede recibir los beneficios de este conjuro a la vez, pero la duración de los efectos mágicos del conjuro se obtendrá dividiendo la duración total del mismo entre cada uno de los afectados. Por ejemplo, si disponemos de 6 horas de duración del conjuro y deseamos que 3 individuos puedan beneficiarse de sus efectos, cada uno de ellos podrá respirar bajo el agua no más de 2 horas.

RESTABLECIMIENTO (clérigo nivel 4, ilusionista nivel 7)

TL: 1 hora	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí

Este conjuro restablece la energía vital de una única criatura, pudiendo recuperar las mermas temporales en características causadas por efectos mágicos. El hechizo también recupera 1 nivel perdido. Aunque no podrán recuperarse puntos de característica perdidos de manera permanente. El sortilegio no recupera puntos de CON o niveles perdidos por causa de una resurrección.

RESTABLECIMIENTO MAYOR (clérigo nivel 7)

TL: 1 hora	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: permanente	TS: no	RC: sí

Restablecimiento mayor elimina todos los efectos que reducen o penalizan los bonificadores de característica, restaura todos los puntos de característica perdidos, sin importar si la pérdida era temporal o permanente. También sana todas las formas de locura, confusión, debilidad mental y otros efectos mentales similares. Incluso es capaz de restaurar todos los niveles perdidos a causa del toque de los muertos vivientes (restituyendo todos los beneficios de clase perdidos, como los puntos de golpe o las habilidades especiales). Sin embargo, este último uso solo funciona si el hechizo se lanza antes de que transcurra más de 1 semana desde la pérdida.

REVIVIR A LOS MUERTOS (clérigo nivel 3, mago nivel 5)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: no

Este conjuro permite al lanzador animar como muertos vivientes los cuerpos dentro de un área de 20 metros cuadrados, aunque la suma de los DG de las criaturas animadas no superará los 2 DG por nivel del lanzador. Dichas criaturas, dependiendo del estado de descomposición, se animarán como zombis o como esqueletos (en el bestiario de este manual disponemos de las características de ambas criaturas). Las criaturas animadas pasarán a estar controladas por el lanzador, que puede darles órdenes verbales sencillas, como que se queden en un lugar para protegerlo, atacando a cualquier criatura o especie en particular que entre en él, o que sigan al lanzador. Mediante múltiples usos de este conjuro no es posible acumular una fuerza controlada que supere en DG a 2 DG por nivel del lanzador. Si esto sucede, el lanzador debe liberar a las criaturas necesarias hasta llegar al límite. Los esqueletos o zombis animados que sean destruidos no se pueden volver a animar mediante este conjuro.

ROCIADA DE COLOR (ilusionista nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 8 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: ver texto RC: sí

Un cono de múltiples luces brota de la mano del conjurador, afectando las mentes y sentidos de las criaturas dentro de un área de 2 metros de ancho por 8 metros de largo. Las criaturas más cercanas al lanzador se ven afectadas primero, siendo el número total de blancos igual a 1d4 más el nivel del lanzador.

Los efectos y duración del conjuro depende de los DG/nivel de las víctimas. Las criaturas de 2 DG o menos caerán inconscientes durante 2d4 asaltos; las criaturas de 3 a 4 DG quedan cegadas durante 1d4 asaltos; y las criaturas de 5 DG o más quedan aturdidas durante 1 asalto (no pudiendo realizar ninguna acción). Las criaturas afectadas deben poder ver la rociada para resultar afectadas, y aquellas con 5 DG o más, pueden hacer una tirada de salvación de SAB para evitar los efectos.

ROCIADA PRISMÁTICA (ilusionista nivel 7)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: ver texto

Siete rayos de luz multicolor salen proyectados desde la mano del lanzador para cubrir un área cónica de 8 metros de ancho por 15 de largo. Las criaturas dentro del área que tengan 8 DG o menos, quedan cegadas durante 2d4 asaltos de forma automática. Además, todas las criaturas en el área (sin importar sus DG) reciben el impacto aleatorio de uno o más rayos, lo que se determina tirando un 1d8 por cada criatura.

TABLA DE EFECTOS DE LA ROCIADA PRISMÁTICA

TIRADA (1d8)	COLOR DEL RAYO	Efecto
1	Rojo	10 puntos de daño
2	Naranja	20 puntos de daño
3	Amarillo	40 puntos de daño
4	Verde	Tirada de salvación de CON (veneno) o muerte automática
5	Azul	Tirada de salvación de CAR o sufrir petrificación
6	Indigo	Tirada de salvación de SAB o locura permanente
7	Violeta	Tirada de salvación de INT o verse transportado a otro plano
8	Golpeado por dos rayos	Tirar dos veces en la tabla ignorando el resultado de 8

RUNAS EXPLOSIVAS (ilusionista nivel 3, mago nivel 3)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: DES mitad RC: sí

Una vez desencadenado el conjuro, el lanzador traza unas runas mágicas de aspecto inocuo en un libro, pergamo, mapa u objeto similar, estas runas solo podrán ser leídas por las personas que designe el lanzador. Si alguien intenta leer las runas y no está autorizado, explotan causando 6d6 puntos de daño en un área de 6 metros de diámetro. Los blancos afectados por la explosión tienen derecho a una tirada de salvación de DES para reducir el daño recibido a la mitad. El objeto protegido por las runas también sufre daño por la explosión, y muy probablemente quedará inservible salvo que se le proteja mágicamente contra el fuego.

S

SALTO (mago nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V

DURACIÓN: 1 turno/nivel TS: no RC: sí

Este conjuro puede ser lanzado sobre el propio lanzador o sobre cualquier criatura que toque. Una vez realizado el conjuro, el objetivo del mismo podrá saltar 10 metros hacia delante, 3 hacia atrás o 5 hacia arriba hasta agotar su duración. Este salto no impide al aventurero efectuar la acción que deseé durante su asalto; por ejemplo, permitiéndole saltar y atacar durante un mismo asalto.

SANAR / DAÑAR (clérigo nivel 6, druida nivel 9, ilusionista nivel 9)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente TS: no RC: sí

Este conjuro sanará todas las heridas de una criatura, restaurando sus puntos de golpe al máximo permitido, eliminando igualmente cualquier enfermedad sufrida, así como una sordera o ceguera eventuales. También restaurará puntos de característica temporalmente perdidos. El conjuro también eliminará venenos del cuerpo de la víctima, y efectos mentales provocados de manera natural o mágica, como la locura

u otros desórdenes parecidos. Sin embargo, el conjuro de sanar no restaura niveles ni puntos de característica perdidos de manera permanente.

Sanar es un conjuro reversible (dañar). Si el lanzador tiene éxito en un ataque sin armas contra un enemigo muerto viviente, le causará 10d10 puntos de daño.

SANAR EN MASA / DAÑAR EN MASA (CLÉRIGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: 6 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo	TS: no	RC: sí
-----------------------	--------	--------

Esteconjuro sanará todas las heridas de todas las criaturas en un radio de 6 metros del lanzador, restaurando sus puntos de golpe totales, eliminando cualquier enfermedad sufrida, así como la sordera y ceguera eventuales. También restaurará puntos de característica perdidos temporalmente. El conjuro también eliminará venenos del cuerpo de las víctimas, y efectos mentales provocados de manera natural o mágica, como la locura u otros desórdenes mentales. Sin embargo, el conjuro de sanar en masa no restaura niveles ni puntos de característica perdidos de manera permanente.

Por otra parte, el conjuro tiene una versión inversa (dañar en masa), capaz de causar 10d12 puntos de daño a todos los muertos vivientes dentro del área.

SANTUARIO (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 asaltos/nivel	TS: CAR niega	RC: sí
----------------------------	---------------	--------

Esteconjuro protege a la criatura tocada de cualquier ataque. Así pues, quien pretenda atacar a la criatura protegida deberá realizar una tirada de CAR. Si falla la tirada, deberá seleccionar otro objetivo. No obstante, la criatura bajo el hechizo de santuario no podrá conjurar ni atacar con armas convencionales, pues si lo hace el conjuro termina.

SEMILLAS DE FUEGO (DRUIDA NIVEL 6)

TL: 1 por semilla ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: DES mitad	RC: sí
-----------------------	---------------	--------

El lanzador puede imbuir algunas semillas con poderes mágicos, convirtiéndolas en armas. Pueden usarse de diversa manera, por ejemplo, como un proyectil explosivo que puede lanzarse hasta 15 metros, y que explotará al golpear al blanco causando 4d8 puntos de daño. También pueden depositarse en el suelo, para que ardan emitiendo llamas iguales mágicas cuando lo ordene el conjurador, que no puede encontrarse a más de 60 metros de distancia. Cualquier criatura afectada por estas llamas sufrirá 2d8 puntos de daño por fuego. En todos los casos, las criaturas afectadas pueden reducir el daño a la mitad mediante una tirada de salvación de DES exitosa.

SILENCIO (CLÉRIGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 120 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: ver texto	RC: no
-----------------------	---------------	--------

El conjurador puede crear un área de silencio mágico hasta 120 metros de distancia desde su posición. El área será de 4 x 4 metros, y en su interior no pueden desarrollarse conversaciones, ni formularse conjuros verbales. Ningún sonido

será audible dentro del área. Cuando esta área se conjura centrada en una criatura, el área se mueve con esta. Sin embargo, si la criatura está al corriente del intento, tiene derecho a una tirada de salvación de DES para evitar los efectos, que pasan a quedar centrados en el espacio que ocupaba la criatura en el momento del lanzamiento.

SÍMBOLO (CLÉRIGO NIVEL 8, ILUSIONISTA NIVEL 9, MAGO NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto	TS: ver texto	RC: sí
---------------------	---------------	--------

Elconjuro de símbolo, también conocido como glifo, permitirá al lanzador inscribir una potente runa o marca arcaña en una superficie. Existen ocho tipos diferentes de símbolos o glifos que pueden ser inscritos mágicamente mediante este conjuro. Estas runas arcanas se activarán cuando alguien las toque, pase sobre ellas, las lea o manipule de algún modo, según los designios del lanzador. La única manera efectiva de identificar uno de estos símbolos es leyéndolo, aunque hacerlo provocará que se active. Estos son los diferentes símbolos que se pueden inscribir con este conjuro:

SÍMBOLO DE CONFLICTO: cuando se activa, todas las criaturas en un radio de 10 metros comenzarán a discutir entre ellas de forma acalorada durante 5d4 asaltos si fallan una tirada de salvación de INT. Criaturas con alineamientos contrapuestos tienen un 50% de posibilidades de llegar a pelear durante 2d4 asaltos.

SÍMBOLO DE MUERTE: al activar este símbolo, la criatura más próxima (radio de 10 metros) que no tenga más de 80 puntos de golpe morirá de forma instantánea si falla una tirada de salvación de CON.

SÍMBOLO DE LA DESPERACIÓN: Todas las criaturas en un radio de 10 metros deberán realizar una tirada de salvación de SAB o abandonarán el área de efecto presas de la desesperanza. Este sentimiento durará 3d4 asaltos, intervalo en el cual las criaturas afectadas se mostrarán incapaces de luchar y huirán de cualquier combate.

SÍMBOLO DE MIEDO: todas las criaturas en un radio de 10 metros deberán realizar una tirada de salvación de CAR con un penalizador de -4 o sufrirán los efectos del conjuro miedo.

SÍMBOLO DE LOCURA: al activar esta runa, todos los seres próximos (10 metros de radio) enloquecerán irremediablemente, como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de confusión permanente. Las víctimas tendrán derecho a una tirada de salvación de INT. Los efectos de esta locura pueden curarse mediante un conjuro de deseo o sanar.

SÍMBOLO DE DOLOR: cada criatura dentro de un radio de 10 metros sufrirá un fuerte y súbito ataque de dolor que les penalizará con un -4 en todas sus tiradas de característica así como un -2 a su DES, si fallan la correspondiente tirada de salvación de CON. Este efecto permanecerá activo durante 2d10 asaltos.

SÍMBOLO DE SUEÑO: todas las criaturas de 8 DG o menos en un radio de 10 metros caerán sumidas en un profundo sueño durante 1d12+4 turnos si fallan una tirada de salvación de INT. Las criaturas no se despertarán hasta que concluya el tiempo establecido por la tirada, salvo que se les lance un deseo, sanar, deseo limitado o disipar magia.

SÍMBOLO DE ATURDIMENTO: todas las criaturas en un radio de 10 metros que no pasen la tirada de salvación de CON quedarán aturdidas y confusas durante 3d4 asaltos (vagarrán sin rumbo y no podrán llevar a cabo ninguna acción). Todos los objetos que transportaran en sus manos en ese momento caerán al suelo.

SIMULACRO (ILUSIONISTA NIVEL 7)

TL: 12 horas	ALCANCE: ver texto	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto	TS: no	RC: no

Mediante este conjuro es posible crear un duplicado de cualquier criatura. El proceso requiere de un buen laboratorio, gemas en polvo por valor de 1.000 monedas de oro y algo de la criatura que se va a duplicar. El duplicado tendrá la apariencia exacta de la criatura copiada, si bien solo contará con el 51% - 60% (50 + 1d10) de los puntos de golpe y conocimientos del original (lo que incluye el nivel, las habilidades de especie, recuerdos y capacidad de habla).

El simulacro permanece bajo las órdenes del lanzador en todo momento. El duplicado no tiene la capacidad de ganar nuevos niveles y la magia curativa no restaura sus puntos de golpe. Para reparar cualquier daño es necesario invertir al menos 1 día, 100 monedas de oro en materiales por punto de golpe a restaurar y un laboratorio mágico completamente equipado. Si el duplicado llega a 0 puntos de golpe, se derretirá hasta desaparecer por completo.

SIRVIENTE INVISIBLE (MAGO NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: 15 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel	TS: no	RC: no

Este conjuro crea una fuerza invisible, sin mente ni forma, que sigue las órdenes del lanzador: puede coger cosas, abrir puertas (no atrancadas), etc. No puede luchar, ni ser atacado. Únicamente puede cargar 10 kg o arrastrar 20 kg. No puede atravesar muros, pero sí pasar por debajo de una puerta, aunque si el lanzador no conoce lo que hay detrás no podrá dar órdenes al sirviente. Éste no ve, ni sabe nada que no vea o sepa el lanzador, de esa forma, aunque pueda pasar por debajo de una puerta, no podrá abrirla desde el otro lado si el lanzador no ha visto esa puerta anteriormente de alguna manera. El sirviente puede moverse hasta un radio de 15 metros del lanzador, desvaneciéndose si se supera esa distancia. El sirviente puede ser disipado mágicamente o si sufre 1 PG por efecto de un conjuro.

SOMBRA DE DRAGÓN (ILUSIONISTA NIVEL 5)

TL: 1	ALCANCE: 140 metros	COMPONENTES: V, S
DURACIÓN: ver texto	TS: INT niega	RC: sí

Esta ilusión muestra una cabeza vaporosa de dragón flotando sobre el lanzador, lo que le otorga un +2 a su CA. Además, si el conjurador sufre el ataque de una criatura dentro del alcance del conjuro, la cabeza del dragón se lanzará contra ella para morderla. Si la víctima falla una salvación de INT, sufrirá 3d6 puntos de daño. La ilusión se mantiene durante 1 asalto por nivel del lanzador o hasta que realice un ataque de mordisco.

SONIDO FANTASMA (ILUSIONISTA NIVEL 0, MAGO NIVEL 0)

TL: 1	ALCANCE: 30 metros	COMPONENTES: V
DURACIÓN: 24 horas	TS: no	RC: sí

Mediante este sortilegio, el lanzador podrá cambiar el tono y timbre de su voz, o la de cualquier otro. También podrá generar un determinado sonido (entrechocar de espadas, un lamento, el sonido de alguien caminando) que parecerá provenir del lugar designado por el lanzador (detrás de una puerta, una estatua, un pozo, etc.). Este hechizo no permite hablar en un idioma que no domine el lanzador.

SOPORTAR LOS ELEMENTOS (CLÉRIGO NIVEL 1)

TL: 1	ALCANCE: toque	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 min/nivel	TS: no	RC: sí

El receptor de este conjuro queda protegido de los efectos de un elemento a elección del lanzador: frío/hielo, calor/fuego, electricidad/rayo, ácido y sonido/aire, ya sean de naturaleza convencional o mágica. El conjuro otorga un bonificador de +2 a las tiradas de salvación contra efectos del elemento seleccionado.

SUGESTIÓN (ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 3)

TL: 1	ALCANCE: 20 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel	TS: CAR niega	RC: sí

Este conjuro permite al lanzador influenciar las acciones de la criatura blanco del conjuro, el conjurador podrá dar unas breves instrucciones a la criatura y esta las obedecerá. El lanzador ha de pronunciar en la mente de la criatura las instrucciones en un lenguaje que la misma pueda comprender, de lo contrario la sugerencia no surtirá efecto. Además, las instrucciones han de ser razonables, sugerir que ataque a sus compañeros, se suicide o cosas por el estilo, no tendrá efecto sobre la criatura. Sin embargo, sugerir que huya, o que se alíe con el conjurador para alcanzar una meta conjunta sí surtirá efecto sobre la criatura (quedan a discreción del Narrador las acciones que pueden ser o no razonables para el individuo afectado).

La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para evitar la sugerencia.

SUGESTIÓN DE MASAS (ILUSIONISTA NIVEL 5, MAGO NIVEL 6)

TL: 1	ALCANCE: 30 metros	COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel	TS: CAR niega	RC: sí

Este hechizo tiene los mismos efectos que sugerencia, exceptuando que puede afectar a más criaturas. El lanzador influye en las acciones de las criaturas sugiriendo un curso de acción (limitado a un par de frases). La cantidad de criaturas afectadas será igual a una por nivel del lanzador y todas deben estar dentro de un área de 10 metros.



TELARAÑA (MAGO NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE:
15 metros o toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: ver texto

RC: no

Este sortilegio crea una intrincada red de pegajosa tela de araña. La tela bloquea de manera efectiva un área de 6 x 6 x 3 metros. La telaraña necesita de dos puntos sólidos contrapuestos a los que anclar las hebras, como las dos paredes de un pasillo. Criaturas enormes con gran fuerza, como los gigantes o dragones, pueden romper la red sin dificultad y no se ven afectados por su existencia. Las criaturas que toquen la telaraña o estén en el área objetivo durante su lanzamiento quedan atrapadas, aunque estas últimas tienen derecho a una tirada de salvación por DES para escapar de la zona antes de que el conjuro se haga efectivo. Una criatura atrapada sufre un -2 a sus tiradas de ataque y daño, y su modificador por DES pasa a ser de -4. Tampoco será capaz de moverse o de lanzar conjuros que requieran el componente somático. Una criatura atrapada podrá liberarse de la telaraña con una tirada de salvación por FUE exitosa.

La telaraña es vulnerable al fuego, que la destruirá en dos asaltos, afectando a las criaturas que se encuentren en la maraña con 1d6 puntos de daño por fuego.



TELEPORTAR (MAGO NIVEL 5)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V

DURACIÓN: instantáneo

TS: no

RC: sí

Este conjuro transporta al conjurador, equipo y criaturas que así lo deseen, a una ubicación designada que puede encontrarse a cualquier distancia (no está permitido el viaje entre planos). El conjurador podrá transportar un máximo de peso más allá del suyo propio igual a 25 kilos por nivel. Para que este hechizo surta efecto, el conjurador debe conocer bien el lugar elegido como destino, habiendo estado allí antes físicamente.

TELEQUINESIS (MAGO NIVEL 5)

TL: 1

ALCANCE: 30 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: ver texto

RC: sí

El lanzador podrá mover objetos o criaturas con la mente mientras mantenga la concentración, no pudiendo realizar ninguna otra acción. El peso que podrá desplazar será como máximo de 10 kilos por nivel del lanzador a lo largo de 5 metros por asalto. Las criaturas vivas también podrán ser desplazadas, aunque tienen derecho a una tirada de salvación de CAR con un penalizador de -4 si este efecto es realizado contra su voluntad. También es posible evitar los efectos sobre un objeto que porten con una tirada de salvación de FUE.

TENTÁCULOS MAYORES DE SILAS (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1

ALCANCE: 3 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos

TS: INT niega

RC: sí

Un par de tentáculos oscuros y brumosos crecen de las manos del lanzador, que puede usarlos como látigos. Impactan automáticamente causando cada uno 6 puntos de daño a sus víctimas, a menos que estas superen una tirada de salvación de INT. Los tentáculos duran 2 asaltos y las víctimas pueden hacer una nueva tirada de salvación por cada ataque que reciban.

TENTÁCULOS MENORES DE SILAS (ILUSIONISTA NIVEL 1)

TL: 1

ALCANCE: 3 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos

TS: INT niega

RC: sí

Un par de zarcillos oscuros y brumosos crecen de las manos del lanzador, que puede emplearlos como látigos. Impactan automáticamente causando cada uno 3 puntos de daño a sus víctimas, a menos que estas superen una tirada de salvación de INT. Los zarcillos duran 2 asaltos y las víctimas pueden hacer una nueva tirada de salvación por cada ataque que reciban.

TENTÁCULOS VERDADEROS DE SILAS (ILUSIONISTA NIVEL 4)

TL: 3

ALCANCE: 5 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos

TS: INT niega

RC: sí

Un par de tentáculos oscuros y brumosos crecen de las manos del lanzador, que puede emplearlos como látigos. Impactan automáticamente causando cada uno 10 puntos de daño a sus víctimas, a menos que estas superen una tirada de salvación de INT. Los tentáculos duran 2 asaltos y las víctimas pueden hacer una nueva tirada de salvación por cada ataque que reciban.

TERREMOTO (CLÉRIGO NIVEL 8, DRUIDA NIVEL 9)

TL: 10 min

ALCANCE: 120 metros

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto

TS: ver texto

RC: no

Este conjuro produce un enorme temblor dentro de un área de 20 x 20 metros a partir del punto que designe el lanzador. El efecto dura un asalto y afecta a todo lo que se encuentre en el área: criaturas, objetos, estructuras, vegetación, etc. Este conjuro provoca un daño de 20d6 puntos de base, que puede incrementarse (a discreción del Narrador) por la caída de objetos y cascotes, sobre todo en interiores. Una estructura se derrumbará si pierde el 50% de sus puntos de golpe estructurales.

Los objetos inertes y construcciones reciben solo la mitad de daño, mientras que las criaturas vivas y la vegetación circundante reciben el daño completo salvo que superen una tirada de salvación de DES, en cuyo caso reducen el daño a la mitad.



TERRENO ILUSORIO (ilusionista nivel 3, mago nivel 4)

TL: 10 min ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: INT niega RC: no

El lanzador podrá camuflar un terreno determinado bajo la apariencia de otro terreno diferente. Por ejemplo, podrá cubrir de hierba ilusoria una colina rocosa, o de nieve una duna desértica. La superficie total que puede enmascararse de este modo no puede sobrepasar los 3 x 3 metros por nivel del lanzador, y no afectará a las criaturas que se encuentren en dicha área (ni a su equipamiento). Los efectos del conjuro finalizan tras un disparar magia o si una criatura inteligente descubre el engaño mediante una tirada de salvación con éxito de INT.

TESORO ILUSORIO (ilusionista nivel 4)

TL: 1 ALCANCE: 70 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 2 asaltos/nivel TS: INT niega RC: sí

Un gran tesoro aparece en el punto designado por el lanzador dentro del alcance del conjuro. Las criaturas designadas por el conjurador a no más de 70 metros de él, y que puedan ver el tesoro, quedan encandiladas por montones de gemas, armas mágicas, objetos mágicos de todo tipo y cofres a rebosar de oro. Los blancos que fallen una tirada de salvación de INT se apresurarán a tomar varios objetos de gran valor y a huir en dirección contraria hasta que termina el hechizo.

TORBELLINO (druida nivel 8)

TL: 1 ALCANCE: 120 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: sí

El lanzador podrá crear un torbellino de viento huracanando de 3 metros de ancho en su base, 10 metros de ancho en la parte superior y 10 metros de altura. Este torbellino

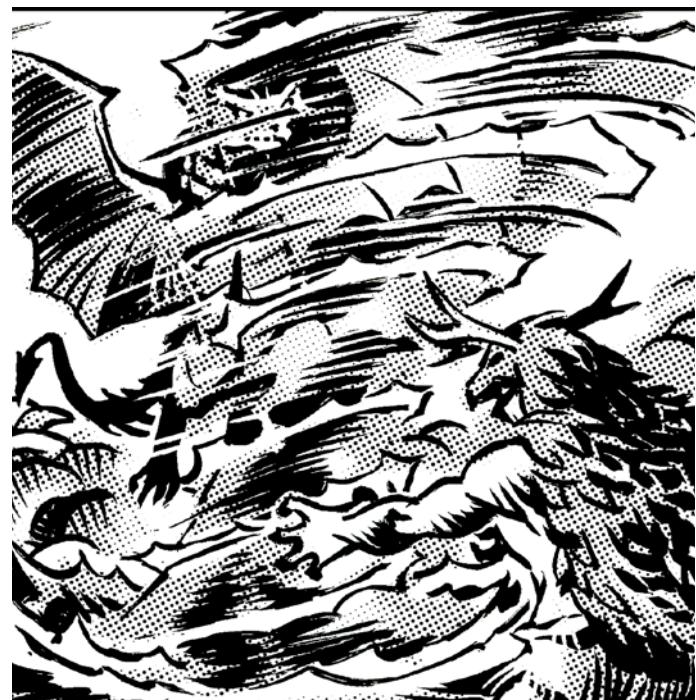
podrá moverse a voluntad del lanzador a una velocidad de 20 metros por asalto. Cualquier criatura que no supere los 12 metros de altura y entre en contacto con dicho torbellino deberá realizar una tirada de salvación de DES para no sufrir 3d6 puntos de daño. Criaturas de tamaño medio o pequeño tendrán que realizar una segunda tirada de salvación de DES para no ser arrastrados y elevados en el aire por la fuerza del torbellino, sufriendo 1d8 puntos de daño cada asalto posterior sin derecho a tirada de salvación.

TORMENTA DE ESCARCHA (druida nivel 4)

TL: 1 ALCANCE: 140 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: no

Este conjuro invocará una terrible tormenta de hielo en el punto designado por el lanzador. Dicha tormenta cubrirá un área de 15 metros x 15 metros x 6 metros, reduciendo el movimiento y la visibilidad a la mitad, y tornando el suelo resbaladizo, pudiendo así desequilibrar a las criaturas presentes en el área, que deberán tener éxito en una tirada de DES cada asalto para no resbalar y caer.



TORMENTA DE FUEGO (clérigo nivel 8, druida nivel 7)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: instantáneo TS: DES mitad RC: sí

El conjurador podrá desencadenar una brutal tormenta de fuego en un área de 3 metros cuadrados por nivel del lanzador, causando 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador. Una tirada de salvación exitosa de DES reduce el daño a la mitad.

TORMENTA DE HIELO (druida nivel 5, mago nivel 4)

TL: 10 min ALCANCE: 40 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: sí

Este conjuro invoca una terrible tormenta de granizo en un área de 15 metros de diámetro y 15 metros de alto que causa 5d6 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren dentro de dicha área. Además, reduce la capacidad de movimiento en el área a la mitad durante 1 asalto por nivel del lanzador.

TORMENTA DIVINA (DRUIDA NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 asaltos TS: ver texto RC: ver texto

Este poderoso conjuro nos permitirá crear una tormenta mágica que afectará un área de 100 metros de radio, convocada a una distancia máxima de 200 metros desde el lanzador. Todas las criaturas dentro del área sufrirán los siguientes efectos:

Durante el primer asalto lloverá ácido, causando 1d6 puntos de daño sin tirada de salvación.

En el segundo asalto comenzará a tronar con fuerza, y las víctimas deberán realizar una tirada de salvación de CON para no quedar sordas durante 1d4 x 10 minutos.

En el tercer asalto, el lanzador podrá dirigir seis rayos. Cada uno golpeará a una criatura u objeto de su elección, provocando 10d6 puntos de daño. Una tirada de DES reduce el daño a la mitad.

En el cuarto asalto se descargará una tremenda granizada, causando 5d6 puntos de daño contundente, sin tirada de salvación.

Del quinto al décimo asalto lloverá de manera torrencial con viento muy fuerte racheado, dificultando la visibilidad enormemente, reduciendo el movimiento de las criaturas afectadas a la mitad, así como la concentración de las mismas, que tendrán un 50% de posibilidades de perder sus conjuros durante el lanzamiento.

TRAMPA DE FUEGO (DRUIDA NIVEL 2, MAGO NIVEL 4)

TL: 1 turno ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: DES mitad RC: sí

Este conjuro crea una trampa de fuego que se puede poner en cualquier objeto que sea susceptible de ser cerrado, como una puerta, un cofre, una botella, etc. Una vez lanzado el conjuro sobre el objeto, este se desencadenará cuando el objeto sea abierto por cualquier criatura que no conozca la palabra clave que permite la apertura sin detonar la trampa. La explosión cubre un área de 1,5 metros de radio alrededor del objeto, todas las criaturas dentro de esta área sufrirán 1d10 puntos de daño más 1 PG por nivel del lanzador. Las criaturas afectadas tienen derecho a una tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.

TRAMPA DE LAZO (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 3 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: no

Este conjuro permite crear una trampa de lazo mágica indetectable, salvo por métodos mágicos. El lanzador necesita una cuerda real con un lazo, que una vez encantada, se funde con el entorno. El lazo puede cubrir un área de seis metros de diámetro como máximo. La trampa precisará que exista un objeto estable y sólido cerca para asirse al mismo, algo como un árbol, un pilar, una piedra, etcétera. Al activarse, la trampa podrá apresar a una criatura pequeña o mediana dentro del área cubierta, causando 1d6 puntos de daño según la víctima es elevada en el aire y queda suspendida. Una criatura atrapada sufre un penalizador -2 en sus tiradas de característica, excepto para DES, cuyo penalizador es de -4.

Para liberarse será necesario una prueba de FUE contra un grado de dificultad de 5. La soga tiene 5 puntos de golpe estructurales y una CA de 13.

TRAMPA ILUSORIA (ILUSIONISTA NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel TS: ver texto RC: ver texto

El lanzador cubre un objeto con un velo mágico, haciendo que parezca contener una trampa. Cualquier criatura que busque trampas mediante medios mundanos, la percibirá como tal. Si dicha criatura es de nivel igual o superior al del lanzador, tendrá derecho a una tirada de salvación de INT para darse cuenta del engaño. Cualquier intento de desactivar o disparar la trampa termina con la ilusión. Los conjuros de detectar trampas no indicarán la existencia de ninguna trampa. El objeto afectado no puede superar los 8 metros cúbicos de tamaño.

TRANCE ONÍRICO (ILUSIONISTA NIVEL 9)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel TS: ver texto RC: sí

Mediante este conjuro, el lanzador puede infundir un trance similar al coma en la criatura tocada. La víctima no puede realizar ninguna tirada de salvación. Si el ataque de toque tiene éxito, el cuerpo de la víctima cae en un estado de coma mientras su mente comienza a soñar, aunque la criatura creerá en todo momento que sigue despierta y en el mundo real.

Si el lanzador deja de tocar a la víctima, esta permanece en coma hasta que termine el hechizo o hasta que sea despertada con éxito. La víctima solo puede despertar si se le causa daño, en cuyo caso tiene derecho a hacer una tirada de salvación de INT para salir de su ensueño.

Si el lanzador continúa tocando a la víctima, esta no puede despertar. Además, el conjurador puede asaltar la mente de la víctima introduciéndose en sus sueños. El conjurador podrá interactuar con la víctima para obtener información o atacarla lanzándole hechizos como lo haría en el mundo real. Los ataques de la víctima sobre el lanzador no tendrán efecto, aunque a discreción del Narrador, podría ser posible expulsar al lanzador del sueño. Si los puntos de golpe de la víctima se reducen a 0, morirá. Dentro del sueño, la víctima tiene derecho a realizar cualquier tirada de salvación que los conjuros lanzados contra ella permitirían en el mundo real. Aunque, para resistirse a aquellos conjuros que se utilicen para obtener información, debe aplicar una penalización de -6.

TRANSFORMAR PIEDRA Y MADERA (DRUIDA NIVEL 3)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto TS: no RC: no

El lanzador es capaz de moldear un trozo de piedra o madera para que adquiera la forma de su elección. Puede transformar incluso armas fabricadas en madera o piedra, y piezas de mobiliario de estos materiales. Incluso se puede alterar una puerta, abriendo un hueco en su superficie para que el lanzador la franquee. El conjuro afecta a 3 metros cúbicos de material más 0,5 metros adicionales por nivel del lanzador. La transformación no ocurre de forma instantánea, el lanzador precisará de 1 asalto completamente concentrado por cada metro cúbico de material afectado.

TRANSITAR POR EL AIRE (CLÉRIGO NIVEL 6, DRUIDA NIVEL 7, ILUSIONISTA NIVEL 8)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro permite al lanzador y a una criatura adicional por cada ocho niveles en la clase que otorga este poder, transformar su cuerpo en gas y formar una nube. Una vez en ese estado, un viento mágico impulsa la nube con un rango de movimiento de 20 metros/asalto como máximo. La nube se puede mover en la dirección que desee el lanzador. Mientras está en forma gaseosa, no puede realizar ninguna acción que no sea desplazarse, aunque verá perfectamente lo que tiene alrededor.

TRANSMIGRACIÓN (MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 min/nivel

TS: CAR niega

RC: sí

Mediante este conjuro, el lanzador traslada su alma al interior de una gema o urna, de un valor mínimo de 1.000 mo debido a los materiales y restricciones en su fabricación. El cuerpo del lanzador queda desde ese momento en coma. Desde el interior de su contenedor, el lanzador puede sentir cualquier fuerza vital en el mismo plano de existencia y dentro de un área de 3 metros por nivel de lanzador, aunque no puede determinar el tipo exacto de criatura o su posición. Si hay varias criaturas en el área, sí podrá percibir una diferencia de cuatro o más DG entre ellas o si pertenecen al plano material positivo (normalmente criaturas vivas) o plano negativo (normalmente muertos vivientes).

Si hay posibles víctimas en el área y así lo desea el lanzador, este puede intentar tomar el control de uno de los cuerpos, intercambiando su alma con la de la víctima. Esta acción se considera un ataque y, por tanto, puede bloquearse mediante una protección contra el mal u otro conjuro similar. La víctima debe superar una tirada de salvación de CAR para evitar la posesión. Cualquier intento de posesión posterior sobre ese mismo sujeto fallará automáticamente si se resiste con éxito al primer intento.

Si el intento tiene éxito, el alma del lanzador se transfiere al cuerpo del anfitrión y el alma del anfitrión queda apresionada en el contenedor. El lanzador mantiene su INT, SAB, CAR, nivel, clase, bonificación de ataque, selección de características principales y secundarias, alineamiento y cualquier otra habilidad mental. Mientras que del anfitrión se conservarán su FUE, DES, CON, puntos de golpe, habilidades naturales y habilidades extraordinarias dependientes de la especie. Sin embargo, se perderá cualquier característica o habilidad mágica, incluidos los conjuros memorizados y preparados por la víctima.

El lanzador puede regresar al contenedor a voluntad, devolviendo cualquier alma atrapada a su cuerpo original. El hechizo termina inmediatamente si el lanzador decide regresar a su propio cuerpo, dejando el contenedor vacío. Si se alcanza la duración máxima del conjuro, el alma del lanzador regresa forzosamente a su cuerpo, sin importar si está en el contenedor o en el cuerpo de alguna víctima. Sin embargo, cualquier alma demasiado lejos de su cuerpo (lanzador o víctima) morirá. Destruir el contenedor por cualquier forma también termina el conjuro de forma inmediata.

TRANSMUTAR BARRO Y ROCA (DRUIDA NIVEL 5, MAGO NIVEL 5)

TL: 1 ALCANCE: 50 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: ver texto

RC: no

El conjuro permitirá al lanzador transformar una cantidad determinada de barro en roca, y viceversa. En concreto se puede alterar un área de dos cubos de 6 metros cúbicos por nivel, aunque si el material a transmutar está imbuido por la magia, el conjuro falla. La profundidad del barro/roca resultante no excederá los 3 metros. Cualquier criatura dentro de la zona transmutada, deberá tener éxito en una tirada de salvación de DES para salir y no hundirse en el barro y terminar asfixiándose, o para saltar y evitar quedar atrapada en la roca. Si el hechizo es lanzado sobre el techo de una sección de galería, el barro se precipitará al suelo creando un charco de al menos 1,5 metros según las características del pasaje. Cualquier criatura bajo la caída de este barro recibirá 8d6 puntos de daño que puede reducirse a la mitad con una tirada de salvación de DES con éxito.

TRANSMUTAR METAL EN MADERA (DRUIDA NIVEL 7)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: ver texto

TS: no

RC: sí

Este conjuro nos permitirá convertir un objeto en madera, incluyendo objetos mágicos (teniendo en cuenta que la resistencia a conjuros de un objeto mágico es de 16). Las armas convertidas en madera sufren un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y daño, y se romperán con un resultado natural de 5 o menos en la tirada de ataque. Una armadura transmutada a madera perderá 1 punto de CA por cada golpe que reciba con un resultado natural de 14 o más en el d20, rompiéndose totalmente con un resultado de 20 natural.

TRANSMUTAR PIEDRA Y CARNE (MAGO NIVEL 6)

TL: 1 ALCANCE: 20 metros COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: permanente

TS: SAB niega

RC: sí

Cuando el conjurador lanza este hechizo, podrá devolver a una criatura petrificada a su estado natural. Cualquier criatura, independientemente de su tamaño, puede ser afectada por este conjuro. Asimismo, puede usarse en modo inverso, es decir, para petrificar a una criatura. No obstante, en este caso, la víctima tendrá derecho a una tirada de salvación de SAB.

TRUCO DE LA CUERDA (ILUSIONISTA NIVEL 3, MAGO NIVEL 2)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 hora/nivel

TS: no

RC: no

Este conjuro ha de ser lanzado sobre un trozo de cuerda y un extremo de la misma se alzará verticalmente como si estuviera colgada de un techo. Cualquier criatura que suba por la cuerda accederá a un espacio extradimensional del que realmente cuelga la cuerda. En este espacio caben hasta diez criaturas humanoides de tamaño normal. Una vez arriba, las criaturas pueden tirar de la cuerda y subirla al espacio extradimensional, con lo que su ubicación quedaría totalmente oculta. Las criaturas pueden ver perfectamente a través del espacio extradimensional y han de bajar del mismo antes de la expiración del conjuro, de lo contrario caerán desde la altura a la que subieron que será la de la cuerda, al menos 3 metros, y sufrirán el daño por caída correspondiente.

V

VELO (ilusionista Nivel 6)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V, S
DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: ver texto RC: ver texto

El lanzador altera la apariencia de una o varias criaturas. El conjurador puede afectar a una criatura por cada dos niveles de experiencia y estas no pueden estar separadas entre ellas por más de 10 metros. La nueva apariencia puede ser cualquiera que desee el conjurador, siempre que se ajuste más o menos al tamaño actual de los blancos. Si desea proporcionar la apariencia de un individuo específico, deberá tener éxito en una tirada de INT con un bonificador de +6 (grado de dificultad de 1). Si las criaturas objetivo no quieren recibir los efectos del conjuro, tienen derecho a una tirada de salvación de INT para evitarlo. Los seres que interactúen con los blancos también tienen derecho a una tirada de salvación de INT para detectar el engaño.

VENTRILOQUIA (ilusionista Nivel 1)

TL: 1 ALCANCE: 15 metros COMPONENTES: V, S
DURACIÓN: 3 asaltos
+ 1 asalto/nivel TS: INT niega RC: no

El lanzador puede hacer que su voz (o cualquier sonido que el lanzador pueda emitir vocalmente) parezca provenir desde algún otro lugar. El lanzador puede hablar en cualquier idioma que conozca. Cualquiera que escuche la voz y tenga éxito en una tirada de salvación de INT sabrá que el sonido es una ilusión, aunque lo seguirá escuchando.

VIAJAR MEDIANTE PLANTAS (druida Nivel 6)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 asalto TS: no RC: sí

El lanzador puede introducirse en una planta de tamaño adecuado y transportarse en un asalto a una planta de la misma especie y tamaño similar, independientemente de la distancia que las separe. Si el lanzador no conoce de primera mano el punto de destino, debe indicar una dirección y distancia máximas, y el conjuro lo dejará en el punto más cercano posible. Tanto la planta de origen como la de destino deben estar vivas para que el conjuro funcione. Mediante este conjuro no es posible viajar entre planos.

VIAJAR MEDIANTE SOMBRAS (ilusionista Nivel 7)

TL: 1 ALCANCE: toque COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora/nivel TS: INT niega RC: sí

Este conjuro permite viajar rápidamente a lo largo de un camino hecho de sombras. El lanzador debe estar en un área de sombras densas para que el hechizo funcione. Una vez lanzado, el conjurador y hasta 1 criatura adicional por nivel (que el lanzador debe tocar), son absorbidos por las sombras para aparecer ante un corredor brumoso en el plano de las sombras, donde todo es un reflejo sombrío y alterado del plano material.

El viaje por el plano de las sombras es seguro porque la gran mayoría de él es solo una ilusión creada por el lanzador. El grupo se desplaza a través de la ilusión a una velocidad de 10 kilómetros por minuto aunque para ellos el desplazamiento ocurre a una velocidad normal. El lanzador es consciente

de forma innata de la ubicación relativa al plano material y puede elegir el punto exacto donde emerger, si bien el lugar escogido debe contar también con sombras. Cualquier criatura que abandone el corredor quedará atrapada en el plano de las sombras o volverá a un lugar aleatorio del plano material (50%-50%).

Viajar mediante sombras también se puede usar para visitar otros planos de existencia, aunque ello exige atravesar realmente el plano de las sombras y enfrentarse a sus peligros. Tal viaje tiene una duración aleatoria de 1d4 horas.

VÍNCULO TELEPÁTICO (ilusionista Nivel 7, mago Nivel 5)

TL: 1 ALCANCE: ver texto COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: 1 hora TS: no RC: no

El lanzador forja un vínculo telepático entre criaturas inteligentes. Solo una criatura por cada tres niveles del lanzador puede verse afectada, todas deben estar a 10 metros del lanzador y deben tener una puntuación de INT de 6 o más. El vínculo solo puede establecerse entre sujetos dispuestos. Todos los blancos podrán comunicarse telepáticamente entre ellos independientemente del idioma. Una vez creado el vínculo, se mantiene aunque los integrantes se separen, si bien no se mantendrá entre planos de existencia.

VISIÓN VERDADERA (clérigo Nivel 5, ilusionista Nivel 5)

TL: 1 min ALCANCE: personal COMPONENTES: V y S
DURACIÓN: ver texto TS: ver texto RC: no

Este conjuro permite al receptor ver todas las cosas a su alrededor, a una distancia máxima de 40 metros, tal y como son realmente. Puede ver las puertas secretas, trampas, ilusiones, los objetos o criaturas invisibles, polimorfadas o transmutadas, incluso el aura de las criaturas. Además, permite ver el plano etéreo.



VISIONES ONÍRICAS (ilusionista nivel 7)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 1 asalto/nivel

TS: no

RC: sí

El lanzador hace una pregunta sobre alguna persona, lugar u objeto, lanza este conjuro y entra en un trance parecido al sueño. Si el conjurador tiene éxito en una tirada de INT, recibirá visiones con información extraída de las leyendas sobre el objeto de su pregunta (estas leyendas pueden ser bien conocidas o haber existido para ser luego olvidadas). El Narrador establece qué cantidad de información se puede recibir dentro de la duración del conjuro.

Si la criatura u objeto está a mano, o si el lanzador está en el lugar en cuestión, la tirada de INT se hace sin penalizadores. Si el objeto de la pregunta no está a mano, pero el conjurador conoce información detallada, la tirada recibe un penalizador de -5 y la información obtenida será menos precisa. Si solo se dispone de rumores y algunos datos generales, la tirada se realiza con un -10 y cualquier información obtenida será muy vaga.

VOLAR (MAGO NIVEL 3)

TL: 1

ALCANCE: toque

COMPONENTES: V y S

DURACIÓN: 10 min/nivel

TS: no

RC: sí

Este conjuro permitirá al mago volar libremente sin limitaciones, con un rango de movimiento de 40 metros cada asalto.



CAPÍTULO 9: CONSEJOS PARA EL NARRADOR

Durante todo el reglamento de *Crónicas de la Marca* se pueden encontrar referencias a la labor que se espera de un Narrador. Si eres un Narrador novel, quizás te parezca una tarea abrumadora, en cuyo caso esperamos que los consejos recopilados en este capítulo te faciliten tus inicios.

EL CAMINO A LA AVENTURA

La diversión durante un juego de rol es responsabilidad de todos los implicados. Sin embargo, el juego no llegará muy lejos si como Narrador no ofreces oportunidades para que los jugadores se embarquen en aventuras emocionantes y entretenidas. Hay tres pilares básicos sobre los que puedes cimentar una buena aventura.

LA PREPARACIÓN PREVIA ES CRÍTICA

Este es un principio fundamental. El Narrador debe preparar la aventura que se jugará, estableciendo el entorno en el que dará comienzo, los ANJ principales y sus motivaciones, todos los retos que habrá que superar, las recompensas que se podrán ganar, etc. El Narrador debería tomar notas, crear

mapas y tener listas para la partida todas las ayudas adicionales que considere oportunas.

Esta labor se puede simplificar empleando aventuras ya diseñadas, como las que se pueden encontrar en la línea de Clásicos de la Marca, pues la mayor parte del trabajo ya está hecho. Si preferimos diseñar nuestras propias aventuras, el proceso de preparación requerirá de más tiempo, pues partimos de una pizarra en blanco. Es por ello que recomendamos, para los Narradores menos experimentados, comenzar usando aventuras ya diseñadas para, de este modo, recabar experiencia antes de lanzarnos a la creación de nuestros propios módulos. En cualquier caso, este mismo capítulo incluye más adelante algunos consejos sobre la creación de aventuras.

NO TEMAS A LA IMPROVISACIÓN

Independientemente del trabajo previo que hayamos realizado, tarde o temprano tendremos que improvisar, pues es imposible prever y cubrir todas las posibles acciones que acometerán los jugadores. Por nuestra experiencia, sabemos que los jugadores siempre nos sorprenderán con propuestas que no habíamos considerado. De ahí que sea tan importante manteniéndonos flexibles y ágiles para sobrellevar lo inesperado y continuar con la partida. Aquí es precisamente



donde una buena preparación nos facilitará la labor, pues difícilmente podremos improvisar con solvencia si no conocemos los ANJ principales, sus motivaciones o los eventos que han desencadenado. Escucha a los jugadores, sus ideas y elucubraciones pueden ser una base inestimable sobre la que apoyar la improvisación.

EN EL EQUILIBRIO ESTÁ LA VIRTUD

El Narrador hará bien en tratar de conservar el necesario equilibrio entre el nivel de desafío presente en su aventura o campaña y las recompensas para sus jugadores. Es frustrante arrostrar todo tipo de peligros y monstruos para no obtener nada a cambio.

APLICAR LAS REGLAS

Este manual intenta proporcionar todas las herramientas que nos permitirán resolver la mayoría de acciones que intentarán los aventureros. Por ello, El Narrador debe conocer en profundidad las reglas. Sin embargo, es imposible cubrir todas las posibles situaciones. Por eso, el Narrador debe sentirse libre para adaptar, cambiar, modificar o diseñar nuevas reglas según considere oportuno, y siempre con el ánimo decidido de que la partida siga fluyendo y de fomentar la diversión de todos, sin excepción.

UN ÁRBITRO NEUTRAL

El Narrador debe permanecer neutral en todo momento, nunca contra los jugadores y tampoco a favor de ellos. *Crónicas de la Marca del Este* no tiene un carácter competitivo, de hecho los juegos de rol en general no lo son en modo alguno. La característica fundamental de este tipo de entretenimiento es su carácter colaborativo. Por tanto, los aventureros no se enfrentan al Narrador, ni viceversa. Es por ello que las reglas deben aplicarse equitativa y justamente tanto a los aventureros como a sus contrarios, ya sean monstruos o ANJ.

EL PODER DE LA ÚLTIMA PALABRA

El Narrador tiene la última palabra sobre cuándo y cómo aplicar las reglas. El Narrador debe estar preparado para solventar, según su criterio justo y ecuánime, las posibles discrepancias o circunstancias imprevistas que seguro se presentarán. Algunas veces la acción propuesta por un jugador se resolverá simplemente narrando lo que ocurre. En otras ocasiones el Narrador podrá solventar la misma requiriendo una tirada de habilidad o quizás una tirada de salvación. O incluso puede que el Narrador determine que para tener éxito en la acción de marras se requiere una tirada porcentual estableciendo previamente el porcentaje de éxito. Sea como fuere, la decisión que tome el Narrador será inapelable.

Es inevitable que en ocasiones surjan discrepancias con algunas decisiones del Narrador, especialmente a la hora de resolver acciones no expresamente cubiertas por las reglas. En este caso recomendamos que se detenga la partida, siempre brevemente si es posible, para discutir el asunto y tratar de llegar a un acuerdo satisfactorio, que permita, como siempre, priorizar la diversión general sobre cualquier otra consideración. Pero, como decímos antes, el Narrador será siempre el árbitro final, evitando en lo posible que la aventura se estanke en discusiones bizantinas. ¡La partida siempre debe continuar!

UN JUEZ COHERENTE

El Narrador haría bien en apuntar los cambios y reglas nuevas que introduzca en el sistema de juego. La aplicación de dichas reglas debe ser consistente. Para los jugadores puede ser muy frustrante que las reglas se apliquen de una forma un día y de forma totalmente distinta al siguiente.

LA PROGRESIÓN DE LOS AVENTUREROS

El Narrador controla la evolución de los aventureros a través de los puntos de experiencia. Cada grupo tendrá sus preferencias en lo que respecta a cómo y con qué rapidez ganan niveles los aventureros. Sin embargo, podemos establecer tres criterios básicos a modo de guía.

PROGRESIÓN ESTÁNDAR

Tras tres o cuatro sesiones, es normal que alguno de los personajes haya alcanzado el segundo nivel. Si esto no hubiera ocurrido, sería conveniente que el Narrador incrementase la cantidad de tesoro o los puntos por interpretación. Si, por el contrario, en este lapso de tiempo la mayoría de los jugadores han alcanzado el tercer nivel, el Narrador debería reducir la cantidad de tesoro, endurecer los encuentros o limitar los puntos otorgados por interpretación.

PROGRESIÓN RÁPIDA

Para aquellos grupos que prefieran un escenario donde sus personajes avancen rápido, el Narrador debería incrementar la cantidad de tesoro disponible y los puntos por buena interpretación. Dicho tesoro, idealmente, debería estar custodiado por monstruos de mayor nivel y capacidades.

PROGRESIÓN LENTA

Para aquellos grupos que se decanten por una progresión medida y un desarrollo sostenido de sus aventureros, el riesgo de los desafíos, así como el nivel de sus contrincantes, debería moderarse, también en detrimento del tesoro recibido y de los puntos obtenidos por interpretación.

AVENTUREROS CONTRA JUGADORES

Este es un tema recurrente que merece ser tratado. Siempre tendremos que prestar atención y tener presente que lo que saben los jugadores no es lo mismo que lo conocido por sus aventureros. Los jugadores, en ocasiones, pueden actuar con arreglo a información que sus aventureros no pueden conocer. El Narrador debe advertir a los jugadores que proceder así actúa en detrimento de la diversión general y no es correcto. Los puntos de experiencia por interpretación pueden ser una buena herramienta para limitar estas conductas.

DISPUTAS

Los aventureros, en el curso de sus campañas, pueden desarrollar rivalidades entre sí. Esto es especialmente frecuente entre aventureros con alineamientos diferentes. Es algo natural, no debemos preocuparnos, y forma parte de la diversión

siempre que dicho enfrentamiento no afecte a otras facetas del juego o se muestre demasiado crudo, monopolizando para mal el desarrollo de la partida. El Narrador, por tanto, debería velar por mantener en su justa medida estas naturales discrepancias, controlando que no se enquisten y crezcan más allá de lo razonable.

MANTENER EL INTERÉS

Es de vital importancia que el Narrador trate de mantener la sensación de desafío, de reto, incluso cuando sus jugadores hayan alcanzado un nivel de experiencia considerable. Hay algunos consejos que nos pueden ayudar en tal menester.

INVESTIGACIÓN MÁGICA

Los aventureros con capacidades mágicas, como ilusionistas, magos o clérigos, pueden tratar de crear nuevos conjuros, objetos mágicos o poderosos artefactos arcanos. Cuando esto ocurra, el Narrador debe mantenerse vigilante para procurar que el equilibrio del juego no quede roto. Magia de efectos permanentes, que pueda usarse sin límite, o no requiera una tirada de salvación, puede fácilmente desequilibrar y malograr toda una campaña de juego. Ante la duda, podemos permitir que un nuevoconjuro u objeto sea probado en juego durante un tiempo, con la condición de que se pueda modificar si se demuestra que trastoca en demasiado el equilibrio del juego.

HABILIDADES ESPECIALES

Los jugadores pueden tratar de desarrollar habilidades especiales y poderes más allá de las características específicas de su clase de aventurero. El Narrador debe ser muy cauteloso a la hora de permitir algo así, pues puede desequilibrar sobremanera el juego. Por ello recomendamos seguir las mismas directrices que en el caso de la investigación mágica.

EXCESO DE TESORO

Si la cantidad de riquezas y tesoro en posesión de los aventureros se nos ha ido de madre, el Narrador debería idear algunas herramientas para sustraer parte de esas riquezas. Esto siempre debe hacerse de manera plausible y coherente. Por ejemplo, mediante el pago de impuestos o diezmos al reino, o a través de la regla opcional de coste para adquirir nuevos niveles.

DESCRIBIR EL ENTORNO

El Narrador es ante todo un facilitador. De él depende en gran medida que la partida no se estanke y el juego siga fluyendo. Una partida solo puede avanzar a través del diálogo entre Narrador y jugadores, y son precisamente las descripciones del Narrador las que dan pie a dicho diálogo.

DESCRIBIR LO DESCONOCIDO

Crónicas de la Marca del Este, por encima de todo, es un juego de exploración y aventura. Nuestros héroes se adentrarán en lo desconocido en busca de fama y tesoros, enfrentándose a todo tipo de peligros y monstruos, recorriendo

localizaciones misteriosas sitas en remotos lugares preñados de leyendas y maravillas ignotas. Es por todo ello que la labor del Narrador para describir todos estos parajes de aventura cobra una importancia fundamental.

Cuando el Narrador describa lo que los jugadores experimentan y descubren en el curso de sus exploraciones, debe imprimir a su narración un halo de misterio. Y la mejor forma de conseguir esto es describiendo única y exclusivamente lo que los aventureros ven, oyen, huelen y sienten, sin desvelar más información de la estrictamente necesaria.

En esta línea, los monstruos deben describirse. Es decir, transmitamos cómo es un orco en lugar de referirnos al mismo por su nombre. De esta manera los jugadores comenzarán a reconocer a los monstruos por su descripción y no por su etiqueta en el bestiario. Obviamente, el bestiario incluido en este manual es solo y exclusivamente para consulta del Narrador.

Otro ejemplo de una buena descripción lo podemos encontrar cuando el grupo es sorprendido por un monstruo al acecho. Lejos de explicar o describir al mismo, el Narrador debería limitarse a narrar el ataque. Por ejemplo, imaginemos que un trol aguarda a los aventureros en una oscura caverna agazapado en las sombras. Los aventureros pasan cerca de él sin percatarse de su presencia. El trol gana un ataque sorpresa y se incorpora para intentar atrapar al último aventurero en pasar a su lado. En este caso el Narrador no debería describir al monstruo, porque los jugadores ni siquiera saben de qué bicho se trata. Podríamos, simplemente, describir el ataque como una garra enorme y peluda que prorrumpie de entre las sombras para atrapar por el cuello al aventurero. Y en el asalto siguiente, cuando todos ya estén al tanto de que han sido sorprendidos, pasar a describir a la criatura, nunca refiriéndose a ella por su nombre.

También es importante que los jugadores no conozcan los detalles sobre las habilidades especiales, puntos de golpe, niveles y bonificadores de los monstruos. Durante un combate, el Narrador debería limitarse a describir lo que nuestros ataques provocan en la criatura, en lugar de declarar los puntos de golpe que le restamos o los que le quedan aún.

Por último, los objetos mágicos también deben describirse en vez de simplemente nombrarlos. Es decir, describamos la varita mágica que encontramos sin desvelar sus poderes, en lugar de indicar directamente que se trata de una varita de proyectiles. Es más, ni siquiera deberíamos decir que la varita que los personajes han encontrado es mágica. Esto deberían descubrirlo haciendo uso de las habilidades y conjuros que les habilitan para obtener ese conocimiento.

DESCRIBIR LAS LOCALIZACIONES

Un procedimiento habitual consiste en que los aventureros, con arreglo a las descripciones del Narrador, dibujen mapas según progresan en la exploración de un emplazamiento. Una de las maneras más efectivas para facilitar la confección de dichos mapas es proporcionar las dimensiones de las salas, corredores, pasadizos, estancias, cavernas y demás que vayamos descubriendo. Podemos emplear, para simplificar esta tarea, las dimensiones por cuadrados, poniéndonos de acuerdo con los jugadores a la hora declarar el tamaño de dichos cuadrados. Una vez transmitidas las dimensiones, podemos pasar a describir el mobiliario y objetos más relevantes de la estancia y, por último, cualquier criatura o monstruo encontrado.

ESTABLECER LA POSICIÓN

Una manera popular de gestionar la posición de los aventureros y del resto de criaturas con respecto a la localización en la que se encuentran es utilizar miniaturas, fichas o similares. Esta herramienta puede ser especialmente útil durante los combates. Lo ideal es emplazar las miniaturas sobre una superficie cuadriculada en la que podamos escribir con rotuladores no permanentes.

ANTAGONISTAS INTERESANTES

El Narrador es responsable de decidir cómo reaccionan los monstruos y ANJ durante los encuentros, así como también decidir sobre sus planes, objetivos y tácticas. Unos antagonistas interesantes y con capacidad para sorprender a los jugadores son la sal de cualquier buena aventura.

INTELIGENCIA Y TÁCTICAS APLICADAS

Para decidir cómo actúan nuestros contrincantes, el Narrador deberá tener en cuenta la inteligencia del monstruo o ANJ. Rivales inteligentes puede hacer uso de los siguientes recursos:

TRAMPAS Y SIGILO: aquellos monstruos astutos que no destacan por su fortaleza física, prepararán trampas ingeniosas e idearán emboscadas para sorprender a los aventureros. O puede simplemente que ataquen a estos a distancia, sirviéndose de armas apropiadas, mientras ellos se parapetan a cubierto, desde posiciones ocultas y bien preparadas.

GUARDIAS Y ESBIRROS: los antagonistas pueden hacer uso de guardias y otros monstruos menores para disuadir y ralentizar el progreso de los aventureros.

OBJETOS MÁGICOS: también nuestros villanos harán un uso inteligente y medido de sus recursos mágicos, especialmente objetos maravillosos y artefactos.

APRENDIZAJE Y PREPARACIÓN: si los aventureros se han encontrado con un villano y el mismo no ha sido derrotado y ha conseguido escapar, es evidente que habrá aprendido sobre las capacidades de los aventureros y sus recursos. No dudará en prepararse para futuros encuentros, aprovechando las debilidades de sus enemigos y reforzando las suyas propias.

ADAPTACIÓN: de igual modo, los monstruos pueden adaptarse, imitando las tácticas exitosas de los aventureros para su propio provecho.

TRABAJO EN EQUIPO

Al igual que los aventureros, los monstruos y ANJ no son estúpidos, y saben que colaborar es fundamental para prevalecer en el campo de batalla. Por ello aprovecharán sus ventajas y habilidades para sumar en lugar de restar, representando así un desafío mayor. Así pues, coordinarán sus esfuerzos, combinando los ataques a distancia con los de proximidad, protegiendo a los lanzadores de conjuros y sanadores en segunda línea, y aprovechando el terreno en su beneficio, realizando todas las preparaciones factibles con arreglo a su inteligencia y recursos.

MOTIVACIONES

Tal y como ocurre con los aventureros, los monstruos y ANJ tienen sus propias agendas, planes y motivaciones. Así pues, ante posibles negociaciones, el Narrador debería tener en cuenta la inteligencia, alineamiento y personalidad del villano o contrincante.

También tenemos que considerar que el antagonista puede rodearse de esbirros, lacayos o aliados, que si bien pueden ser fieles en mayor o menor medida a su jefe, también puede tener sus propios intereses y motivaciones particulares.



DISEÑAR UNA AVENTURA

Si nos decidimos por diseñar nuestras propias aventuras, el primer paso es establecer el tipo de escenario en el que se desarrollará. El tipo de escenario determina el contenido, alcance, tono y color de la aventura, así como posibles monstruos, tesoros y localizaciones. A partir de él, crearemos el trasfondo y el gancho con el que llamar la atención de nuestros aventureros. A continuación presentamos algunos ejemplos de tipos de escenario habituales:

COMBATIR EL MAL

Si cabe, es la motivación más típica y recurrente. Una presencia maligna, sita en una localización determinada, ha de ser erradicada. Puede que este mal haya estado durante años adormecido o expectante, despertando recientemente, como un dragón malévolos que haya dormitado durante siglos o un vampiro redivivo.

EXPLORAR RUINAS

Imaginen que un grupo de lugareños se deciden a colonizar o asentarse en un lugar remoto o en unas antiguas ruinas abandonadas. Será necesario explorarlas antes para asegurarse de que no haya peligros ocultos, monstruos u otros inconvenientes, y es ahí donde entran nuestros aventureros.

CONTACTAR CON UNA ANTIGUA CIVILIZACIÓN

Los aventureros descubren una antigua civilización que ha permanecido oculta, por diversas razones, a lo largo de los siglos. Los personajes deberán explorar las motivaciones, misterios e intenciones de este pueblo recién descubierto, sus orígenes y planes de futuro.

ESCAPAR DEL CAUTIVERIO

Los aventureros han sido hechos prisioneros y deben escapar de su confinamiento y, tal vez, volver para vengarse de sus captores.

CARTOGRÁFIAR TERRENOS DESCONOCIDOS

Allende las fronteras del reino, hay páramos y valles oculitos, desconocidos e inexplorados, que se dicen repletos de criaturas extraordinarias, ruinas de otrora y maravillas por descubrir.

LLEVAR A CABO UNA MISIÓN DIVINA

Un dios del panteón de nuestra campaña contacta con los personajes para requerirlos en una misión sagrada que los pondrá manos a la obra para recuperar una reliquia mítica o destruir un mal ancestral.

RESCATAR A UN CAUTIVO

Este es otro escenario recurrente, el de rescatar a alguien de su cautiverio. Ya no somos nosotros los prisioneros, sino un sujeto de cierta relevancia, ya sea un joven príncipe, una dama, el hijo de un noble, o un clérigo de renombre, incluso la propia reina o gobernador de la región.

PATRULLAR LA FRONTERA

Se nos encarga realizar labores de exploración fronteriza, o incursiones de reconocimiento en territorio enemigo. O incluso formar parte de una comitiva diplomática. Y por supuesto, escoltar una caravana comercial atravesando terreno hostil o peligroso.

BÚSQUEDA DE UN OBJETO LEGENDARIO

Somos elegidos para organizar una partida de búsqueda de un objeto legendario, tal vez un arma, o artefacto formidable, o un portal que conecta dos mundos o planos.

PEREGRINAR A UNA LOCALIZACIÓN SAGRADA

Nos proponemos visitar una localización mítica, sagrada o de importancia muy relevante en nuestro mundo de campaña por diversos motivos, a elección del Narrador.

DISEÑAR UN DUNGEON

Si existe una localización de aventuras por excelencia, esa es el *dungeon* o mazmorra. Un lugar generalmente subterráneo, repleto de pasillos, salas, trampas, monstruos y tesoros. A continuación, presentamos unas sucintas pautas para ayudar en el diseño de estos parajes.

ELEGIR UN EMPLAZAMIENTO

Lo primero que habremos de dilucidar es dónde emplazaremos nuestra mazmorra, y de qué tipo será. Algunas de las más recurrentes son: criptas, tumbas, hipogeos, cavernas naturales, asentamientos, alcantarillas, fortalezas, castillos, minas, templos, posadas, mansiones o torres.

ELEGIR MONSTRUOS

Basándonos en la naturaleza del emplazamiento elegido, deberemos seleccionar los monstruos que poblarán el mismo. Es decir, lo más probable es que en una tumba o cripta abandonada encontremos muertos vivientes; mientras que en una mina o fortaleza los antagonistas, seguramente, sean humanos u otros contrincantes más convencionales: bandidos, criminales, ladrones o mercenarios.

CARTOGRÁFIAR EL DUNGEON

Una vez elegida la ubicación y tipo de escenario, así como los monstruos que queremos emplear, tendremos que ponernos manos a la obra y crear un diseño de la estructura, un mapa que muestre la distribución de sus estancias, salas, pasadizos, trampas y niveles. Para hacer esto debaremos tener muy en cuenta el tipo de localización elegida, porque una caverna natural normalmente dispondrá de superficies irregulares mientras una construcción artificial contará con habitaciones y estructuras delimitadas de manera racional. A la sazón, también habremos de establecer una escala para el mapa, y dotar de una identificación numérica única a cada una de las estancias o emplazamientos relevantes del *dungeon*.

DETALLAR EL DUNGEON

Una vez completado el mapa del complejo, procederemos a detallar cada identificador numérico, tomando notas sobre lo que podrán encontrar los aventureros en esa localización, incluyendo tesoros, trampas y monstruos o ANJ, cada uno con sus características y habilidades especiales. También es conveniente anotar las condiciones particulares de cada habitación, su olor, mobiliario, acabado o referencias estructurales y arquitectónicas, iluminación y demás. Esas notas nos servirán durante la partida para describir el emplazamiento.

COHESIÓN DEL DUNGEON

Muchas veces querremos crear varios niveles para una misma mazmorra. Conviene diseñar cada uno de ellos independientemente, pero conectados a su modo, de manera coherente y lógica. Una estructura compleja, de varios niveles, precisa de una motivación. Es decir, quién, por qué se decidió a construir dicha estructura en un lugar determinado y con qué propósito. Dilucidar estas cuestiones con tino y sentido común coadyuvará de cara a otorgar credibilidad y realismo a nuestras creaciones. Como lo hará la lógica interna de la mazmorra, lo que denominaremos “ecología del dungeon”. Queremos decir con esto que, dentro de la estructura que diseñemos, debe existir una coherencia plausible, aportando un medio natural lógico que permita a los monstruos que habitan la localización subsistir. Por ejemplo, incluyendo aportes de agua potable, comida, varias vías de escape y acceso al exterior, fuentes de luz o ventilación, etcétera. También tienen que respetar cierta coherencia orgánica las facciones o criaturas que podamos encontrar, y en qué zonas de la mazmorra se hallan. Deben ser compatibles y razonables. Por ejemplo, no sería de recibo emplazar en una habitación un catafalco con un vampiro y en la estancia aledaña un templo consagrado a un dios del bien repleto de clérigos benignos.



DISEÑAR UN ESCENARIO DE CAMPAÑA

Al igual que con las aventuras, puede que llegue un momento en el que deseemos crear nuestro propio entorno de campaña. Siempre podemos emplear el escenario por defecto para *Crónicas de la Marca del Este*, que no es otro que la región homónima, y todo el mundo de Valion, descrito con detalle en el *Gazetteer de la Marca del Este* y del que se dan algunas pinceladas en el capítulo 12. Pero si nos decidimos por dar vida a nuestra propia ambientación, podemos utilizar los siguientes pasos como guía.

ESTABLECER EL TIPO DE ESCENARIO

Primero de todo deberemos escoger qué escenario es el apropiado para desarrollar nuestro mundo de campaña. Así pues, seleccionaremos el tipo de territorio y clima de cada una de las regiones que conformarán nuestro mundo. Lo más sensato es empezar por una región limitada, que nos sirva de base de operaciones, y conforme vayamos avanzando en la exploración del territorio, sumaremos y añadiremos nuevas naciones, países, regiones, etcétera. Así pues, elegimos primero la clase de territorio dominante (selvas, páramos, praderas, etcétera) y luego su clima (clima tropical, continental, ártico).

Seguidamente, procederemos a establecer el grado de avance tecnológico, político y religioso del territorio. Así como definir las naciones o pueblos que lo habitan y su estructura, a saber: república, monarquía, monarquía parlamentaria, imperio, liga comercial, autarquía, ciudades-estado, asentamientos bárbaros, tribus nómadas, etcétera.

CARTOGRÁFIAR LA REGIÓN

A continuación comenzaremos a cartografiar la región, detallando sus asentamientos, pueblos o ciudades, hitos geográficos de interés, cadenas montañosas, ríos, mares, lagos, pantanos, marismas, bosques, junglas, colinas, llanuras, tundras, islas y demás.

Una vez cartografiada la región, emplazaremos si los hubiera, los diferentes países, feudos, estados, naciones o comunidades, incluyendo asentamientos, villas, pueblos y ciudades notorias, fortalezas y límites políticos o fronteras, zonas de influencia y todos los detalles que creamos convenientes.

EMPLAZAR EL PUEBLO BASE

Por último, podemos colocar la ciudad o pueblo base de los aventureros, detallando la misma en lo posible, incluyendo algunos edificios notables, como posadas y tabernas, comercios, bazares, herrerías, tiendas, establos, cuadras, templos, molinos y haciendas importantes. También otorga mucho color desarrollar personajes relevantes en nuestra ciudad, como nobles, gobernadores, taberneros, herreros, o cualquier residente notable que queramos añadir.

Con eso ya estaremos listos para que los jugadores exploren nuestra ambientación a través de las aventuras que les propongamos.

CAPÍTULO 10: OBJETOS MÁGICOS Y TESORO

A lo largo de sus andanzas, los aventureros irán encontrando todo tipo de objetos valiosos, joyas, gemas, dinero, armas y armaduras mágicas. En este capítulo se describen los diferentes tipos de tesoros y cómo se ha de determinar su cantidad en función de la dificultad de los encuentros. Con la información aquí contenida, el Narrador debería establecer la cantidad de tesoro para cada encuentro antes de comenzar la partida.

Asimismo, cada uno de los monstruos de este manual posee entre sus características el apartado “Valor de tesoro” que nos servirá de referencia para determinar la posible cantidad de tesoro que porta o esconde. En el caso de los ANJ, el Narrador decidirá el tesoro que poseen en función de los dados de golpe o nivel de la criatura. No hay que asumir que las criaturas portarán con ellas todo el tesoro que tengan. En la gran mayoría de los casos lo esconderán y almacenarán a buen recaudo en su guarida u otro lugar igualmente seguro.

CÓMO SE DETERMINA EL TESORO

Para determinar el tesoro de un monstruo o ANJ lo primero que tenemos que conocer es la valoración total en monedas de oro de dicho tesoro. Para obtener este valor debemos conocer el número listado como valor de tesoro (VT) del monstruo o los dados de golpe/nivel del ANJ y consultar la siguiente tabla:

TABLA DE VALOR TOTAL DEL TESORO

VT / DG	VALOR	VT / DG	VALOR
1	250	11	7.000
2	500	12	9.000
3	800	13	12.000
4	1.100	14	16.000
5	1.500	15	21.000
6	2.000	16	27.000
7	2.500	17	35.000
8	3.000	18	46.000
9	4.000	19	60.000
10	5.500	20	80.000

Una vez obtenido el valor total del tesoro, el Narrador puede dar forma al contenido convirtiendo ese valor en monedas de oro, en gemas, objetos de arte, joyas, armas, armaduras, objetos de la tabla de equipo, objetos maravillosos, pociónes, pergaminos, varitas, cetros, bastones, anillos, armas y armaduras mágicas, etc.

A lo largo de este capítulo dispondremos de los listados con el valor de todos los objetos que puede contener un tesoro. Además, el Narrador podrá crear objetos de su propia invención (asignándoles el valor que considere oportuno),



aunque se recomienda no excederse dotándolos de capacidades, por el riesgo que supone otorgar demasiado poder a los aventureros y convertirlos en invencibles.

En cualquier caso, las cantidades en monedas de oro de la tabla anterior son orientativas, pues las condiciones exactas del encuentro o localización de aventuras pueden recomendar ajustar el valor tanto al alza como a la baja, cuestión esta que queda siempre a discreción del Narrador.

NÚMERO DE ENEMIGOS

Para ajustar el tesoro según el número de criaturas a las que nos enfrentamos se puede proceder de dos maneras diferentes: 1) calcular el tesoro de una sola criatura y multiplicarlo por el número total de éstas, o 2) calcular los diferentes tesoros de manera independiente por criaturas y sumarlos en su conjunto. En caso de que las criaturas sean diferentes, se deben calcular los tesoros de manera individual.

ESTABLECER LA COMPOSICIÓN DEL TESORO

El Narrador es libre de dividir el valor total del tesoro entre los diferentes elementos que lo componen como considere oportuno. Sin embargo, y como método rápido, se proporciona a continuación una tabla sencilla para establecer un posible contenido de forma aleatoria.

Se recomienda no extralimitarse demasiado en la concesión de objetos mágicos, ya que éstos pueden llegar a desequilibrar la campaña con facilidad. Hay que recordar que los objetos mágicos son algo excepcional, difíciles de encontrar y limitados en número, cuando no únicos.

Para usar la tabla, el Narrador puede tirar varias veces hasta completar el 100% del valor del tesoro. Lo normal es emplearla tirando 1d10, pero si el Narrador desea limitar la opción de que salgan objetos mágicos (sobre todo para tesoros modestos) es posible también tirar 1d6 o 1d8.

TABLA DE PORCENTAJES DE COMPOSICIÓN DEL TESORO

TIRADA (1d10)	CONTENIDO
1	Hasta un 50% en monedas
2	Hasta un 40% en monedas
3	Hasta un 30% en monedas
4	Hasta un 20% en monedas
5	Hasta un 10% en monedas
6	Hasta un 20% en gemas, joyas y objetos de arte
7	Hasta un 30% en gemas, joyas y objetos de arte
8	Hasta un 10% en objetos de equipo especiales
9	Hasta un 20% en objetos de equipo especiales
10	Hasta un 20% de equipo en objetos mágicos



Veamos cómo funciona la tabla anterior con un ejemplo: el Narrador quiere establecer el tesoro acumulado por una criatura con un valor de tesoro de 3. Para ello debe repartir 800 monedas de oro de valor total entre varios elementos. En este caso decide que no va a contener objetos mágicos, así que usará 1d8 en vez del d10. La primera tirada es un 3, lo que indica un paquete de monedas por valor del 30% del tesoro. La segunda tirada es un 7, lo que añade un 30% en gemas, joyas y objetos de arte. Ya hemos consumido el 60% del valor total de nuestro tesoro. La siguiente tirada es un 6, lo que suma un 20% más en gemas, joyas y objetos de arte. Luego obtenemos un 5, lo que añade un 10% más en monedas. En ese momento ya hemos asignado un 90% del valor total del tesoro, nos queda, por tanto, solo un 10% más por asignar. Obtenemos a continuación un nuevo 3. Deberíamos sumar otro 30% de monedas, pero como únicamente nos queda disponible un 10%, eso es lo que asignamos y terminamos de tirar. Nuestro tesoro tendrá una composición de un 50% en monedas (30% + 10% + 10%) y un 50% en gemas, joyas y objetos de arte (30% + 20%).

OBJETOS Malditos

Los objetos malditos funcionan normalmente como trampas y protecciones, aunque a veces son simplemente el resultado de un experimento que salió mal. Un conjuro de identificar no revela la naturaleza maldita de un objeto, sino un posible efecto benéfico falso. Una vez se hace uso de un objeto maldito, el aventurero no puede desprendérse de él de forma consciente, convencido de las propiedades benéficas del mismo. Solo un conjuro de quitar maldición lanzado con éxito sobre el objeto permitirá al aventurero desprendérse de él.

El Narrador debería ser especialmente cuidadoso al incluir objetos malditos. Los tesoros son la recompensa que los aventureros obtienen por vencer los retos a los que se enfrentan. No parece muy justo, por tanto, que esas recompensas puedan estar plagadas de objetos malditos. Los objetos malditos deberían formar parte de los retos a vencer, más que como parte de las recompensas que se pueden obtener, quizás formando parte de tesoros falsos, como salvaguardar para dar una buena lección a los ladrones, etc. En cualquier caso, si el Narrador lo considera oportuno, puede lanzar 1d20 por cada objeto mágico que vaya a añadir al tesoro. Con un resultado de 1 el objeto estará maldito y proporcionará exactamente los efectos contrarios.

MONEDAS

Tal y como se describe en el capítulo sobre equipo, la moneda más común en *Crónicas de la Marca del Este* es la moneda de oro (mo). Sin embargo, los tesoros suelen incluir una buena provisión de monedas de todos los tipos más habituales (plata, cobre, etc.).

GEMAS, JOYAS Y OBJETOS DE ARTE

Existe una gran variedad de tesoro no mágico que los jugadores pueden hallar en un encuentro. Entre estos valiosos objetos podemos encontrar gemas, joyas y objetos de arte. En la tabla de la siguiente página tenemos ejemplos de este tipo de tesoro:

TABLA DE GEMAS, JOYAS Y OBJETOS DE ARTE

GEMAS		OBJETOS DE ARTE		JOYAS	
Tipo	Valor	Tipo	Valor	Tipo	Valor
Jaspe	50 mo	Estatua de plata	50 mo	Anillo de oro	50 mo
Ónix	100 mo	Capa con hilos de oro	100 mo	Brazalete de plata	100 mo
Jade	200 mo	Tela con hilos de platino	200 mo	Gargantilla de oro	200 mo
Perla blanca	500 mo	Daga enjoyada	500 mo	Diadema de plata con jade	500 mo
Agua marina	1.000 mo	Vajilla de oro	1.000 mo	Estatuilla de marfil	1.000 mo
Perla negra	2.000 mo	Tapiz con hilo de oro	2.000 mo	Brazalete de platino	2.000 mo
Esmalte	4.000 mo	Talla de dragón de marfil	4.000 mo	Collar de perlas	4.000 mo
Zafiro	5.000 mo	Manto de seda y platino	5.000 mo	Colgante de platino con una perla negra	5.000 mo
Rubí	7.500 mo	Ajedrez de oro y platino	7.500 mo	Gargantilla de esmeraldas	7.500 mo
Diamante azulado	10.000 mo	Copa ceremonial con rubíes	10.000 mo	Anillo de diamantes	10.000 mo

OBJETOS DE EQUIPO

Los objetos de equipo habitual, pero de especial manufactura, pueden ser un tesoro muy valioso. Desde armaduras algo más livianas, cuerdas de seda especialmente resistentes, hierbas u objetos muy poco frecuentes, etc. El Narrador puede repasar las tablas del capítulo 5 en busca de ideas. El valor de estos objetos debería ajustarse adecuadamente y ser superior al listado en dichas tablas.

Por ejemplo, nuestro Narrador ha decidido añadir al tesoro un camisote de mallas de especial manufactura. Sin perder un ápice de su resistencia, su valor de estorbo será de 2 en vez de 3. Un camisote normal costaría 100 mo, pero dadas las condiciones especiales de este, el Narrador decide que al menos debe valer 2 veces más, estableciendo el valor del objeto en 300 mo. También decide añadir un catalejo de bella manufactura, que debido a que no es nada frecuente, no necesita más añadidos, pasando a apuntar su valor como aparece en la lista de equipo: 1.000 mo. Con todo lo anterior, el Narrador ha asignado un total de 1.300 mo del valor del tesoro a objetos de equipo especiales. Para terminar de redondear el valor asignado hasta los 2.000 mo, añade un barrilete de vino élfico de Esméritil, muy raro y apreciado, que fácilmente puede llegar a venderse por 700 mo.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos se clasifican en menores y mayores dependiendo de su valor en monedas de oro. Se consideran objetos menores los que tienen un valor inferior a 10.000 mo y mayores los que superan esta cantidad.

Existen diferentes tipos de objetos mágicos que podemos clasificar en: anillos, armas, armaduras y escudos, pociónes, pergaminos, varas, cetros, bastones y objetos maravillosos.

ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS

Todas las armas, armaduras y escudos pueden conceder hasta un bonificador máximo de +5. Este bonificador puede canjearse por capacidades especiales a razón de una capacidad por un +1. Por ejemplo, una espada vorpalina podría además proporcionar hasta un +4 como máximo, aunque en ese caso su valor total sería de $80.000 + 40.000 = 120.000$ mo.

Los bonificadores listados en las tablas son aplicables a cualquier tipo de arma o armadura convencional. Por ejemplo, un bonificador de arma +3 (valor de 20.000 mo), se puede aplicar sobre cualquier tipo de arma; podría ser un hacha +3 o una daga +3. Lo mismo ocurre con armaduras y escudos.

TABLA DE ARMAS MÁGICAS

Tipo	Valor
Afilada	2.000 mo
Arma +1	2.000 mo
Arma +2	10.000 mo
Luz	10.000 mo
Arma +3	20.000 mo
Detectar muertos vivientes	20.000 mo
Defensiva	40.000 mo
Arma +4	40.000 mo
Arma +5	80.000 mo
Vorpalina	80.000 mo

TABLA DE ARMADURAS Y ESCUDOS

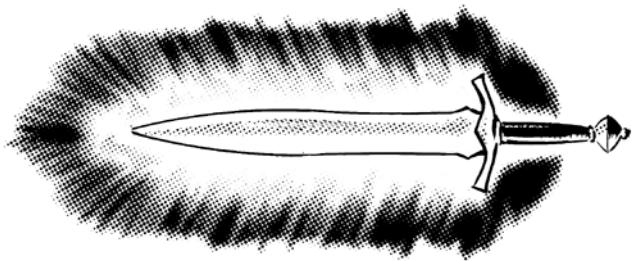
Tipo	Valor
Armadura +1	2.000 mo
Escudo +1	2.000 mo
Armadura +2	6.000 mo
Escudo +2	6.000 mo
Armadura +3	12.000 mo
Escudo +3	12.000 mo
Armadura +4	24.000 mo
Escudo +4	24.000 mo
Armadura +5	48.000 mo
Escudo +5	48.000 mo

AFILADA: en ocasiones es conveniente amolar un arma, especialmente las de filo cortante, para que no pierdan sus cualidades ofensivas. A discreción del Narrador, este podría aplicar algún tipo de penalizador si un aventurero descuidara su equipo.

DETECTOR MUERTOS VIVIENTES: un arma con esta habilidad se ilumina cuando hay algún muerto viviente en un radio de 15 metros desde su posición. El Narrador puede cambiar el tipo de criatura que es detectada para generar otro tipo de armas detectoras: orcos, gigantes, troles, etc.

DEFENSIVA: un arma con esta característica concede un bonificador de +2 a la categoría de armadura del portador. El Narrador puede crear otros tipos de armas defensivas aplicando el bonificador de +2 solo a las tiradas de salvación relacionadas con una característica en particular (FUE, DES, INT, etc.).

Luz: el arma ilumina como si estuviera bajo los efectos del conjuro arcano de nivel 0 del mismo nombre.



VORPALINA: un arma vorpalina dobla el rango de tiradas para un crítico del arma, es decir si el aventurero saca un 19 o un 20 en la tirada de ataque, consigue un golpe crítico automático, además ha de volver a lanzar 1d20 y, si con la tirada vuelve a obtener un resultado un 19 ó 20 cortará la cabeza de la criatura a la que se enfrente y esta morirá en el acto.



ANILLOS

TABLA DE ANILLOS MÁGICOS

Tipo	VALOR
Protección +1	2.000 mo
Caída de pluma	2.200 mo
Nadar	2.500 mo
Protección +2	8.000 mo
Protección +3	18.000 mo
Invisibilidad	20.000 mo
Resistencia a los elementos	44.000 mo
Almacenar conjuros	50.000 mo
Tres deseos	98.000 mo
Comandar elementales de agua	200.000 mo

ALMACENAR CONJUROS: este objeto tiene la apariencia de un viejo anillo de cobre. Permite al portador almacenar un máximo de tres conjuros que pueda lanzar. No se pueden almacenar dos conjuros del mismo nivel, así a nivel 1 solo se podría almacenar unconjuro de nivel 1 y a nivel 5 un conjuro de nivel 1, otro de nivel, 2 y un tercero de nivel 3.

CAÍDA DE PLUMA: este objeto parece un anillo de oro normal. En la parte interior tiene grabadas tres plumas. Permite al portador, en caso de caída desde una altura superior a 2 metros y pronunciando la palabra de mando, caer como si fuera una pluma y evitar todo el daño que pudiera sufrir por la caída.

COMANDAR ELEMENTALES DE AGUA: este anillo forjado de un extraño metal azul, permite al portador, usando la palabra de mando adecuada, convocar un elemental de agua una vez al día, con las características que aparecen en el capítulo de monstruos. El elemental permanecerá bajo las órdenes del portador hasta que se vea reducido a cero puntos de golpe o hasta que el portador pronuncie de nuevo la palabra de mando y lo devuelva a su plano.

INVISIBILIDAD: aparentemente es un anillo de plata convencional, pero permite al portador volverse invisible como si se tratara del conjuro de mismo nombre, hasta un máximo de tres veces diarias.

NADAR: este anillo de coral permite al portador nadar sin tener en cuenta el peso de su equipo, sin fatigarse y sin que sea necesario que el portador sepa nadar.

PROTECCIÓN +X: estos anillos tienen la apariencia de un simple anillo de oro. Cada uno concede al portador un bonificador de mejora de armadura de +1, +2 ó +3 según el tipo. Sin embargo, no pueden sumarse varios de estos anillos. Si el portador posee varios, solo tendrá efecto el que proporcione el bonificador superior. Lo mismo ocurre si se combina con armaduras o escudos con bonificadores mágicos.

RESISTENCIA A LOS ELEMENTOS: existen un total de cinco tipos diferentes de anillos dependiendo de la clase de energía o sustancia de que se trate: fuego, frío, electricidad, ácido o sonido. Confieren al portador una resistencia de 20 puntos de golpe contra el daño causado por el tipo de elemento correspondiente:

Por ejemplo, si un aventurero recibe la descarga de un rayo centelleante lanzado por un malvado mago, que le causaría normalmente 28 puntos de daño, el aventurero ignoraría los 20 primeros puntos de daño y solo recibiría 8. Si el daño causado hubiera sido, por ejemplo, de 16, el aventurero no recibiría daño alguno.

TRES DESEOS: forjado en platino y con tres rubíes incrustados, concede al portador tres deseos con las limitaciones propias del conjuro de mismo nombre. Cada vez que se pide un conjuro, uno de los rubíes es consumido y desaparece.

BASTONES, CETROS Y VARITAS

La mayoría de bastones, cetros y varitas funcionan a base de cargas mágicas. Estos elementos suelen crearse con 50 cargas, aunque cuando son encontrados lo habitual es que tengan un número menor de las mismas (5d10). A discreción del Narrador es posible recargar uno de estos objetos, aunque muchas veces el proceso necesario para lograrlo es una aventura en sí mismo. Lo más común es que tanto clérigos como druidas, ilusionistas y magos, puedan hacer uso de cetros y varitas, mientras que los bastones quedan limitados solo a ilusionistas y magos.

TABLA DE BASTONES, CETROS Y VARITAS

Tipo	VALOR
Varita de inmovilizar persona	4.500mo
Varita de proyectiles mágicos	6.750 mo
Cetro de las maravillas	12.000 mo
Varita de rayo centelleante	13.500 mo
Varita de curación	21.000 mo
Cetro de truenos y relámpagos	33.000 mo
Bastón de luz	48.250 mo
Bastón de defensa	58.250 mo
Cetro de gobierno	60.000 mo
Bastón de poder	211.000 mo

BASTÓN DE DEFENSA: fabricado en madera de roble muy resistente, concede al portador el uso de los siguientes conjuros: (como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 12).

- Escudo (consume 1 carga)
- Muro de piedra (consume 1 carga)
- Escudo antimagia (consume 3 cargas)

Además, mientras el portador lleve el bastón en una de sus manos, dispondrá de un bonificador de +2 a su CA.

BASTÓN DE LUZ: bastón de madera chapado en platino, con incrustaciones de oro que representan soles llameantes, concede al portador el uso de los siguientes conjuros, como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 8:

- Luz (consume 1 carga)
- Luz permanente (consume 1 carga)
- Disipar magia (consume 3 cargas)

Si se emplea como arma, causa el doble de daño contra muertos vivientes y criaturas que se vean afectadas por la luz solar, además concede un modificador de +1 al golpear.

BASTÓN DE PODER: este bastón forjado de mithril, con incrustaciones de oro y plata y con un diamante en su parte superior, concede al portador el uso de los siguientes conjuros, como si fueran lanzados por un conjurador de nivel 15:

- Levitar (consume 1 carga)
- Proyectil mágico (consume 1 carga)
- Rayo eléctrico (consume 1 carga)
- Bola de fuego (consume 2 cargas)
- Resistencia al frío (consume 3 cargas)

Además, el portador gana un bonificador de +2 a todas sus tiradas de salvación y un bonificador de +3 al ataque si se usa como arma.



CETRO DE GOBIERNO: de apariencia magnífica, solo los materiales con los que está fabricado tienen un valor de 5.000 mo. Permite al portador obtener la obediencia y lealtad de todas las criaturas que se encuentren en un radio de 100 metros. Todas las criaturas tienen derecho a una tirada de salvación de SAB para no ser sometidas. Quienes no superen la tirada verán al portador como su gobernante, pero no seguirán órdenes contrarias a su alineamiento. El cetro puede ser usado durante 10 horas en total antes de descargarse.

CETRO DE LAS MARAVILLAS: este cetro de aspecto sencillo, cuya apariencia es la de un trozo de metal mal forjado, es impredecible y cuando se usa desencadena uno de los siguientes efectos al azar (cada uso consume una carga):

- **01-20%:** inmoviliza a la criatura señalada durante 10 asaltos. La criatura tiene derecho a una tirada de salvación de SAB que, de ser superada, evita la inmovilización.
- **21-40%:** emite un rayo centelleante hacia la criatura señalada, 6d6 PG, permite tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.
- **41-60%:** el portador del cetro se vuelve invisible según las reglas del conjuro del mismo nombre.
- **61-80%:** lanza una bola de fuego que explota en la criatura señalada y causa 6d6 al objetivo y a todos los que se encuentren en un radio de 3 metros del centro de la explosión, permite una tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.
- **81-100%:** la criatura señalada se vuelve de color azul, lo que le causa confusión durante tres asaltos (penalizador a la armadura y al ataque de -2).

CETRO DE TRUEOS Y RELÁMPAGOS: formado por una aleación de hierro y plata, el cetro puede ser usado como una maza +2. Además, concede los siguientes poderes al portador (cada uno consume una carga):

- **TRUEO:** una vez al día, a elección del portador, el cetro golpea como una maza ligera +3 y, si tiene éxito en la tirada de ataque, deja sordo durante tres asaltos al oponente.
- **RELÁMPAGO:** una vez al día, a elección del portador, cuando el cetro golpea con éxito, puede causar 3d6 PG de daño adicional por electricidad.

VARITA DE CURACIÓN: cada uso (carga) de la varita permite al lanzador curar 3d6 PG a la criatura seleccionada.

VARITA DE INMOVILIZAR PERSONA: cada uso (carga) de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de inmovilizar persona, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 7.

VARITA DE PROYECTILES MÁGICOS: cada uso (carga) de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de proyectil mágico, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 12.

VARITA DEL RAYO CENTELLEANTE: cada uso (carga) de la varita lanza sobre la criatura designada por el portador un conjuro de rayo centelleante, como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 15.

Objetos Maravillosos

A discreción del Narrador estos objetos pueden estar restringidos a determinadas clases de aventurero.

TABLA DE OBJETOS MARAVILLOSOS

Tipo	Valor
Carcaj de Weit	1.800 mo
Saco de Fistan	2.000 mo
Diadema de intelecto	4.000 mo
Guaneteles de destreza	4.000 mo
Guaneteles de fuerza	4.000 mo
Presea de sabiduría	4.000 mo
Bote plegable	7.200 mo
Botas élficas	12.000 mo
Gafas nocturnas	12.000 mo
Brazales +4	16.000 mo
Figuritas de maravilloso poder	20.000 mo
Piedra de la buena suerte	20.000 mo
Cuerda de enmarañar	21.000 mo
Túnica de colores hipnóticos	27.000 mo
Brazales +8	64.000 mo
Yelmo de teletransporte	73.500 mo
Túnica de archimago	75.000 mo
Toga de resistencia a conjuros	90.000 mo
Brasero de elementales de fuego	100.000 mo

BOTAS ÉLFICAS: estas botas de manufactura élfica y aspecto normal permiten al portador moverse tres veces al día al triple de su rango de movimiento.

BOTE PLEGABLE: tiene el aspecto de una pequeña caja de madera que, al pronunciar la palabra de mando, se transforma en un bote de 3 x 1 x 1 metros, con un par de remos, ancla, vela y mástil. Permite embarcar hasta cinco criaturas de tamaño medio, y navega a una velocidad de 3 metros por asalto.

Con otra palabra de mando se transforma en una barcaza de dimensiones 10 x 3 x 2 metros con cubierta, seis puestos de remo, ancla, cabina de mando, mástil y vela. Se pueden transportar hasta quince individuos de tamaño medio.

Con una tercera palabra de mando el bote o barcaza vuelve a su forma de pequeña caja.

BRASERO DE ELEMENTALES DE FUEGO: tiene el aspecto de un brasero normal, pero si una vez encendido se vierte sobre él un poco de azufre aparece un elemental de fuego que obedece al portador. El elemental permanecerá hasta que sus puntos de golpe se vean reducidos a cero o se extingan las brasas. De esta forma se puede convocar a un elemental al día.

BRAZALES +4: los brazales tienen el aspecto de unos brazaletes puramente ornamentales, pero en realidad conceden al portador un +4 a la CA. Hay que tener en cuenta que este bonificador no es aplicable si el aventurero lleva armadura. Tampoco puede combinarse con otros objetos que den bonificadores mágicos, como anillos mágicos. En ese caso solo se aplicará el bonificador más alto de entre todos ellos.

BRAZALES +8: igual que los brazales +4, pero conceden un bonificador de +8.

CARCAJ DE WEIT: tiene la apariencia de un carcaj de flechas convencional, excepto por una pequeña ilustración que hay en el interior que muestra la cara de un enano barbudo. Una vez que se mete dentro una sola flecha, se podrán sacar infinitas flechas de su interior. Si la flecha introducida fuera mágica, esta solo saldría la primera vez, el resto serían flechas normales.

CUERDA DE TELARAÑA: parece una cuerda de cáñamo normal de 12 metros de longitud. Sin embargo, a una orden del portador, la cuerda se lanza hacia la víctima y trata de embarañarla como si se tratara del conjuro de telaraña lanzado por un mago de nivel 12.

DIADEMA DE INTELECTO: se trata de una cadena fina de joyería con una gema incrustada que se usa como diadema. Una vez puesta, el portador mejora su puntuación de inteligencia en 2.

FIGURITAS DE MARAVILLOSO PODER: cada una de estas figuritas aparece ser una estatua diminuta de aproximadamente 30 centímetros de alto. Si se lanza la figurita al tiempo que se pronuncia la palabra de mando, esta se convertirá en el animal real que representa.

- **Leones de marfil:** aparecen en parejas y se convierten en leones machos adultos con las características que aparecen en el capítulo de monstruos. Pueden ser usados una vez al día durante una hora. Si muriese alguno de ellos durante el combate, no podrán volver a ser convocados durante 5 días.
- **Perro de arcilla:** cuando se lanza y se pronuncia la palabra de mando aparece un perro de montaña, dotado de inteligencia, lo cual le permite comunicarse con su amo. También tiene visión en la oscuridad. Puede ser usado una vez al día durante una hora. Si muriese durante el combate, no podrá volver a ser convocado durante 5 días.

GAFAS NOCTURNAS: aparentemente son dos lentes oscuras con una montura de cobre. Cuando se utilizan conceden al portador visión en la oscuridad con un alcance de 20 metros.

GUANTELETES DE DESTREZA: de excelente manufactura y fabricados de cuero fino, obsequian al portador con un incremento de 2 puntos en su puntuación de destreza.

GUANTELETES DE FUERZA: con un aspecto rudimentario de cuero duro con algunos remaches de metal, conceden al portador un incremento de 2 puntos en su puntuación de fuerza.

PIEDRA DE LA BUENA SUERTE: esta piedra de obsidiana perfectamente pulida concede al portador un bonificador de +1 a todas sus tiradas de salvación. Una vez al día permite que el portador pueda repetir una tirada de salvación de su elección. Esta segunda tirada será definitiva aunque el resultado sea peor que el de la primera.

PRESEA DE SABIDURÍA: esta presea consta de una cadena en la que se ha incrustado una perla. Una vez puesta concede un bonificador de +2 a la sabiduría.

SACO DE FISTAN: Aparentemente, se asemeja a una bolsa de cuero endurecido y encerado para impermeabilizarlo. No obstante, este objeto maravilloso guarda en su interior un espacio dimensional enorme que nos permitirá guardar multitud de objetos, pudiendo alojar hasta un máximo de 500 kg de peso en su interior. El saco de Fistan, independientemente de la carga que guarde en su interior, nunca

superará los 30 kg (VE 3, 1 por cada 10 kg) de peso.

TOGA DE RESISTENCIA A CONJUROS: realizada de tejido grueso y color rojo, se lleva por encima de la armadura o la vestimenta normal. Concede al portador un +4 a sus tiradas de salvación contra conjuros que tengan que ver con las características INT, SAB o CAR.

TÚNICA DE ARCHIMAGO: la túnica puede ser de diferente color según el alineamiento, blanca (bueno), gris (neutral) o negra (malvado). Si el portador tiene un alineamiento diferente al de la túnica, y mientras la vista, verá reducido su nivel de mago o ilusionista en 3 (aunque no puede ser inferior a 1). Por el contrario, si el alineamiento coincide y el portador es un mago o un ilusionista, la túnica concede los siguientes poderes:

- Bonificador de +5 a la CA que no puede combinarse con otros bonificadores mágicos por anillos u objetos parecidos. En caso de portar varios, solo se aplicará el mayor de todos los bonificadores.
- Permite añadir un conjuro más por nivel a la lista de conjuros diarios del conjurador.
- Bonificador de +4 a todas las tiradas de salvación.

TÚNICA DE HUESOS: esta túnica de color negro parece totalmente normal, solo el portador se percata de las figuras que lleva bordadas y que representan a varios muertos vivientes. Cada asalto el portador puede despegar uno de los bordados y lanzarlo. Automáticamente, este se convierte en el muerto viviente que actúa bajo las órdenes del portador hasta que vea sus puntos de golpe sean reducidos a 0, momento en el que se deshará en polvo. Cuando la túnica se queda sin bordados pasa a ser una túnica normal. El Narrador decidirá la cantidad y tipo de muertos vivientes en los bordados.

Los muertos vivientes posibles son los siguientes:

- Esqueleto
- Momia
- Necrófago
- Sombra
- Zombi

YELMO DE TELETRANSPORTE: parece un yelmo viejo, abollado y oxidado, sin embargo, concede al portador la capacidad de teleportarse dos veces al día como si hubiera lanzado el conjuro del mismo nombre.

PERGAMINOS

En la siguiente tabla aparece reflejado el valor en monedas de oro que costaría inscribir en un pergamo un conjuro de ese nivel en particular. Algunos pergaminos pueden contener más de un conjuro, en cuyo caso se deben sumar los costes de cada conjuro al total. Estos valores son orientativos, a discreción del Narrador, ya que los conjuros más poderosos podrían tener un valor mayor. Por ejemplo, un pergamo con un conjuro de resurrección bien podría valer 25.000 mo, mientras que uno con deseo podría ascender hasta las 50.000 mo.

Los pergaminos pueden contener tanto magia arcana como divina. Normalmente, y salvo que el Narrador indique lo contrario o el aventurero disponga de alguna habilidad especial, se necesita ser mago o ilusionista para usar un pergamo con magia arcana, y clérigo o druida para poder utilizar uno de magia divina.



TABLA DE TIPOS DE PERGAMINOS MÁGICOS

Tipo	VALOR
Conjuro de nivel 1	50 mo
Conjuro de nivel 2	200 mo
Conjuro de nivel 3	400 mo
Conjuro de nivel 4	800 mo
Conjuro de nivel 5	1.500 mo
Conjuro de nivel 6	2.500 mo
Conjuro de nivel 7	4.000 mo
Conjuro de nivel 8	6.000 mo
Conjuro de nivel 9	9.000 mo

POCIONES

Prácticamente, cualquier conjuro puede prepararse como una poción. Por tanto, la tabla que se recoge a continuación solo contiene algunos ejemplos de las pociones más habituales, si tal término puede usarse con objetos mágicos. Una vez bebidas en su totalidad, las pociones funcionan igual que los conjuros que llevan su mismo nombre. Al igual que con los pergaminos -y prácticamente cualquier objeto

mágico- los precios son solo orientativos. Se indica entre paréntesis el nivel de los conjuros contenidos, para que el Narrador lo pueda emplear como guía al crear pociones con conjuros diferentes. En cualquier caso, los conjuros especialmente poderosos deberían tener un precio acorde, como se muestra en la tabla para el caso de resurrección.

TABLA DE POCIONES MÁGICAS HABITUALES

Tipo	VALOR
Curar heridas leves (conjuro de nivel 1)	50 mo
Quitar el miedo (conjuro de nivel 1)	50 mo
Invisibilidad (conjuro de nivel 2)	300 mo
Lentificar veneno (conjuro de nivel 2)	300 mo
Levitar (conjuro de nivel 2)	300 mo
Curar enfermedad (conjuro de nivel 3)	750 mo
Curar heridas graves (conjuro de nivel 3)	750 mo
Respirar bajo el agua (conjuro de nivel 3)	750 mo
Volar (conjuro de nivel 3)	750 mo
Sanar (conjuro de nivel 6)	10.000 mo
Resurrección (conjuro de nivel 5)	25.000 mo



CAPÍTULO 11: MONSTRUOS

ATRIBUTOS DE LOS MONSTRUOS

Los aventureros viajarán a lugares fantásticos, tendrán que resolver complicados acertijos y deberán relacionarse con seres enigmáticos. Pero también tendrán que enfrentarse a múltiples peligros durante sus aventuras y combatir contra poderosas criaturas monstruosas, cuya presencia haría temblar al guerrero más templado. En este capítulo damos las pautas necesarias para que los Narradores puedan dotar sus aventuras de seres fantásticos que nutran el mundo de una viveza única. De paso servirá para que los jugadores se mantengan alerta ante los innumerables peligros a los que tendrán que enfrentarse durante sus aventuras.

En las siguientes páginas se enumeran una gran variedad de monstruos ordenados por orden alfabético. Los hay más o menos poderosos, hostiles o amistosos. El Narrador tiene libertad para emplearlos como mejor considere.

Cada monstruo viene precedido por una primera tabla de características numéricas, acompañada después por una descripción general. Tanto las características como la descripción de la criatura no son inmutables. El Narrador puede alterar los datos que considere oportunos para adaptarlos mejor a sus aventuras.

Los monstruos vienen definidos en *Crónicas de la Marca del Este* por los siguientes atributos:

ALINEAMIENTO: aquí se hace referencia a la afiliación y ética de los monstruos, y sirve para orientar al Narrador sobre la manera de comportarse que tendrán las criaturas que pueblan su mundo. El capítulo 4 contiene una explicación exhaustiva de los posibles valores para este atributo.

ATAQUE Y DAÑO: aquí se indica el número y naturaleza de los ataques que puede utilizar un monstruo. Cada asalto, la criatura puede realizar todos los ataques listados, salvo cuando la descripción de alguna habilidad indique lo contrario o cuando los ataques estén separados en bloques mediante la conjunción 'o'. En este último caso, debe elegirse uno de los bloques de ataques.

Para cada ataque, y tras el número y tipo de ataque, se especifica el daño que causa. Cuando un monstruo alcanza a su objetivo le infinge cierta cantidad de heridas. Por tanto, la cantidad aquí reflejada indica los dados que se han de lanzar para calcular el daño causado. Cuando un monstruo tiene más de un ataque con la misma arma o capacidad, el daño indicado debe calcularse por separado para cada impacto con éxito. Algunos monstruos pueden realizar ataques especiales con diversos resultados. Ocasionalmente, algunos de



estos efectos pueden ser evitados al superar ciertas tiradas de salvación, tal y como viene referido en la descripción de cada monstruo. Hay muchos ataques especiales y efectos, aunque a continuación se listan algunos de los más usuales:

- **CEGUERA:** la pérdida de visión puede ser el resultado de ciertos ataques y efectos mágicos, aunque también se considerará que una criatura está ciega si combate en completa oscuridad sin tener infravisión. Un aventurero que combate ciego sufre un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque y solo puede desplazarse a la mitad de su movimiento habitual. A su vez, no podrá defenderse adecuadamente y todo aquel que le ataque obtiene un bonificador +4 en sus tiradas.
- **DRENAGE DE ENERGÍA:** este es un peligroso tipo de ataque con terribles consecuencias para nuestros aventureros. Un aventurero afectado por un ataque de drenaje de energía pierde de inmediato un nivel de experiencia como mínimo. A consecuencia de ello, deben ajustarse sus ataques, habilidades y beneficios obtenidos debido al nivel. Además, y como consecuencia del trauma sufrido, el aventurero debe aplicar un penalizador de -1 en las tiradas de ataque, tiradas de salvación y CA mientras dure el enfrentamiento con la criatura drenadora. No existe ninguna curación posible contra este ataque especial y solo los clérigos más poderosos son capaces de restituir el daño causado mediante un restablecimiento mayor. Un aventurero de primer nivel golpeado por un ataque de drenaje de energía, muere al instante.
- **ENCANTAMIENTO:** algunos monstruos son capaces de hechizar a los aventureros de manera similar a como funciona el conjuro hechizar persona. Un aventurero encantado se siente confuso y es incapaz de tomar decisiones. Obedecerá las órdenes simples de la criatura que lo hechizó y sentirá un irrefrenable deseo de protegerla de cualquier peligro. Los aventureros encantados están demasiado confusos para poder lanzar conjuros o utilizar objetos mágicos que requieran concentración. Si la criatura que encanta pierde la concentración o muere, el objetivo de su conjuro queda liberado de inmediato.
- **INMUNIDAD:** las capacidades mágicas y habilidades especiales que poseen muchas criaturas hacen que determinados ataques no tengan efecto alguno sobre ellas. Si no se especifica ningún número, una criatura inmune a un determinado tipo de elemento o energía no sufre daño alguno por ataques basados en dicho elemento o tipo de energía. Si se indica un porcentaje, por ejemplo 50%, el daño recibido debe reducirse a esa fracción.
- **PARÁLISIS:** un aventurero afectado por un ataque paralizante queda totalmente inmovilizado sin posibilidad de realizar el más mínimo movimiento. El aventurero sigue consciente de lo que sucede a su alrededor, pero está incapacitado para moverse o actuar (incluyendo hablar o conjurar) hasta que no terminen los efectos de la parálisis. Todos los ataques realizados contra un aventurero paralizado aciertan automáticamente. Solo se realizan las tiradas de daño. Si no se indica nada, los efectos duran 1d8 asaltos o hasta que se cancele la parálisis por medio de la magia.
- **PRESA:** algunos monstruos pueden apresar a sus víctimas, bien con la boca, las pinzas, etc. El monstruo debe tener éxito en una tirada de ataque normal, y en ese caso, aplicar cualquier daño indicado. Un aventurero que se vea en estas circunstancias queda apresado de forma automática, aplicando las reglas de presa descritas en la sección sobre combate sin armas para liberarse. Si no consigue liberarse, sufrirá el daño que le suponga tal situación sin necesidad de que el monstruo realice ninguna tirada de ataque.

• **VENENO:** si a un aventurero le es inoculado veneno, por lo general, morirá si no es capaz de superar una tirada de salvación de CON. Para contrarrestar este adverso efecto, la víctima puede ser sanada por medio de la magia con varios conjuros capaces de frenar los daños efectos de la sustancia tóxica. Sin embargo, existen muchas clases de venenos, algunos solo causan la pérdida de ciertos puntos de golpe, otros paralizan a las víctimas, etc. La descripción del monstruo nos indicará los efectos exactos en cada caso.

CLASE DE ARMADURA (CA): este valor numérico refleja la protección que posee el monstruo para evitar los ataques. Engloba diferentes datos, tales como la dureza de la piel de la criatura, sus reflejos para esquivar los golpes y la armadura -si la lleva- que cubre su cuerpo. Además de otros ajustes como protecciones por objetos mágicos o cualidades innatas que hacen al monstruo especialmente hábil para evitar ciertos ataques. Por tanto, el dato reflejado en la tabla puede verse alterado puntualmente dependiendo, por ejemplo, de si la criatura lleva puesta, o no, la armadura durante el encuentro o si ha perdido cierta habilidad mágica que lo protegía.

DADOS DE GOLPE (DG): con este valor se pueden calcular los puntos de golpe que poseerá el monstruo o, lo que es lo mismo, su resistencia física frente a los ataques antes de caer rendido o muerto. El número indicado representa los dados que se deben lanzar, mientras que entre paréntesis se indica el dado específico (d10, d8, d6, etc.). Por ejemplo, "DG: 2 (d8)" significa que se han de lanzar 2d8 y el resultado obtenido corresponde a los puntos de golpe del monstruo.

Los dados de golpe son además un sinónimo del nivel de la criatura. Un monstruo con 1 DG es un monstruo de nivel 1, un monstruo con 2 DG es un monstruo de nivel 2, etc. Este dato puede ayudar a la hora de determinar la dificultad que supone enfrentarse al monstruo en cuestión. Una criatura de tercer nivel está bien para un grupo de aventureros cuya media también sea de tercer nivel. Si la media de nivel del grupo de aventureros es mayor, puede incrementarse la dificultad aumentando el número de monstruos del encuentro. Esto no debe considerarse como una regla exacta, sino como una referencia rápida para la generación de encuentros.

Y por último, pero no por ello menos importante, los dados de golpe de la criatura determinan su bonificador de ataque (BA). Es decir, un monstruo de 3 DG tendrá un BA de +3 a todas sus tiradas de ataque.

ESPECIAL: en ocasiones nos encontraremos con monstruos que poseen habilidades o ataques extraordinarios, que quedan reflejados en este apartado especial.

INTELIGENCIA: este valor nos indicará la capacidad de raciocinio de la criatura en cuestión, su disposición para aprender y comunicarse de manera comprensible, así como razonar y deducir. Los diferentes valores que cuantifican la inteligencia de los monstruos quedan recogidos en la siguiente tabla:

TABLA DE NIVEL DE INTELIGENCIA

NIVEL DE INTELIGENCIA	CAPACIDAD DE LA CRIATURA
1 - 2	Animal
3 - 5	Básica
6 - 8	Inteligencia baja

9 - 12	Inteligencia media
13 - 15	Inteligencia alta
16 - 17	Inteligencia superior
18 - 21	Genio
22 - 25	Genio extraordinario
26 o más	Deidad

MORAL: este valor es relevante si se aplica la regla opcional sobre tiradas de moral explicada en el capítulo 6. Se trata de un valor numérico entre 2 (cobarde) y 12 (fanático) que indica la actitud de las criaturas ante un enfrentamiento sin garantías.

MOVIMIENTO: indica el rango de movimiento del monstruo, medido como distancia en metros que puede desplazarse durante un asalto. Ocasionalmente, puede aparecer una segunda cifra que determina el rango de movimiento usando otra forma de desplazamiento como por ejemplo, volando, nadando o trepando.

NOMBRE: es el calificativo que se emplea habitualmente en lenguaje común para referirse a la criatura. Algunos monstruos pueden ser conocidos por diferentes nombres, dependiendo del interlocutor y de la región donde se encuentren los jugadores.

NÚMERO DE CRIATURAS: este valor nos indica el número habitual de criaturas que suelen encontrarse juntas. Muchos monstruos son cazadores solitarios, mientras que otros suelen atacar en grupos más o menos organizados dependiendo de su estructura social, inteligencia y costumbres.

SALVACIÓN: al igual que sucede con los aventureros, los monstruos pueden evitar los efectos de algunos ataques mediante tiradas de salvación o característica. Las tiradas de salvación de los monstruos se realizan tal y como las de nuestros aventureros. Cada monstruo quedará clasificado según sus características en una categoría determinada de salvaciones: F (físicas), M (mentales), F y M (físicas y mentales) o N (ninguna). Si las características primarias de la criatura son FUE, DES y CON, sus salvaciones serán físicas (F). Si las características destacadas son las mentales, es decir, INT, SAB y CAR, sus salvaciones serán mentales (M). Por ejemplo, un orco tiene sus salvaciones clasificadas como físicas o F, así que todas las tiradas de salvación basadas en FUE, DES y CON tendrán un nivel base de 12, mientras que las tiradas de salvación asociadas a INT, SAB y CAR tendrán un nivel base de 18. La cantidad de dados de golpe (DG) de la criatura actuará como modificador a la tirada. Es decir, un monstruo de 1 DG recibirá un bonificador de +1 a su tirada de salvación.

Algunos monstruos, por su poder o carácter especial, pueden disponer de ambas categorías de salvación, físicas y mentales (F y M). Estas criaturas especiales, como podremos imaginar, suponen un mayor desafío. Por otra parte, algunas criaturas, por sus especiales condiciones, no disponen de ninguna de las dos categorías (N), así que para todas sus tiradas su nivel base será de 18.

TAMAÑO: nos indica el volumen o dimensión del monstruo, lo grande o pequeño que es. En *Crónicas de la Marca* hay tres categorías de tamaños: pequeño, mediano y grande. Una criatura pequeña no medirá más de metro y medio. Una criatura mediana es aquella comprendida entre el metro y medio de altura y los dos metros. Y todo monstruo que sobrepase los dos metros entrará en la categoría de grande.

TIPO: bajo este epígrafe se recoge el tipo de la criatura, que puede ser una de las siguientes categorías:

- **ABERRACIÓN:** se trata de monstruosidades terribles, de extraordinarias y singulares capacidades, y de físicos grotescos y horripilantes.
- **ANIMAL:** en esta categoría entran los animales comunes.
- **BESTIA:** esta categoría engloba a las criaturas que no tienen una contrapartida en nuestro mundo real animal, pero que poseen una anatomía parecida, sin disponer de habilidades mágicas o excepcionales.
- **BESTIA MÁGICA:** aquí clasificaremos a toda bestia que goce de alguna habilidad mágica o preternatural.
- **CAMBIAFORMAS:** se trata de criaturas especiales que pueden cambiar su aspecto a voluntad o cuando se producen determinadas condiciones particulares.
- **CONSTRUCTO:** se trata de monstruosidades artificiales creadas gracias a la magia, como por ejemplo un gólem.
- **DRAGÓN:** bajo esta categoría encontraremos a los diferentes tipos de dragones presentes en la ambientación de la Marca del Este, así como algunos de sus parientes cercanos.
- **ELEMENTAL:** esta categoría acoge a todas las criaturas naturales de los cuatro planos primarios: agua, fuego, tierra y viento.
- **EXTRAPLANAR:** estas criaturas provienen de alguno de los diversos planos de existencia diferentes del plano material, lugares misteriosos como el plano etéreo, el plano astral, el plano de las sombras o el plano onírico.
- **FEFRÍCA:** aquí recogemos a todas aquellas criaturas ligadas a la naturaleza y dotadas de características extraordinarias.
- **GIGANTE:** esta categoría engloba a las diferentes especies de gigantes existentes, como los gigantes de las colinas o los gigantes de fuego.
- **HUMANOIDE:** en esta categoría podremos encontrar a toda criatura con forma, tamaño y características similares al ser humano, es decir: dos brazos, dos piernas, torso y una única cabeza.
- **HUMANOIDE MONSTRUOSO:** se aplica esta categoría a toda aquella criatura viva con forma humanoide pero dotada de algún rasgo monstruoso o habilidad sobrenatural.
- **MUERTO VIVIENTE:** monstruos horribles, animados y retornados de ultratumba con características sobrenaturales, como los esqueletos o vampiros, fantasmas y espectros, etcétera.
- **PLANTA:** criaturas del reino vegetal con características especiales.
- **SABANDIJAS:** esta amplia categoría engloba muy diversas criaturas, insidiosas y repugnantes, como insectos, perezosos o medianos roedores, gusanos y demás.

VALOR DEL TESORO: la mayoría de los monstruos custodian cierta cantidad de tesoro que viene catalogada por un número. Para determinar las posesiones del monstruo, seguiremos las instrucciones indicadas en el capítulo 10, que nos ayudarán a calcular el tesoro que acumula el monstruo. En ocasiones, algunas criaturas carecen de posesiones, lo cual viene indicado con la etiqueta “Ninguno”.

Si se indica un tipo de tesoro entre paréntesis, se refiere al tesoro que transporta el monstruo. De lo contrario, hace referencia a las posesiones que esconde la criatura en su guarida o en algún otro lugar secreto.

TABLA DE PX POR DERROSTAR A UNA CRIATURA

DG	BASE	POR PUNTO DE GOLPE	Especial I	Especial II	Especial III
1	5	1	2	4	5
2	10	2	5	7	10
3	20	3	10	15	20
4	40	4	20	30	40
5	80	5	40	60	80
6	120	6	60	90	120
7	180	7	90	135	180
8	250	8	125	200	250
9	400	9	200	300	400
10	600	10	300	450	600
11	750	11	375	550	750
12	950	12	425	650	950
13	1.200	13	600	900	1.200
14	1.500	14	750	1.100	1.500
15	1.900	15	900	1.400	1.900
16	2.100	16	1.000	1.500	2.100
17	2.300	17	1.200	1.800	2.300
18	2.600	18	1.300	2.000	2.600
19	2.900	19	1.500	2.200	2.900
20	3.250	20	1.700	2.500	3.500
21 o más	+350	+1	+200	+300	+600

VALOR PX: esta cantidad es la recompensa que obtienen los aventureros por derrotar o hacer huir al monstruo contra el que se enfrentan. Sin embargo, el Narrador puede variar esa cantidad en base a las circunstancias que rodeen el encuentro. No es lo mismo pelear contra una criatura bien protegida en su guarida y en plenitud de fuerzas, que hacerlo contra una que se encontraba herida. La palabra “derrotar” también tiene en este contexto un sentido amplio que va más allá de vencer por las armas (y que queda a discreción del Narrador). Un grupo de aventureros avisado aprenderá pronto que hay criaturas contra las que es mejor no enfrentarse de cara. La siguiente tabla de px por derrotar a una criatura nos servirá de referencia para calcular los puntos de experiencia asociados a una criatura.

El total de puntos de experiencia de la criatura se ve fuertemente influenciado por la cantidad de puntos de golpe que posea el monstruo. Calcular esto es muy sencillo pues solo tendremos que multiplicar sus puntos de golpe por sus dados de golpe. Por ejemplo, un monstruo de 3 DG y 15 puntos de golpe, según la tabla de experiencia, tiene una base de 20 puntos de experiencia más 3 puntos de experiencia adicionales por cada punto de golpe, es decir, un total de 65 PX que obtendremos si conseguimos derrotar a la insidiosa criatura.

Aparte de los puntos de experiencia anteriores, las habilidades extraordinarias o especiales también incrementan los puntos de experiencia que otorga una criatura. En la tabla de experiencia se recogen tres categorías diferentes nombradas con los números romanos I, II y III. Las criaturas se catalogan en una u otra categoría según sus habilidades. Si la criatura puede asignarse a más de una categoría, se deben sumar los puntos de experiencia de todas las categorías relevantes. Las tres posibles categorías son:

- **ESPECIAL I:** en esta categoría quedan enmarcadas habilidades especiales tales como poseer 3 o más ataques por asalto; facultades mágicas o conjuros innatos de hasta nivel 3; o pericias no mágicas tales como rastrear o similares.
- **ESPECIAL II:** cualquier criatura que pueda atacar más de 5 veces y que sus ataques puedan provocar daño más allá de los 24 puntos de golpe; o que disponga de conjuros o facultades arcanas innatas de nivel 4 a 7; o que muestre habilidades preternaturales tales como la invisibilidad.
- **ESPECIAL III:** en esta última categoría caen todas aquellas criaturas formidables que posean capacidades extraordinarias, tales como ataques mortales, ataques de drenaje de energía o petrificación; y también facultades o conjuros innatos de nivel 8 o superior.



LISTADO DE MONSTRUOS

ABOLETH

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 9 (d8)

MOVIMIENTO: 20 metros nadando

CA: 16

ATAQUES: 4 tentáculos (1d6+8)

ESPECIAL: esclavizar, habilidades mágicas, causar enfermedad.

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: LM

TIPO: aberración

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 1.600

El aboleth es una monstruosa criatura malvada que reina en el submundo de la oscuridad marina. Se trata de un ser inteligente que odia a toda criatura no acuática. Su cuerpo se asemeja a un enorme pez prehistórico y algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta 10 metros de largo y sobrepasar los 3.000 kilos de peso.

Los aboleth son capaces de esclavizar a sus enemigos induciéndoles un estado similar al conjuro hechizar persona. Este ataque especial lo pueden realizar hasta tres veces al día contra una criatura a no más de 10 metros de distancia. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación de CAR para evitar quedar hechizada. Por si fuera poco, no es su única habilidad mágica. Un aboleth puede utilizar una vez al día los siguientes conjuros como si fuera un ilusionista de nivel 16: espejismo arcano, imagen programada, imagen verdadera, pared ilusoria, patrón hipnótico, proyectar imagen y velo.

Por último, los aboleth están dotados de cuatro largos tentáculos con los que pueden golpear a sus enemigos y, además del daño causado, la presa debe superar una tirada de salvación de CON o sufrirá una agónica transformación en una especie de ameba acuática llamada espumario. Durante los siguientes 1d4 días, la víctima del ataque del aboleth comenzará a rezumar moho amarillo y se transformará en una criatura viscosa y translúcida si no es sanada antes mediante unconjuro de curar enfermedad. Una vez completada la transformación, no



podrá respirar aire y necesitará vivir sumergida. En este último estado, dispone de las siguientes características:

ESPUMARIO; DG 2d8; Mediano; AL N; Mov 10 m nadando; CA 13; Salvación F; Moral 7; Tesoro ninguno; 36 PX; Ataques mordisco (1d6); Especial nada.

ANIMALES COMUNES

Bajo este epígrafe se presentan las características para varios animales que los aventureros podrían adoptar como mascotas o familiares. El Narrador puede usarlos como guía para crear las características de cualquier otro animal común que necesite.

	Águila	Buho	Comadreja	Cuervo	Gato	Sapo
Número	1-2	1	1-4	1-8	1-4	1-6
Tamaño	Pequeño	Pequeño	Pequeño	Pequeño	Pequeño	Pequeño
DG	1 (d6)	1 (d6)	1 (d4)	1 (d2)	1 (d4)	1 (d4)
Movimiento	35 metros volando	20 metros volando	10 metros	20 metros volando	10 metros	10 metros
CA	14	14	13	14	14	16
Ataques	Garras (1d2)	Garras (1d2)	Ninguno relevante	Ninguno relevante	Ninguno relevante	Ninguno relevante
Especial	Visión aguda, visión a grandes distancias	Visión aguda, oído superior	Olfato superior, movimiento silencioso, esconderse	Visión aguda, capacidad de hablar	Visión nocturna, movimiento silencioso, oído superior, esconderse	Visión periférica, saltar hasta 2 metros
Salvación	F	F	F	F	F	F
Inteligencia	Animal	Animal	Animal	Animal	Animal	Animal
Alineamiento	N	N	N	N	N	N
Tipo	Animal	Animal	Animal	Animal	Animal	Animal
Moral	9	7	5	5	7	5
Valor tesoro	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Valor PX	0	0	0	0	0	0

ANKHEG

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-6

TAMAÑO: grande

DG: 5 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros, 6 metros excavando bajo tierra

CA: 18

ATAQUES: mordisco (3d6 + 1d4)

ESPECIAL: presa, visión en la penumbra, escupir ácido

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 180

Los ankhegs son monstruosas criaturas que se desplazan por el interior de la tierra y sorprenden a sus víctimas emergiendo del subsuelo. Su apariencia física recuerda a la de un enorme saurio, aunque en lugar de garras delanteras, posee dos grandes pinzas con las que horadan el subsuelo y pueden atenazar a sus enemigos. Su cabeza es ligeramente más alargada que la de un dragón y su hocico más duro y consistente.

La táctica que emplean estos monstruos consiste en camuflarse bajo el suelo y sorprender a los incautos. Su presencia queda delatada cuando comienza a temblar el suelo y aparecen las dos enormes pinzas del monstruo. Mientras utilizan esta táctica, los ankhegs siempre sorprenden y ganan la iniciativa en un eventual ataque.

Las tenazas de los ankhegs son de una dureza extraordinaria. Cuando un ankheg golpea a un enemigo con ellas, además del daño recibido, el aventurero queda atrapado en la pinza y será seccionado por la mitad a menos que consiga librarse de la presa en 2d8 asaltos. Mientras el aventurero permanezca atrapado en la pinza sufrirá daño automático cada asalto, sin necesidad de que la criatura realice tirada de ataque.

Adicionalmente, algunos ankheg pueden escupir ácidos estomacales una vez por asalto cada seis horas, hasta una distancia de 3 metros. Este ataque causa 8d4 puntos de golpe, pero una tirada de salvación de DES con éxito puede reducir el daño a la mitad.



ARAÑAS

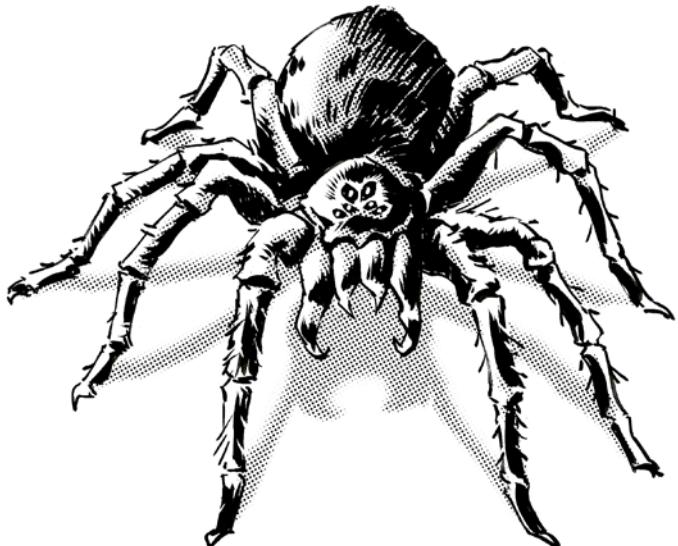
	PEQUEÑA	MEDIANA	GRANDE
Número	2-5	2-5	2-5
Tamaño	Pequeño	Mediano	Grande
DG	1 (d4)	3 (d8)	5 (d8)
Movimiento	3 metros	10 metros	12 metros / 6 metros escalando
CA	14	15	16
Ataques	Mordisco (d2)	Mordisco (d6)	Mordisco (d8)
Especial	Veneno	Veneno	Veneno
Salvación	F	F	F
Inteligencia	Animal	Animal	Animal
Alineamiento	N	N	N
Tipo	Animal	Animal	Animal
Moral	7	8	8
Valor tesoro	1	2	2
Valor PX	9	40	160

Las arañas aguardan pacientes tejiendo redes con las que atrapar a sus víctimas. La mayoría de ellas son venenosas y su picadura puede ser letal. Suelen habitar lugares sombríos y oscuros donde es más fácil caer presa de sus pegajosas telarañas. No les agrada el fuego ni la luz intensa.

Dependiendo de su tamaño, el veneno de las arañas puede tener diversos efectos si se falla la tirada de salvación (CON). El veneno es inoculado cada vez que realizan un ataque con éxito.

TABLA DE EFECTOS DEL VENENO DE LAS ARAÑAS

TAMAÑO	EFEITO EN EL PRIMER ASALTO	EFEITO EN EL SEGUNDO ASALTO
Pequeña	1d2 puntos de daño	1d2 puntos de daño, -1d2 puntos de FUE durante 1d12 horas
Medianas	1d6 puntos de daño	1d4 puntos de daño, parálisis durante 2d6 horas
Grande	1d10 puntos de daño	1d8 puntos de daño, parálisis durante 3d6 horas



ARPÍA

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-12

TAMAÑO: mediano

DG: 3 (d8)

MOVIMIENTO: 15 metros volando, 6 metros en tierra

CA: 13

ATAQUES: 2 garras (1d4) o 1 ataque con arma

ESPECIAL: melodía cautivadora

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: humanoide monstruoso

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 2

VALOR PX: 40

Las arpías son inteligentes criaturas capaces de atraer a los incacos con dulces melodías para después desgarrarlos con sus poderosas garras. Sus extremidades se asemejan a las de un murciélagos con dos enormes alas en lugar de brazos. Su torso y cabeza suelen representar a los de una bella mujer de aspecto siniestro. Toda criatura que escuche el canto de una arpía debe superar una tirada de salvación de CAR o caerá presa de un encantamiento de efectos parecidos al conjuro hechizar persona. Si una criatura supera con éxito la tirada de salvación, no podrá volver a ser hechizado por la arpía durante el resto del encuentro.



BANSHEE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: mediano

DG: 7 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros levitando

CA: 20

ATAQUES: toque gélido (1d8)

ESPECIAL: lamento mortal, inmunidad al frío y la electricidad, incorpóreo, resistencia a conjuros 10

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 10

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 900

Las temidas banshees son criaturas extraordinarias y terribles, malditas en vida y condenadas a vagar por páramos desolados, tremedales baldíos y ruinas de otrora para purgar las penas e inquinas que provocaran en vida. Toman la forma de mujeres espirituales, ataviadas con vestimentas de estilo antiguo, ajadas y harapientas. Sus rostros retorcidos resultan pavorosos, pero más aún lo es su lamento, capaz de congelar la sangre de sus víctimas de puro terror y provocar su muerte repentina.

Las banshees resultan muy difíciles de combatir debido a su naturaleza espectral, así que solo pueden ser golpeadas por armas mágicas +1 o mejores. Aunque lo más temible es su lamento, que pueden escuchar aquellos a menos de 10 metros de la criatura. Todo aquel afectado debe realizar una tirada de salvación de CAR. Las criaturas que fallen esta tirada fenecerán de inmediato.



BASILISCO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 6 (d10)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 16

ATAQUES: mordisco (1d10)

ATAQUES: mirada petrificadora, infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

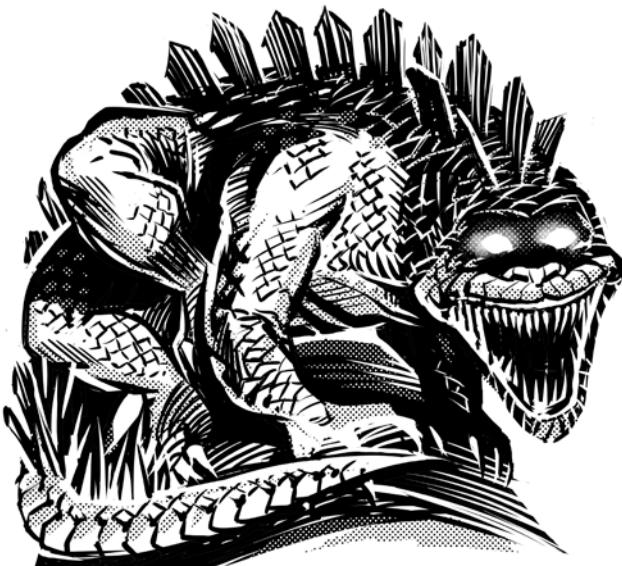
MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 240

El basilisco es una poderosa criatura de origen mágico cuya apariencia se asemeja a la de un gran reptil de piel escamosa y colmillos afilados. Su tamaño es de 3 metros y suele habitar en frías y oscuras mazmorras, donde el sol no pueda afectarle. Todo aventurero que tenga la desdicha de ser sorprendido por la presencia de un basilisco, deberá superar una tirada de salvación de CON o quedará petrificado, incluyendo todo su equipo. Durante un enfrentamiento contra un basilisco, los aventureros deberán rehuir en todo momento su mirada o tendrán que superar la tirada de salvación al principio de cada asalto. Combatir de esta manera implica que el aventurero sufrirá un

penalizador de -4 a todas sus tiradas de ataque contra el monstruo, mientras que el basilisco obtendrá un +2 a su propio ataque.



Behir

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 9 (d10)

MOVIMIENTO: 12 metros (5 metros escalando)

CA: 20

ATAQUES: dentellada (2d4), coletazo (1d4+1), 6 golpetazos (1d6 cada uno)

ESPECIAL: arma de aliento, constrictión, presa mejorada, engullir entero, infravisión, inmunidad a la electricidad

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: NM

TIPO: bestia mágica

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 9

VALOR PX: 2.600

El behir es una monstruosidad legendaria por su voracidad, disponiendo de seis pares de patas repartidas en un cuerpo serpantino y musculoso, cubierto de escamas duras como el acero de color azul brillante. Son muy raros, pero terriblemente peligrosos, en parte debido a su capacidad para proyectar un rayo de energía eléctrica desde sus fauces abiertas, capaz de achicharrar a sus presas. Adicionalmente, los behires son excelentes escaladores y dado el número y fortaleza de sus extremidades, no perderán nunca el equilibrio. Los behires cuentan con un amplio repertorio de habilidades especiales:

ARMA DE ALIENTO: el behir puede lanzar un haz eléctrico puro desde su boca, hasta unos seis metros de distancia, capaz de causar 9d6 puntos de daño. Puede emplear este ataque tres veces al día, con un intervalo de 10 asaltos entre cada uso. Cualquier criatura en la línea del rayo puede realizar una tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad.

PRESA MEJORADA: una vez que el behir tiene éxito en una tirada de golpetazo o coletazo, puede decidir apresar a su víctima. Esta deberá realizar una tirada de salvación de FUE para evitar quedar inmovilizada y sufrir un ataque de constrictión. El behir solo puede mantener a una criatura apresada.

CONSTRICCIÓN: cuando el behir consigue golpear con éxito a una adversario con su cola logrando apresar a su víctima, puede intentar aplastarla al asalto siguiente con su ataque de constrictión, sufriendo 2d12 puntos de daño por aplastamiento por cada asalto que la víctima permanezca apresada.

ENGULLIR ENTERO: si el behir, en su ataque de dentellada consigue un 20 natural en el dado, puede engullir entera a su víctima, siempre que esta sea de tamaño mediano o pequeño. En tal caso, los ácidos estomacales del behir comenzarán de inmediato a digerir a la pobre víctima provocando 4d6 puntos de daño cada asalto posterior. Una víctima que disponga de un arma de filo, puede intentar abrirse paso hacia el exterior desde el estómago de la criatura, realizando ataques con un penalizador a su BA de -3. Los puntos de golpe del behir deben verse reducidos a 0 o menos para que la víctima consiga escapar.

BODAK

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 9 (d12)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 20

ATAQUES: golpetazo (2d4) o arma

ATAQUES: mirada letal, infravisión, inmunidad a la electricidad, inmunidad al ácido (50%), inmunidad al fuego (50%)

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 1.700

Los bodaks son criaturas que en vida resultaban mezquinas y ambiciosas, empeñadas en conseguir poder rápidamente, desentrañando saberes arcanos y prohibidos. Hombres las más de las veces, corrompidos por sus malas artes, malditos por los dioses y demonios, condenados a purgar sus males, vagando por diversos planos de existencia, sometidos a las órdenes de poderosos nigromantes o incautos practicantes de las artes arcanas, lo suficientemente estúpidos para convocar a estos horrores de tiempos pretéritos.



Los bodaks son criaturas terribles en apariencia, que pueden adoptar varias formas, aunque la más usual es la propia de una criatura humanoide sin rasgos ni sexo, de piel gris gomosa, lisa, tersa y aceitosa, supurando ectoplasma.

Cualquier criatura que cruce la mirada con un bodak verá reflejado, en su faz sin rasgos, su propio rostro, deformado y horrible, lo que resulta ser una experiencia terrorífica. La víctima deberá tener éxito en una tirada de salvación de CON o morirá en 1d4 asaltos. Si tiene éxito en la tirada, el contrincante será inmune a la mirada de ese bodak en particular, no así a la mirada letal de otros bodaks con los que pueda enfrentarse en el futuro.

BULETTE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: grande

DG: 9 (d10)

MOVIMIENTO: 12 metros, 3 metros excavando

CA: 22

ATAQUES: 2 zarpazos (3d6) o mordisco (4d12)

ESPECIAL: infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 900

Los bulettes son terribles criaturas que habitan bajo las praderas y llanuras, en las quebradas y cañones del mundo de la Marca, esperando a que sus incautas víctimas caminen sobre sus redes de túneles para sorprenderlas y acabar con ellas. Pueden captar la vibración producida por los pasos de posibles presas en un radio de 30 metros. Los bulettes gustan de sorprender a sus víctimas, emergiendo por sorpresa desde sus guaridas subterráneas para atacar con extrema violencia. Debido a su costumbre de horadar la tierra para crear sus redes de galerías de caza, los bulettes son enemigos naturales de los ankhegs, y también de enanos, halflings y gnomos.

CIEMPIÉS GIGANTE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 3 (d8)

MOVIMIENTO: 18 metros

CA: 15

ATAQUES: mordisco (1d4)

ESPECIAL: veneno

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: ninguno

VALOR PX: 50

Estas veloces criaturas pueden llegar a medir hasta un metro y medio de longitud. Suelen ser criaturas dóciles si no se las molesta, lo que suele ser una buena idea, ya que sus mordeduras son capaces de inocular un potente veneno. Siempre que un blanco reciba daño por la mordedura de un ciempiés, deberá superar una tirada de salvación de CON para evitar sufrir 1d4 puntos de daño adicionales. Además, si se falla la tirada, será necesario volver a tirar al asalto siguiente repitiendo el proceso hasta superar una de las tiradas o acumular un total de cuatro fallos seguidos.

CIEGO GRIS

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-3

TAMAÑO: mediano

DG: 3 (d10)

MOVIMIENTO: 3 metros

CA: 5

ATAQUES: golpetazo (1d4) más ácido (1d8)

ESPECIAL: ataque ácido, inmune al fuego o al frío, inmune a armas comunes

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: N

TIPO: mucílago

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: ninguno

VALOR PX: 50

Esta extraña criatura gelatinosa es muy difícil de detectar a simple vista, pues su aspecto es el de una masa amorfa que rezuma ácido. Su contacto con la piel desnuda produce 2d8 puntos de daño por ácido, aparte del golpetazo. Además, el ácido corroerá todas las armas y armaduras del infeliz aventurero de manera fulminante. Incluso las armas u objetos mágicos quedarán destruidos si no superan una tirada de salvación de objeto mágico contra un grado de dificultad de 3. Durante cada asalto que el ciego gris permanezca en contacto con su víctima, seguirá causando 1d8 puntos de daño. De hecho, su táctica consiste en abalanzarse sobre sus enemigos y pegarse a ellos mientras los va devorando lentamente. El ciego gris es inmune a los ataques por fuego o frío, y solo pueden ser heridos por armas mágicas o conjuros de rayos. Habitualmente pueden ser encontrados en húmedas guardias formando grupos de entre 1 a 4 individuos (a elección del Narrador).

COCATRIZ

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-6

TAMAÑO: Pequeño

DG: 5 (d10)

MOVIMIENTO: 6 metros, 18 metros volando

CA: 14

ATAQUES: picotazo (1d4)



ESPECIAL: petrificar, infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

bestia mágica

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 160

Las cocatrices son unas criaturas procedentes de otro plano de existencia. Tienen una apariencia muy similar a un ave de granja, por lo que suelen pasar desapercibidas, aunque su pico dentado y sus alas como de águila delatan su naturaleza mágica y peligrosa. La cocatriz puede petrificar a un enemigo si este recibe un picotazo del extraño ser. Tras recibir un ataque con éxito, la víctima debe superar una tirada de salvación de FUE para evitar la petrificación.

CUBO GELATINOSO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: grande

DG: 4 (d10)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 3

ATAQUES: golpetazo (1d4) más ácido (1d6)

ESPECIAL: ácido, ataque paralizador, inmunidad al frío y a la electricidad.

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: N

TIPO: mucílago

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 180

Los cubos gelatinosos son masas enormes compuestas de un extraño líquido pegajoso, normalmente en forma de cubo, que se arrastran por los oscuros pasadizos de las cavernas sorprendiendo a sus posibles víctimas, a las cuales atrapa encerrándolas en su estructura gelatinosa donde las disuelve y devora. Atacará a cualquier criatura viva con la que tropiece, golpeando a sus adversarios y provocando 1d6 de daño adicional por ácido. Simplemente rozándola o acertando en su ataque, la infeliz víctima quedará inmovilizada si no logra superar con éxito una tirada de salvación de CON. La parálisis suele durar 2d4 asaltos y solo puede revertirse antes de tiempo mediante la magia. Una criatura paralizada



será engullida automáticamente por la masa gelatinosa en el siguiente asalto, sin necesidad de tirada de ataque, y comenzará a sufrir 1d6 puntos de daño por ácido cada asalto posterior. El cubo gelatinoso es inmune a las armas y hechizos que causen frío o lancen rayos. El ácido del cubo gelatinoso no es suficientemente potente para corroer ni metales ni gemas. La tela, el papel, la madera y otros materiales a discreción del Narrador sí pueden verse afectados.

DOPPELGANGER

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: mediano

DG: 4 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: golpetazo (1d6) o arma

ESPECIAL: percepción extrasensorial, cambiaformas, inmune a conjuros de sueño y hechizar monstruo/persona.

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: NM

TIPO: cambiaformas

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 4

VALOR PX: 150

Los doppelganger son una especie extraña de humanoides con la facultad innata de adoptar la apariencia de cualquier criatura de forma humana (de hasta 2 metros) que vea, lo que le convierte en un consumado maestro del disfraz. Su metamorfosis es tan perfecta que nadie, ni aun los más allegados al suplantado, son capaces de descubrir el engaño. El doppelganger es inmune a los conjuros de dormir y hechizar monstruo o persona. Una vez que un doppelganger muere, vuelve a adoptar su forma originaria.



Los doppelganger son capaces de leer la mente de toda criatura inteligente en un radio de 20 metros a su alrededor, pudiendo averiguar sus intenciones y sentimientos, aunque esta habilidad no brinda al doppelganger acceso total a la mente de la víctima. A todos los efectos, esta habilidad funciona igual que el conjuro del mismo nombre.

DRACO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-6

TAMAÑO: grande

DG: 7 (d12)

MOVIMIENTO: 6 metros, 20 metros volando

CA: 18

ATAQUES: 2 garras (1d4), mordisco (2d8), agujonazo (1d6 + veneno)

ESPECIAL: veneno, infravisión, inmunidad al sueño mágico y a la parálisis

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: NM

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 6

VALOR PX: 450

Los dracos (a veces llamados también guivernos) son enormes criaturas primitivas similares a grandes lagartos. Existen diferentes versiones de estas criaturas emparentadas con los dragones, algunos se desplazan sobre sus dos patas traseras y otros presentan dos enormes alas, por lo que a veces se les ha confundido con sus más poderosos primos, los dragones. A diferencia de éstos, los dracos no pueden lanzar bocanadas de fuego por sus fauces, pero sí realizar pequeños vuelos, a modo de planeo, por el aire. Los dracos son carnívoros y precisan grandes cantidades de alimento para saciar su voraz apetito. No dudan en atacar cuando detectan una posible presa cercana. Poseen un poderoso veneno que pueden inocular al golpear con su cola. Cualquier criatura afectada por este veneno deberá superar una tirada de salvación de CON o fallecer en 1d6 asaltos.

DRAGÓN

Los dragones son las criaturas más poderosas que jamás podrán encontrar nuestros aventureros en el mundo de la Marca. Bestias antiguas como los dioses, de naturaleza mágica. Desde sus inmemoriales orígenes, fueron pocos en número y descansan alejados de los asuntos de los hombres, ocultos en sus guaridas, repletas de tesoros de antaño, reliquias y artefactos. Duermen durante miles de años y pobre de aquel que ose perturbar su descanso.

Existen muy pocos dragones en el mundo, todos ellos ancianos y de poder fabuloso. En el mundo de la Marca la inmensa mayoría de ellos son dragones cromáticos: rojos, verdes, negros, azules y blancos, y solo unos pocos son dragones metálicos, en concreto dragones dorados. Todos los dragones adultos poseen 14 dados de golpe de base y las características recogidas en las siguientes tablas. Para los especímenes especialmente antiguos, el Narrador debería aumentar los números indicados.

De todas las criaturas existentes en el universo, los dragones son los más temidos y odiados. Incluso los guerreros más templados y los magos más sabios se echan a temblar ante la presencia de una gran sierpe. Ancianos como el mundo, los dragones presentan una gran variedad de cromatismos y conductas. Todos viven aislados del mundo de los hombres y raramente se relacionan con ellos salvo para salvaguardar sus tesoros, a los cuales son muy aficionados, o para defenderse en caso de necesidad. Poco les importan las disputas de las insignificantes criaturas que habitan más allá de sus dominios. Pasan la mayor parte del tiempo en un estado de letargo, adormecidos sobre inmensas pilas de monedas y objetos de gran valor que han amasado a lo largo de los siglos.

Lejos de las convicciones que existen sobre los dragones, su mayor poder no es su temido aliento. Su principal y mayor arma reside en su sabiduría, pues los dragones pueden llegar a vivir miles de años, lo cual les convierte en criaturas extremadamente inteligentes y suspicaces. Desconfían de cualquiera que se atreva a traspasar sus dominios, aunque se muestran receptivos a las adulaciones. No hay mejor defensa contra un dragón que insuflarle palabras de admiración que alimenten su orgullo.

De todos es conocido que los dragones pasan largas temporadas en un estado de letargo, dormitando sus largos siglos de existencia. A veces, pueden llegar a estar dormidos durante varias semanas enteras, a menos que se les perturbe. Mientras un dragón permanezca en estado de letargo, puede ser atacado sumando +2 a todas las tiradas de ataque. Evidentemente, este beneficio solo es aplicable durante el primer asalto, pues tras el ataque, el dragón despertará, preso de una furia irrefrenable.

COMBATE

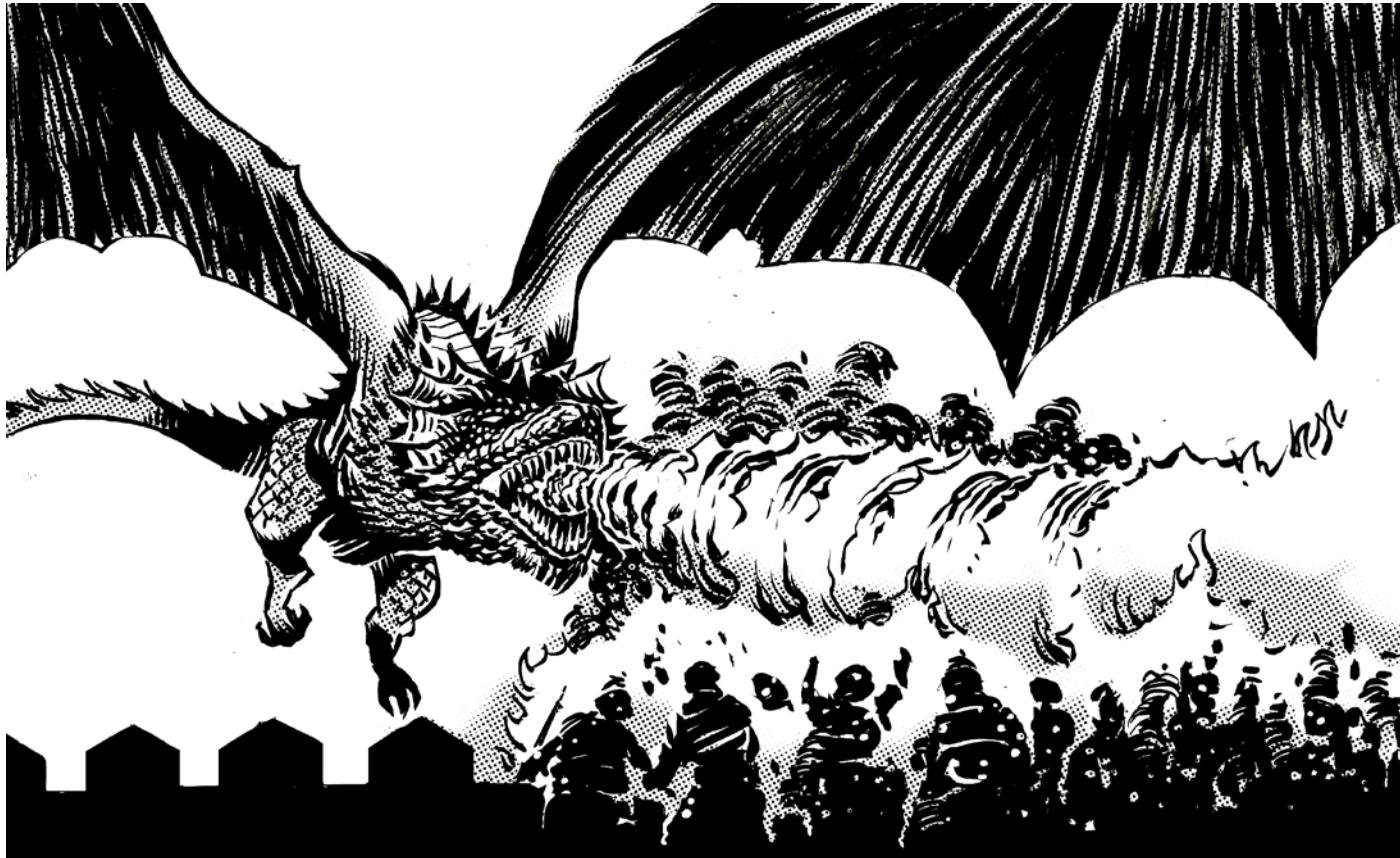
Los dragones no añaden su total de DG como bonificador al ataque, en cambio, únicamente suman la mitad (+9 por ejemplo en el caso de un dragón azul). Sí que suman sus DG al completo para cualquier otra tirada, como por ejemplo para resolver una tirada de salvación. De una poderosa fortaleza física, los dragones son fieros luchadores cuando se les ofende o agrede. Sus terribles garras son capaces de descuartizar a fuertes guerreros de un solo zarpazo y su aliento puede acabar con ejércitos enteros. Con sus dos enormes alas, que son capaces de batir con fuerza, pueden recorrer largas distancias en muy poco tiempo.

Además de sus garras, cola y fauces, los dragones son capaces de aplastar a sus enemigos golpeándoles con sus alas. Y por si esto fuera poco, también pueden lanzar sobre sus enemigos su terrible ataque de aliento. Siempre que tenga ocasión, un dragón utilizará su aliento como arma principal, haciendo un ataque por asalto que reemplaza al resto de ataques que puede llevar a cabo. Son capaces de hacerlo hasta tres veces al día. La tabla anterior recoge el daño para un dragón adulto. Los dragones con más edad, que vean sus DG incrementados, deberían aumentar el daño causado por su arma de aliento en la misma medida.

Dependiendo del tipo de dragón, su arma de aliento adopta una de estas tres formas posibles: en forma de cono, en línea recta o mediante una nube de gas.

	BLANCO	NEGRO	VERDE	AZUL	ROJO	DORADO
Número	1	1	1	1	1	1
Tamaño	Grande	Grande	Grande	Grande	Grande	Grande
DG	14 (d12)	16 (d12)	16 (d12)	18 (d12)	22 (d12)	22 (d12)
Movimiento	10 metros, 50 metros volando, 20 metros nadando	10 metros, 50 metros volando, 20 metros nadando	10 metros, 50 metros volando, 20 metros nadando	10 metros, 50 metros volando, 20 metros nadando	10 metros, 50 metros volando, 20 metros nadando	10 metros, 50 metros volando, 20 metros nadando
CA	19	21	22	22	24	24
Ataques	2 garras (2d6), cola (2d8), ala (1d6), mordisco (3d6)	2 garras (2d6), cola (2d8), ala (1d8), mordisco (3d6)	2 garras (3d4), cola (1d12), ala (1d6), mordisco (3d6)	2 garras (3d4), cola (1d12), ala (1d8), mordisco (3d6)	2 garras (2d8), cola (2d10), ala (1d10), mordisco (4d6)	2 garras (2d8), cola (2d10), ala (1d8), mordisco (4d6)
Especial	Arma de aliento, conjuros, inmunidad al frío, bruma gélida	Arma de aliento, conjuros, inmunidad al ácido, respirar bajo el agua, crear y corromper agua	Arma de aliento, conjuros, inmunidad al veneno, respirar bajo el agua	Arma de aliento, conjuros, inmunidad a la electricidad, crear y corromper agua	Arma de aliento, conjuros, inmunidad al fuego, resistencia a conjuros 3	Arma de aliento, conjuros, resistencia a conjuros 5, respirar bajo el agua, polimorfarse
Salvación	F y M	F y M	F y M	F y M	F y M	F y M
Inteligencia	Alta	Superior	Superior	Superior	Genio	Genio
Alineamiento	CM	CM	LM	LM	CM	LB
Tipo	Dragón	Dragón	Dragón	Dragón	Dragón	Dragón
Moral	8	8	9	9	10	10
Valor tesoro	16	16	16	16	16	16
Valor PX	7.400	8.100	9.600	13.800	20.500	22.000

Tipo	HÁBITAT	PROBABILIDAD DE COMUNICACIÓN	Tipo de Arma de Aliento
Blanco	Regiones frías	10%	Cono de frío de 24 x 9 metros; 14d6 de daño
Negro	Lagunas y pantanos	20%	Escupitajo ácido de 20 x 1 metros; 16d6 de daño
Verde	Selvas, bosques	30%	Nube de vapor venenoso de 15 x 12 metros; 16d6 de daño
Azul	Desiertos, páramos y llanuras	40%	Rayo eléctrico de 15 x 2 metros; 18d8 de daño
Rojo	Montañas, colinas	50%	Cono de fuego de 30 x 10 metros; 22d10 de daño
Dorado	Cualquier lugar	100%	Cono de plasma de 30 x 10 metros; 22d10 de daño



El aliento con forma de cono comienza en la mandíbula del dragón y es capaz de alcanzar una distancia máxima de 30 metros de largo. A su vez, el aliento va expandiéndose a lo ancho, llegando a alcanzar los 10 metros en su punto final. Un aliento en forma de línea recta (rayo o escupitajo), es un ataque selectivo que lanza el dragón contra una víctima concreta. Por último, el aliento con forma de nube es un ataque que crea una nube de gas que cubre un área de 15 metros de largo por 12 de ancho y 12 de alto desde las fauces del dragón. Todas las criaturas que se vean afectadas por el aliento de un dragón tienen derecho a realizar una tirada de salvación de DES. Si superan la prueba con éxito, solo recibirán la mitad del daño que causaría normalmente el aliento del dragón.

La mayoría de los dragones son inmunes al daño que puedan recibir por ataques de armas basados en los elementos que dominan, incluyendo las armas de aliento de otros dragones de su misma clase.

LENGUAJES

Los dragones son criaturas extremadamente inteligentes y, por tanto, la mayoría de ellos tienen la capacidad de comunicarse en lenguaje común, además de en su propio idioma, el dracónico, aunque dada su gran inteligencia, es muy probable que dominen varias lenguas. Sin embargo, puede ser que utilicen formas arcaicas o versiones con siglos de antigüedad. Por ello, los porcentajes que se indican en la tabla anterior bajo el apartado "probabilidad de comunicación", indican las probabilidades que se tiene de interactuar con un dragón en una lengua específica diferente al dracónico.

MAGIA

Los dragones pueden aprender a lanzar conjuros tanto arcanos como divinos a voluntad. La lista de los hechizos que un dragón conoce y puede lanzar al día queda a discreción del Narrador, aunque puede usar las tablas de progresión de las clases de aventurero como guía. Asimismo, los dragones son inmunes a todos los conjuros de nivel 1 y 2, así como a cualquier encantamiento, ilusión y a efectos de sueño, dominación o encantamiento (como hechizar monstruo).

OTROS PODERES ESPECIALES

Según el color, algunos dragones poseen poderes especiales. Por ejemplo, los dragones negros son capaces de corromper 20 metros cúbicos de agua a voluntad, así como de crearla, como si se trataran de clérigos de gran poder. Los dragones verdes y dorados pueden respirar bajo el agua; y los dragones blancos son excelentes escaladores y pueden exhalar una bruma gélida capaz de ocultarles en los páramos helados.

TESORO

El tesoro acumulado por un dragón será siempre muy considerable. Si hay algo a lo que un dragón le tiene aprecio es a su tesoro. Las leyendas llegan incluso a afirmar que estas magníficas sierpes son capaces de memorizar hasta la última moneda y objeto que poseen. El lugar preferido de un dragón para esconder sus tesoros es su guarida, normalmente repleta de infranqueables pasadizos y temibles trampas.

DRAGONES DORADOS

Se trata de un tipo singular de dragón que se encuentra a medio camino entre la fábula y las leyendas, aún en el

mismo mundo de los dragones, pues son sumamente raros los encuentros con estas poderosas criaturas. Poseen la extraña habilidad de polimorfarse en animales o humanos y comunicarse de manera natural. Se habla de dragones dorados que han convivido durante años en poblados humanos o que incluso han terminado dirigiendo poderosos ejércitos.

DRÍADA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: mediano

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 17

ATAQUES: golpetazo (1d4)

ESPECIAL: conjuros innatos (hechizar persona y hechizar monstruo), resistencia a conjuros 10

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: N

TIPO: feérico

MORAL: 6

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 40

Las dríadas son los espíritus de los árboles que pueblan los bosques. Su apariencia física es la de bellas mujeres vestidas con ramas y hojas que extraen de los árboles que habitan. En general, son seres de una timidez extrema que raramente se dejan ver y solo son discernibles cuando tienen que defender su árbol. Pueden utilizar el conjuro hechizar persona o hechizar monstruo tantas veces al día como necesiten y nunca portan armas. Las dríadas sienten una fuerte simbiosis con el árbol que habitan. Tanto es así que mueren si su árbol se seca.



ELEMENTAL

	AQUA	AIRE	FUEGO	TIERRA
Número	1-4	1-4	1-4	1-4
Tamaño	Especial	Especial	Especial	Especial
DG	8/12/16 (d8)	8/12/16 (d8)	8/12/16 (d8)	8/12/16 (d8)
Movimiento	6 metros / 30 volando	40 metros volando	15 metros	6 metros
CA	17/19/24	17/19/24	15/18/22	17/19/24
Ataques	Golpetazo 2d6/4d6/5d8	Golpetazo 2d4/2d8/2d10	Golpetazo 1d4/2d6/2d8 más 2d6 por fuego	Golpetazo 2d4/2d8/2d10
Especial	Extinguir fuegos, remolino, zozobrar embarcación	Torbellino, regeneración 2, infravisión	Toque abrasador, regeneración 2, infravisión	Resbalar por la roca, regeneración 2, infravisión
Salvación	F	F	F	F
Inteligencia	Básica	Básica	Básica	Básica
Alineamiento	N	N	N	N
Tipo	Elemental	Elemental	Elemental	Elemental
Moral	10	10	10	10
Valor tesoro	1/7/9	1/7/9	1/7/9	1/7/9
Valor PX	40/950/7.700	30/700/5.700	30/650/5.100	22/575/4.600

Los elementales son criaturas mágicas extraplanares pertenecientes a cada uno de los cuatro elementos primarios. Su aspecto es el de criaturas gigantescas compuestas íntegramente por el material del plano al que pertenecen y solo las armas mágicas y los conjuros pueden causarles daño. Su mundo es el de los planos elementales y en muy contadas ocasiones suelen entrar en contacto con el nuestro. La única manera de conseguirlo es a través de un portal mágico que comunique ambos planos de existencia, o por haber sido convocados por un poderoso conjurador.

La tabla de características de los elementales muestra tres valores posibles en muchas de sus entradas. Esto es así porque clasifica a los elementales según su tamaño: pequeños, medianos y grandes. Según el mismo, contará con más o menos dados de golpe. Así pues, un elemental pequeño tendrá 8 DG, uno mediano 12 DG y uno grande 16 DG.

Los elementales muestran diferentes habilidades dependiendo del elemento al que representan, tal y como se recoge en la siguiente página:



ELEMENTAL DE AIRE: posee la apariencia de un gran tornado de viento sobre el que se pueden apreciar ciertas facciones. Los golpes de este elemental infligen 1d8 puntos de daño adicionales si pelea contra un oponente que esté volando. Además, el elemental de aire puede transformarse en un torbellino cada diez minutos y permanecer en dicha forma durante 1 asalto por cada dado de golpe que posea. Cualquier contrincante que entre en contacto con este torbellino recibirá daño equivalente al tamaño del elemental: 2d4 para un elemental pequeño, 2d6 para uno mediano, y 2d8 para uno grande. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación de DES para evitar este ataque. Además, deberá realizar una segunda tirada de salvación de FUE para no ser engullido por el torbellino y elevado en el aire si el tamaño de la criatura afectada es al menos una categoría inferior al tamaño del elemental. Por ejemplo, un halfling pequeño podría ser engullido y elevado en el aire por el ataque de torbellino de un elemental mediano. Por último, estos elementales son capaces de regenerar hasta dos puntos de golpe por asalto.

ELEMENTAL DE TIERRA: con la apariencia de un humanoide formado por duras rocas, un elemental de tierra puede llegar a medir hasta 5 metros de altura. Un oponente que se enfrente a este monstruo en tierra, recibe 1d8 de daño extra por cada ataque recibido. Además, el elemental de tierra tiene la habilidad especial de desplazarse por suelo rocoso o arenoso con extrema facilidad, tal y como si resbalara, incrementando su rango de movimiento hasta los 10 metros por asalto. Por último, estos elementales son capaces de regenerar hasta dos puntos de golpe por asalto.

ELEMENTAL DE FUEGO: su aspecto es el de una columna de fuego de la que saltan llamaradas. Es incapaz de cruzar el agua y todos los ataques basados en agua que reciba le causarán doble de daño. A su vez, el elemental de fuego infinge 2d6 de daño adicional a toda criatura sensible al fuego. Por último, estos elementales son capaces de regenerar hasta dos puntos de golpe por asalto.

ELEMENTAL DE AGUA: este elemental es incapaz de desplazarse fuera de su elemento. Su apariencia es la de una gran ola, aunque puede adoptar diferentes formas dependiendo del medio en el que se encuentre. Toda criatura que pelee contra este elemental estando en el agua, recibe 1d8 puntos de daño adicionales. Además, los elementales de agua pueden crear un remolino, siempre que se encuentren en el agua, cada diez minutos y permanecer en dicha forma durante 1 asalto por cada 2 dados de golpe que posea. Cualquier contrincante que entre en contacto con este torbellino recibirá daño equivalente al tamaño del elemental: 2d4 para un elemental pequeño, 2d6 para uno mediano, y 2d8 para uno grande. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación de DES para evitar este ataque. También deberá realizar una segunda tirada de salvación de FUE para no ser engullido por el remolino y sumergido con el riesgo de perecer ahogado si el tamaño de la criatura afectada es al menos una categoría inferior al tamaño del elemental. Por ejemplo, un pequeño kobold podría resultar sumergido en el agua por el ataque de remolino de un elemental mediano. Por último, según el tamaño del elemental, y a discreción del Narrador, estas criaturas pueden hacer zozobrar embarcaciones con facilidad.

Por último, los elementales de agua pueden extinguir a voluntad cualquier fuego presente a no más de 3 metros de la criatura, incluso si son fuegos de naturaleza mágica. En este último caso, su acción contará como si se hubiera lanzado un conjuro de disipar magia.

ESPECTRO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-6

TAMAÑO: mediano

DG: 7 (d12)

MOVIMIENTO: 10 metros levitando

CA: 15

ATAQUES: toque incorpóreo (1d8)

ESPECIAL: infravisión, drenaje de energía, incorpóreo, aura preternatural

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: LM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 10

VALOR DE TESORO: 7

VALOR PX: 720

Los espectros son poderosas entidades muertas vivientes, remanentes terrenales de individuos de gran poder y sabiduría. Estas criaturas extraordinarias son muy inteligentes, y aunque no todas ellas son malignas, la gran mayoría de los espectros tienen inclinaciones malvadas, alimentadas por un malsano odio y envidia por toda criatura viviente.

Los espectros son muy temidos, ya que el mero toque de una de estas criaturas es capaz de drenar 2 niveles de experiencia, que solo pueden ser restaurados por un conjuro de deseo o restablecimiento mayor. Por cada nivel que drene el espectro, este recuperará 5 puntos de vida. Además, cualquier criatura asesinada por un espectro se convertirá en uno en 1d4 asaltos tras el fallecimiento, pasando a quedar bajo las órdenes del espectro que la haya dado muerte. Por si fuera poco, los espectros solo pueden ser dañados por armas mágicas y conjuros. La esencia espectral de estas monstruosidades de ultratumba se manifiesta como un aura antinatural que puede ser percibida por los animales, que no se acercarán a menos de 30 metros de estas criaturas.

Pese a todos sus poderes, los espectros se debilitan cuando son expuestos a la luz diurna, huyendo despavoridos y perdiendo momentáneamente sus poderes.



Esqueleto

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-10

TAMAÑO: mediano

DG: 1 (d12)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 13

ATAQUES: arma

ATAQUES: muerto viviente

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: N

TIPO: muerto viviente

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 5

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas. Normalmente, son animados por conjuradores de nivel elevado con el fin de que les sirvan como esclavos, o como guardianes de criptas y tesoros. Un esqueleto hace siempre lo que se le ordena. Reacciona ante órdenes sencillas y no puede razonar ni tomar la iniciativa. Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de dormir o hechizar monstruo, ni por conjuros o habilidades de sondeo mental.



Estirge

NÚMERO DE CRIATURAS: 3-30

TAMAÑO: pequeña

DG: 1 (d6)

MOVIMIENTO: 3 metros, 18 metros volando

CA: 16

ATAQUES: picotazo (1d4)

ESPECIAL: drenaje de sangre, infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 10

Las estirges son criaturas similares a murciélagos que se alimentan de la sangre de otros seres vivos. Se reúnen en grandes enjambres, aguardando en el interior de oscuras cuevas y pasadizos, a la espera de poder atravesar con sus afilados picos la carne de sus víctimas y extraerles la sangre. La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de daño e indica que se ha adherido a su víctima. Durante los asaltos posteriores, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de daño (chupando la sangre) hasta que su víctima consiga liberarse o termine por morir desangrada. Si está en vuelo, la estirge gana un bonificador +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos. Para separar a una estirge es necesario poder alcanzar la zona donde está enganchada y tener éxito en una tirada de FUE con un grado de dificultad de 1.



ECC1N

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 10 (d8)

MOVIMIENTO: 12 metros

CA: 18

ATAQUES: 2 puñetazos (1d8) o dos armas de mano (4d6 y 2d6) o un arma a dos manos (5d6)

ESPECIAL: infravisión, imposible de sorprender



SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: baja
ALINEAMIENTO: CM
TIPO: gigante
MORAL: 9
VALOR DE TESORO: 7
VALOR PX: 900

Los ettins son gigantescos bárbaros muy parecidos a los orcos, aunque de mayor tamaño que éstos, pero con la particularidad de poseer dos cabezas. Cada una de las cabezas controla un brazo y normalmente se turnan para dormir, quedando siempre una de las cabezas vigilante, por ello es muy difícil sorprender a estas criaturas. Los ettins utilizan troncos de árboles a modo de mazas con los que atacar.

FANTASMA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: mediano
DG: 10 (d8)
MOVIMIENTO: 10 metros levitando
CA: 20
ATAQUES: toque (sin daño físico)
ESPECIAL: drenaje de CON, lamento pavoroso, telequinesis, incorpóreo
SALVACIÓN: M
INTELIGENCIA: media
ALINEAMIENTO: LM
TIPO: muerto viviente
MORAL: 10
VALOR DE TESORO: 8
VALOR PX: 2.400

Un fantasma es el alma errante de un muerto que vaga sin encontrar el descanso eterno. Los motivos de estar atrapado entre el mundo de los vivos y el de los muertos pueden ser diversos: una maldición, una muerte violenta o que el difunto dejó asuntos pendientes en esta vida. Normalmente, suelen encontrarse en las proximidades de los lugares donde yacen sus cadáveres.



Los fantasmas odian la luz. Suelen preferir la noche o los sitios oscuros y solitarios para hacer sus apariciones. Si un aventurero se encuentra con uno de estos seres, deberá superar una tirada de salvación de CAR o sentirá el irrefrenable deseo de huir de su presencia. Además, los fantasmas pueden emitir un pavoroso lamento, que causa los mismos efectos que un conjuro de miedo. También pueden mover objetos a voluntad, mediante su habilidad telequinesia.

Los fantasmas son inmunes a los conjuros de sueño o hechizar monstruo. Asimismo, solo pueden ser heridos por armas mágicas +2 o superiores. El daño que infligen los fantasmas no es físico. En lugar de ello, si tocan a su víctima, drenan su fuerza vital a razón de 1d6 puntos de CON por ataque. Estos puntos se recuperan a razón de 1 punto por hora de descanso.

GÁRGOLA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-8

TAMAÑO: mediano
DG: 5 (d8)
MOVIMIENTO: 15 metros, 25 metros volando
CA: 16
ATAQUES: 2 garras (1d3), mordisco (1d6), cornada (1d4)
ESPECIAL: infravisión, inmunidad a las armas comunes y al encantamiento
SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: baja
ALINEAMIENTO: CM
TIPO: bestia mágica
MORAL: 11
VALOR DE TESORO: 5
VALOR PX: 120

Las gárgolas son peligrosas criaturas aladas semejantes a estatuas de piedra que a menudo pasan desapercibidas, ocultas en las azoteas de castillos y edificaciones de piedra. Su naturaleza es mágica y solamente con la ayuda de la magia se las puede combatir, ya que son inmunes a las armas comunes y a los conjuros de dormir y hechizar monstruo. Las gárgolas son inteligentes y unas maestras del sigilo.

GIGANTES

Los gigantes son humanoides de tamaño colosal. La mayoría son bárbaros monstruosos que desprecian la existencia de otras especies, especialmente la de los humanos, así que no dudan en atacar sus asentamientos para cazarlos y esclavizarlos. Todos los gigantes tienen la habilidad de poder lanzar enormes rocas a modo de proyectiles con la sola fuerza de sus brazos. El golpe de una de estas rocas causa 3d6 puntos de daño y su alcance base es igual a los DG del gigante en metros. Además de lo anterior, cada especie de gigante tiene sus propias peculiaridades, tal y como se recoge a continuación.

GIGANTES DE LAS COLINAS: estas enormes criaturas pueden llegar a medir hasta 4 metros de altura. Habitán en bosques y montañas donde buscan refugio en sucias cuevas. Visten con pieles de animales y se dejan crecer las barbas. Suelen ir armados con troncos de árboles a modo de mazas y lanzas. Son muy poco inteligentes y muy brutos.

GIGANTES DE LA PIEDRA: el tamaño de los gigantes de la piedra puede llegar a ser de hasta 5 metros de altura. Habitán en lugares montañosos y cavernas profundas. En ocasiones pueden tener una pequeña custodia en sus cuevas compuesta por 1d4 osos a modo de mascotas. Su piel es grisácea como las piedras y van armados con enormes estalactitas que utilizan como garrotes.

GIGANTES DE LA ESCARCHA: los gigantes de la escarcha habitan en lugares fríos y solitarios. Su tamaño es de 6 metros y, de tanto en tanto, han sido confundidos con yetis porque su piel es mortecinamente blanca y visten pieles de osos polares, aunque ocasionalmente pueden utilizar armaduras de hierro cuando van a pelear. Construyen sus castillos en

las altas cumbres nevadas y utilizan como guardias a osos polares y lobos. Los ataques basados en el frío no afectan a estos gigantes. En cambio, los basados en el fuego causan el doble de daño.

GIGANTES DE FUEGO: la piel de los gigantes de fuego es de un tono rojizo y sus barbas negras parecen crepitar. Miden hasta 7 metros de altura y visten con armaduras de bronce. Construyen sus fortalezas cerca de volcanes y las refuerzan con hierro que extraen directamente del magma volcánico. Utilizan hidras o gárgolas como guardias para defender sus dominios. Los ataques basados en el fuego no afectan a estos gigantes. En cambio, los basados en el frío causan el doble de daño.

GIGANTES DE LAS NUBES: estos irascibles gigantes tienen un característico color azulado de piel y alcanzan los 8 metros de alto. No toleran ser molestados y se encolerizan con facilidad. Por eso prefieren hacer sus construcciones sobre las más altas cimas de las montañas, por encima del nivel de las nubes. Para mantener alejados a los extraños, suelen utilizar halcones gigantes y feroces lobos como guardias.

GIGANTES DE LAS TORMENTAS: son los gigantes de mayor tamaño de todos, pudiendo superar los 9 metros de altura. Su piel es similar a una aleación de bronce y sus ojos pueden tener un brillo rojo o amarillo. Adoran el sonido de los truenos y pueden invocar 1 cada asalto. Si hay una tormenta cerca, estos gigantes pueden lanzar 1 rayo eléctrico cada cinco asaltos. Este ataque especial causa un daño equivalente a los puntos de golpe que le queden al gigante (tirada de salvación de DES para mitad de daño). A su paso suelen provocar tormentas y no se ven afectados por ataques de rayos. Además, pueden predecir el tiempo y son inmunes a cualquier conjuro que entorpezca el movimiento.



	COLINAS	PIEDRA	ESCARCHA	FUEGO	NUBES	TORMENTAS
Número	1-10	1-8	2-8	1-4	1-4	1-4
Tamaño	Grande	Grande	Grande	Grande	Grande	Grande
DG	9 (d8)	10 (d8)	11 (d8)	12 (d8)	14 (d8)	17 (d8)
Movimiento	15 metros	15 metros	15 metros	15 metros	15 metros	15 metros
CA	17	24	20	23	25	27
Ataques	2 puñetazos (1d8) o arma (2d8) o lanzar roca (3d6)	2 puñetazos (2d8) o arma (2d6+6) o lanzar roca (3d6)	2 puñetazos (2d8) o arma (4d6) o lanzar roca (3d6)	2 puñetazos (2d8) o arma (5d6) o lanzar roca (3d6)	2 puñetazos (2d8) o arma (6d6) o lanzar roca (3d6)	2 puñetazos (2d8) o arma (7d6) o lanza larga (5d6) o lanzar roca (3d6)
Especial	Visión en la oscuridad	Visión en la oscuridad	Inmunidad al frío, vulnerabilidad al fuego, visión en la oscuridad	Inmunidad al fuego, vulnerabilidad al frío, visión en la oscuridad	Levitar, visión en la oscuridad, levitar	Visión en la oscuridad, conjuros, inmunidad a la electricidad, predecir el tiempo, respiración acuática
Salvación	F	F	F	F	F	F
Inteligencia	Baja	Media	Media	Media	Media	Alta
Alineamiento	CM	N	CM	LM	Cualquiera	CB
Tipo	Gigante	Gigante	Gigante	Gigante	Gigante	Gigante
Moral	8	9	9	9	10	10
Valor tesoro	7	7	8	9	9	10
Valor PX	400	1.050	1.850	2.250	5.200	11.900

GNOLL

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-8

TAMAÑO: grande

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: golpetazo (2d4) o arma (bonificador +1)

ESPECIAL: infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: humanoide

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 10



Los gnolls son unos peligrosos y ladinos merodeadores a medio camino entre hienas y humanoides. Poseen una escasa inteligencia, pero son particularmente fuertes, lo que les permite manejar cualquier tipo de arma con un bonificador de +1 por su fuerza adicional para golpear y al daño. Generalmente, se reúnen en grandes manadas para saquear, robar y destruir todo a su paso. Por cada 20 gnolls, suele destacar un individuo con dotes para el liderazgo que poseerá 16 puntos de golpe o más y atacará como un monstruo de 3 dados de golpe.

GOBLIN

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-12

TAMAÑO: Pequeño

DG: 1 (d6)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 15

ATAQUES: arma

ESPECIAL: infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: humanoide

MORAL: 6

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 5

También conocidos como trasgos, son criaturas traicioneras de escasa fuerza física y de poco razonamiento, que viven en lo profundo de los bosques y marismas, así como en grandes cavernas y subterráneos. Los goblins odian a todas las criaturas, pero especialmente a los enanos, contra quienes compiten por la posesión de gemas y objetos brillantes. Los goblins sufren un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque cuando combaten a plena luz del día.



GÓLEM

Los golems son creaciones monstruosas a los que poderosos conjuradores dotan de vida y movilidad. A este tipo de constructos solo le afectan las armas mágicas, pues son

inmunes incluso a los conjuros más poderosos, así como a los efectos de ataques basados en gases y sustancias venenosas. Sin embargo, el Narrador puede permitir que ciertos conjuros muy particulares, capaces de afectar al material del que está hecho un gólem, tengan un efecto menor, como por ejemplo ralentizándolo y haciendo que pierda sus acciones durante un asalto.

La creación de un gólem es muy costosa tanto en tiempo como en recursos. Solo los conjuradores más poderosos están capacitados para dotarlos de vida y los materiales que pueden usar para ello son prácticamente ilimitados. Los aquí señalados son los más usuales, aunque el Narrador tiene libertad para imaginar sus propias creaciones y dotarlas de los poderes especiales que considere oportuno.

GÓLEM DE ARCILLA: a estos monstruos se les dota de apariencia humana modelándolos con arcilla de alfarero.

GÓLEM DE CARNE: este tipo de gólem está forjado a base de entrelazar restos de cadáveres hasta conseguir una forma humana. Ocasionalmente puede portar armas.

GÓLEM DE PIEDRA: este tipo de gólem es muy temido, ya que aparte de su inmunidad arcana, son capaces de ralentizar a sus oponentes. Una vez cada dos asaltos, el gólem es capaz de ralentizar a sus oponentes con los mismos efectos que el conjuro homónimo de nivel 3.

GÓLEM DE HIERRO: estas creaciones se asemejan a enormes estatuas metálicas móviles de aspecto amenazador. Además, tienen la facultad de lanzar un ataque de aliento de nube venenosa cada 7 asaltos, cubriendo un área de 3 x 3 x 3 metros. Cualquier criatura dentro de esta área deberá realizar una tirada de CON para no perder el conocimiento durante 2d6 asaltos, recibiendo además 2d12 puntos de daño por veneno.



	CARNE	ARCILLA	PIEDRA	HIERRO
Número	1-4	1-4	1-4	1-4
Tamaño	Grande	Grande	Grande	Grande
DG	7 (d10)	9 (d10)	12 (d10)	14 (d10)
Movimiento	9 metros	9 metros	15 metros	15 metros
CA	18	22	26	30
Ataques	2 puñetazos (2d10) o arma	Golpetazo (3d10)	Golpetazo (4d10)	Golpetazo (5d10)
Especial	Inmunidad a la magia	Inmunidad a la magia	Inmunidad a la magia, ralentizar oponente	Inmunidad a la magia, arma de aliento
Salvación	F	F	F	F
Inteligencia	Ninguna	Ninguna	Ninguna	Ninguna
Alineamiento	N	N	N	N
Tipo	Constructo	Constructo	Constructo	Constructo
Moral	12	12	12	12
Valor tesoro	5	8	9	10
Valor PX	315	1.000	2.675	4.800

GRIFO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-12

TAMAÑO: grande

DG: 7 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros, 25 metros volando

CA: 17

ATAQUES: 2 garras (1d4), mordisco (2d8)

ESPECIAL: infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 180

Los grifos son enormes criaturas con cabeza, alas y garras frontales de águila y el resto del cuerpo de león. Son monstruos dotados de una constitución física asombrosa. Con sus garras pueden elevar en el aire animales del tamaño de un buey. Las presas favoritas de los grifos son los caballos.

Los grifos son muy territoriales. Siempre que alguien se aproxime a sus dominios lo atacarán. Si son capturados muy jóvenes, los grifos pueden ser utilizados como monturas aladas y ser educados para que no ataquen a los caballos.

HADA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-10

TAMAÑO: Pequeño

DG: 1 (d4)



MOVIMIENTO: 20 metros volando

CA: 16

ATAQUES: arma

ESPECIAL: visión en la oscuridad, resistencia a conjuros 6, invisibilidad mejorada, conjuros

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: superior

ALINEAMIENTO: N

TIPO: feérico

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 23

Las hadas son seres diminutos de aspecto infantil con dos alas similares a las de una mariposa. A pesar de su naturaleza desconfiada, suelen ser muy curiosas por lo que siempre andan metidas en líos. Poseen un extraño sentido del humor y son capaces de realizar pequeños encantamientos mágicos para burlarse de los demás. Un grupo de cinco hadas pueden invocar un conjuro de maldición, aunque el resultado siempre será una broma pesada sin mala intención como, por ejemplo, que a una de sus víctimas le crezca una cola o que confunda una rama con su espada. El efecto de este conjuro queda a la imaginación del Narrador. Los resultados de la maldición de las hadas se pueden combatir con el hechizo quitar maldición. Adicionalmente, algunas hadas tienen la capacidad de tornarse invisibles y lanzar algunos conjuros arcanos, a discreción del Narrador.



Hidra

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: grande

DG: 5-12 (d8)

MOVIMIENTO: 6 metros, 3 metros nadando

CA: 15-22 (10+1 por cabeza)

ATAQUES: 5-12 cabezas, mordisco (1d10)

ESPECIAL: infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

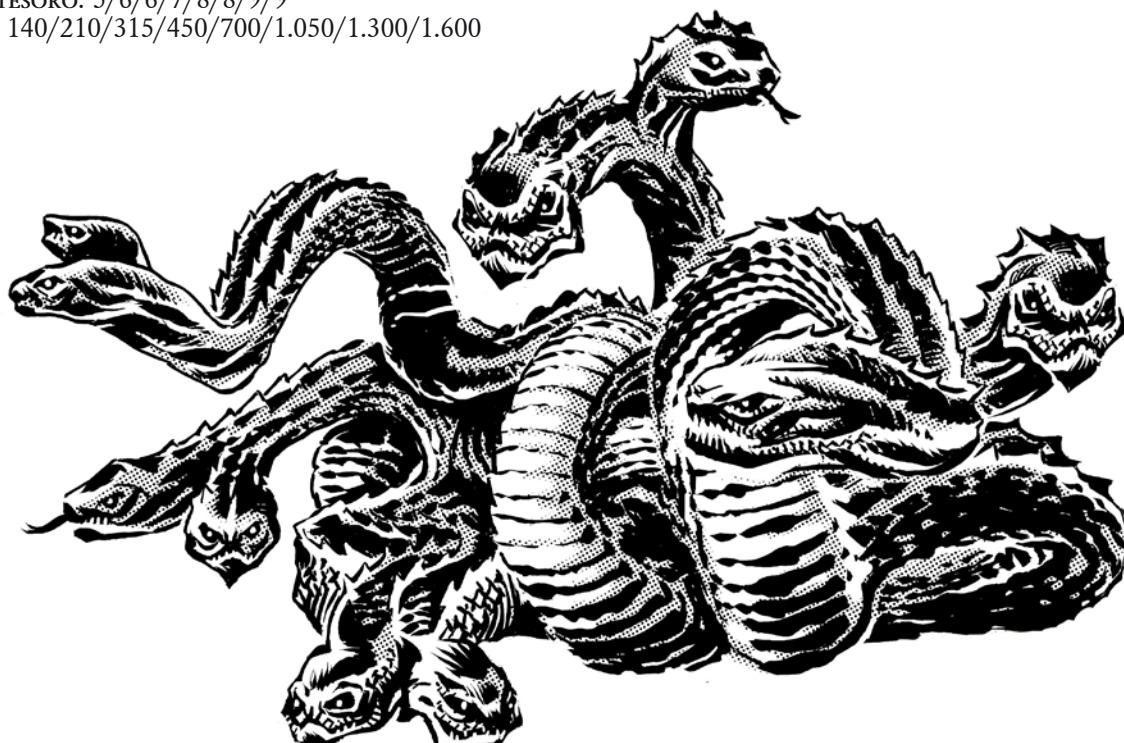
MORAL: 11

VALOR DE TESORO: 5/6/6/7/8/8/9/9

VALOR PX: 140/210/315/450/700/1.050/1.300/1.600

La hidra es una gigantesca criatura muy similar a los dragones, aunque con la particularidad de poseer de cinco a doce cabezas. Cada una tiene 1 dado de golpe. La hidra ataca con todas sus cabezas durante un combate. Por cada 8 puntos de daño que reciba la hidra, esta pierde una cabeza. Por ejemplo, una hidra que reciba 18 puntos de daño durante un ataque, perderá dos cabezas. El resto de la puntuación no se acumula para el resto de ataques, aunque sigue contando para el daño total infligido a la criatura.

El Narrador es libre de crear diferentes hidras, con poderes especiales o variar el número de cabezas que posea. Pudiera ser que alguna envenenara con sus mordiscos o lanzara ataques de aliento como los dragones.



HOBGOBLIN

NÚMERO DE CRIATURAS: 4-12

TAMAÑO: mediano

DG: 1 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: arma

ESPECIAL: infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: LM

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 5

También conocidos como grandes trasgos, los hobgoblin son de un aspecto similar a los goblins, pero de mayor tamaño. Aunque también gustan de habitar lugares subterráneos, no dudan en salir a la superficie para asaltar caravanas o poblados. Como están más adaptados a la luz solar, no sufren el penalizador de -1 a sus tiradas de ataque por combatir bajo luz diurna.

HOMBRE-LAGARTO

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-8

TAMAÑO: mediano

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: 2 garras (1d4) o arma

ESPECIAL: anfibio

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: N

TIPO: humanoide

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 10

Los hombres-lagarto son una especie de reptiles de aspecto humanoide que forman primitivas tribus en pantanos y marjales. Se alimentan de la fauna local, aunque sienten especial predilección por la carne humana. Suelen tender sus emboscadas amparados por las aguas de los pantanos, donde se mueven con especial desenvoltura dado su carácter anfibio (pueden respirar bajo el agua a voluntad). Son buenos arrojando lanzas y construyen toscos garrotes con los que abatir a sus víctimas merced a su poderosa fuerza física. Ganan un bonificador de +1 al daño cuando pelean cuerpo a cuerpo con armas contundentes.



INCORPÓREO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 5 (d12)

MOVIMIENTO: 10 metros, 20 metros volando

CA: 15

ATAQUES: toque incorpóreo (1d12 + drenaje de CON)

ESPECIAL: infravisión, drenaje de CON, aura antinatural, incorpóreo

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: LM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 450

Los incorpóreos son poderosas entidades de ultratumba, que vagan por lugares abandonados, cementerios, criptas y ruinas de antaño. Su odio por toda criatura viviente es legendario, y atacará con furia nada más entrar en contacto. Su ataque es especialmente peligroso, causando 1d8 puntos de merma en la característica de CON a las víctimas que fallen una tirada de salvación de CON. La pérdida de CON se recupera a relación de 1 punto de CON por hora de descanso. Cualquier criatura muerta por un incorpóreo se convertirá en uno en apenas unas horas desde su muerte. La presencia de un incorpóreo crea un aura antinatural en un área de 50 metros cuadrados. Ningún animal se atreverá a penetrar en esta zona preternatural, donde además la temperatura es muy fría, signo inequívoco de la presencia de entes sobrenaturales.

JALEA OCRE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-2

TAMAÑO: grande

DG: 6 (d10)

MOVIMIENTO: 3 metros

CA: 4

ATAQUES: ácido (2d6)

ESPECIAL: ácido

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: N

TIPO: mucílago

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 300

La jalea ocre es una especie de ameba gigante que solamente se ve afectada por el fuego o el frío. Posee la capacidad de filtrarse a través de pequeñas grietas y puede destruir la madera, el cuero y las telas debido a su naturaleza ácida. Su ataque se produce por contacto con la piel desnuda y causa 2d6 puntos de daño cuando roza la piel descubierta. Si un conjurador ataca a una jalea con rayos, lo único que conseguirá será dividir al ser en 2d4 jaleas ocres más pequeñas que atacarán como si se trataran de monstruos con 2 DG y causarán la mitad del daño que una jalea ocre normal.

KOBOLD

NÚMERO DE CRIATURAS: 4-24

TAMAÑO: Pequeño

DG: 1 (d4)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: arma
ESPECIAL: infravisión, sensibilidad a la luz
SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: media
ALINEAMIENTO: LM
 **humanoide
MORAL: 6
VALOR DE TESORO: 1
VALOR PX: 5**

Los kobolds son pequeños humanoides malvados de aspecto reptiliano y piel escamosa que habitan lugares subterráneos. Por ese motivo, han desarrollado una increíble capacidad de infravisión y pueden ver en la oscuridad hasta 30 metros de distancia. Al carecer de una fortaleza física significativa, prefieren atacar formando grandes manadas y emboscando



a sus enemigos, llegando a preparar en muchas ocasiones trampas muy elaboradas. A menos que estén comandados por un líder poderoso, huirán al menor atisbo de derrota.

Precisamente debido a esa debilidad física, los kobolds sufren un penalizador de -1 al daño que causen cuando utilicen armas de combate cuerpo a cuerpo. Odian especialmente a los gnomos, a los que consideran sus enemigos ancestrales por robarles sus valiosas gemas de las entrañas de la tierra.

KRAKEN

NÚMERO DE CRIATURAS: 1
TAMAÑO: grande
DG: 17 (d8)
MOVIMIENTO: 30 metros nadando
CA: 20

ATAQUES: 8 tentáculos (1d10), mordisco (5d10)
ESPECIAL: visión en la oscuridad, zozobrar embarcación, nube de tinta, presa mejorada
SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: alta
ALINEAMIENTO: NM
TIPO: bestia mágica
MORAL: 8
VALOR DE TESORO: 11
VALOR PX: 8.900

Cualquier hombre de mar ha escuchado leyendas de grandes monstruos marinos que arrastran embarcaciones completas al fondo del mar, aunque pocos han sido testigos de tales escenas y han sobrevivido para contarla.

Una de esas criaturas es el kraken, un fabuloso ser marino de aspecto similar a un calamar gigante con una envergadura que supera con facilidad los 80 metros y cuyos largos tentáculos son capaces de rodear el mascarón de un barco para tratar de arrastrarlo hacia el fondo marino.



El kraken posee ocho de estos tentáculos, y con ellos puede aplastar a un enemigo. Si una criatura es víctima del ataque de uno de estos apéndices, además del daño, se considerará que queda atrapada por el monstruo y será engullida en 1d4 asaltos, a menos que la víctima consiga zafarse de la presa del kraken para lo que cuenta con una penalización adicional de -2.

El kraken, cuando se ve en peligro, puede expulsar una nube de tinta venenosa que ocupa un área de 10 x 10 x 10 metros. Cualquiera que se encuentre dentro de la misma deberá realizar una tirada de salvación de CON para no perder 1d8 puntos de daño. Esta nube tardará 1d10 asaltos en disiparse, y durante cada asalto será preciso repetir la tirada de salvación. Esta nube es efectiva tanto dentro del mar como fuera de él.

LICÁNTROPO

NÚMERO DE CRIATURAS: 3-18

TAMAÑO: mediano

DG: 4 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros, 20 metros en forma animal

CA: 16

ATAQUES: 2 garras (1d3), mordisco (2d4)

ESPECIAL: licantropía, cambiaformas, regeneración 2, visión en la oscuridad

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: cambiaformas

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 4

VALOR PX: 110

Los licántropos son humanos que han sido maldecidos por una terrible enfermedad que los convierte en bestias salvajes, normalmente lobos, aunque se conocen casos de hombres-rata, hombres-oso, etc. Cuando este mal les afecta, adoptan las aptitudes propias de estos animales y se convierten en monstruosos seres en una atroz mezcla mitad humana, mitad animal.



Al finalizar un combate, cualquier criatura herida por un licántropo debe superar una tirada de salvación de CON con un penalizador igual a la mitad de daño recibido por licántropos durante ese combate. Si falla, comenzará a mostrar síntomas de la licantropía transcurridos 28 días. Solo los clérigos de mayor experiencia son capaces de curar la maldición. A los licántropos, en su forma salvaje, solo se les puede combatir con armas mágicas, armas de plata o conjuros. Además, son capaces de regenerar hasta dos puntos de golpe por asalto. Si un licántropo muere, vuelve a adoptar su aspecto humano original.

LICHE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: mediano

DG: 18 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 20

ATAQUES: toque (1d10)

ESPECIAL: conjuros, aura de miedo, toque paralizante, rematerializarse

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: genio

ALINEAMIENTO: NM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 10

VALOR DE TESORO: 11

VALOR PX: 14.000

Un liche es un poderoso mago que ha conseguido burlar la muerte por medio de artificios mágicos, lo cual le ha otorgado una antinatural prolongación de la vida. A pesar de todo, su cuerpo sigue envejeciendo y su aspecto suele ser el de un decrepito cadáver anciano que viste con lujosas túnicas y se pasea tambaleante entre pilas de libros polvorrientos.

Para conseguir llegar a esta prolongación antinatural de la vida, el conjurador ha tenido que pactar con fuerzas oscuras a cambio de favores o sumisión. En compensación recibe una especie de no muerte que le permite continuar con sus estudios de la magia. Todos los liches deben disponer al menos de 18 dados de golpe (DG) para alcanzar el necesario poder arcano para iniciar el complejo ritual de transformación en liche.

La sola presencia de un liche provoca espanto en todos aquellos cuyo nivel sea igual o inferior a 5 (sin posibilidad de tirada de salvación) debido a su aura permanente de miedo.



El resto debe superar una tirada de salvación de CAR para evitar salir corriendo durante 2d4 asaltos. Un solo toque con su dedo cadáverico causa el mismo efecto. Además de infligir 1d10 puntos de daño, la víctima que sufra el contacto de un liche debe superar una tirada de salvación de FUE o quedará inmovilizada durante 1d100 días.

Como el resto de muertos vivientes, los liches pueden ser expulsados, pero no destruidos. Son inmunes a todos los conjuros de cuarto nivel o inferior, además de a los conjuros de hechizar monstruo, dormir, polimorfar, rayo centelleante y rayo de muerte. A su vez, solo se les puede causar daño por medio de armas mágicas.

Gracias a sus muchos años de estudios, la mayoría de los liches son capaces de poseer, e incluso fabricar, objetos mágicos con los que protegerse. Siempre tienen en su poder al menos 1d4+1 de estos artefactos. El Narrador tiene libertad en la selección de los mismos. Además, sus guardias suelen estar repletas de trampas y otros artilugios con los que los liches salvaguardan sus tesoros.

Por si todo lo anterior fuera poco, los liches han perfeccionado la manera definitiva de no ser destruidos. En secreto descargan toda su fuerza vital en un artefacto mágico, llamado filacteria, que puede ser desde un medallón hasta una piedra preciosa o cualquier objeto que almacene el espíritu del liche. En caso de que este muera, su alma regresa a la filacteria y el liche vuelve a materializarse transcurridos 1d100 días.

La única manera de acabar definitivamente con un liche es encontrando y destruyendo su filacteria. Por ese motivo, los liches nunca guardan su filacteria en el mismo lugar donde habitan, sino que la ocultan lejos, en lugares secretos y bien protegidos.

Los liches pueden comandar a todo un séquito de criaturas muertas vivientes. Por medio de la concentración, el liche invoca a las fuerzas oscuras y transcurridos 1d100 asaltos se materializa el tipo de criatura deseada. Esta habilidad solo llama a un tipo específico de muerto viviente por uso. Para determinar aleatoriamente el tipo de muerto viviente que convoca el liche, lanza un 1d20 y consulta la siguiente tabla:

TABLA DE MUERTOS VIVIENTES INVOCADOS POR UN LICHE

TIRADA (1d20)	CRÍATURA INVOCADA
1-5	Esqueleto (1d20)
6-9	Zombie (1d20)
10-12	Necrófago (1d10)
13-15	Sombra (1d10)
16-17	Momia (1d4)
18	Fantasma (1d4)
19	Vampiro (1d6)
20	Ojo tirano muerto viviente (1)

LOBO

NÚMERO DE CRÍATURAS: 4-24

TAMAÑO: mediano

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 15 metros

CA: 13

ATAQUES: mordisco (1d8)

ESPECIAL: rastrear

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: animal

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 25

Los lobos suelen agruparse en grandes manadas para cazar. Su territorio natural de caza son los bosques, aunque en ocasiones pueden ser vistos en otras localizaciones. Si se captura a un cachorro de lobo, se le puede entrenar, con cierta dificultad, como si se tratara de un perro domesticado. El fino olfato de los lobos hace casi imposible huir de ellos una vez han encontrado un rastro que seguir.



LOCATHAH

NÚMERO DE CRÍATURAS: 1-10

TAMAÑO: mediano

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 3 metros, 18 metros nadando

CA: 14

ATAQUES: arma

ATAQUES: montura submarina

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: N

TIPO: humanoide

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 10

Los locathah son una especie inteligente de humanoides submarinos, emparentados lejanamente con los sahuagin. Tienen aspecto de pez, con los ojos grandes y bulbosos, piel escamosa de escalas duras y brillantes, grandes agallas, aletas dorsales y plantas de pies y manos palmeadas. Suelen montar en grandes morenas y atacan en grupos organizados.

LODO VERDE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 5 (d10)

MOVIMIENTO: 3 metros

CA: 15

ATAQUES: golpetazo ácido (2d6)

ESPECIAL: ácido

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: N

TIPO: mucílago

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 350

El lodo verde es una informe sustancia pegajosa que actúa por contacto con la piel. Su táctica consiste en arrastrarse por paredes o techos y caer sobre su infortunada víctima, adhiriéndose a su piel al tiempo que disuelve sus ropajes y cuero de manera instantánea. También suele camuflarse en el suelo y ser confundido con un inofensivo charco. Una vez que se incrusta en la piel, comienza a transformar a su víctima en lodo verde. No se puede raspar ni atacar con armas, y solo el fuego puede hacerle daño (también el conjuro curar enfermedad). Si no se quema a tiempo, la víctima entera se transforma en lodo verde transcurridos 1d4 asaltos tras adherirse a su piel.

MANTÍCORA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 6 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros, 15 metros volando

CA: 17

ATAQUES: 2 zarpazos (1d4) y bocado (1d8) o 6 púas de la cola (1d6)

ESPECIAL: visión en la oscuridad

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: NM

TIPO: bestia mágica

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 210



La mantícora es un horrible engendro mágico con apariencia de león y dos enormes alas de murciélago que le permiten volar. Su rostro se asemeja al de un humano aunque con afilados colmillos. Su cola está plagada de púas que puede lanzar con increíble precisión. En total posee 24 de estas púas y puede lanzar hasta 6 por asalto siempre que esté volando. A su vez, regenera 2 púas por día. Por lo general, habita en montañas rocosas y los humanos son su presa favorita, a los que embosca sin piedad.

MEDUSA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: media

DG: 6 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: arco corto (1d6) o daga (1d4) y serpientes en la cabeza (veneno)

ESPECIAL: mirada petrificadora, infravisión, veneno

SALVACIÓN: F y M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: LM

TIPO: humanoide monstruoso

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 3

VALOR PX: 480

Una medusa es una peligrosa criatura de aspecto femenino con la cabeza cubierta de serpientes vivas a modo de horrible cabello. Su mirada penetrante es su arma más terrible, pues con ella es capaz de transformar a sus víctimas (incluido el equipo que porten) en estatuas de piedra. Cualquiera que se halle en presencia de una medusa debe superar una tirada de salvación de FUE o terminará convertido en piedra para siempre. Cualquiera que ataque a una medusa evitando su mirada debe restar 4 a sus tiradas de ataque. En tal situación, la medusa obtiene un bonificador de +2 en sus propias tiradas de ataque.



Las medusas prefieren combatir a distancia, usando su mirada y disparando con armas de proyectiles. Si se ven obligadas a combatir cuerpo a cuerpo, pueden dirigir sus serpientes contra una víctima por asalto y, además, atacar con su daga. El veneno que estas serpientes pueden inocular es muy potente. Cualquier criatura impactada que no tenga éxito en una tirada de salvación de CON morirá sin remedio en 1d4 minutos.

MINOTAURO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-8

TAMAÑO: grande

DG: 7 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 14

ATAQUES: Embestida (2d4) o bocado (1d4) o arma (+4 al daño habitual)

ESPECIAL: carga poderosa, infravisión, astucia natural, rastrear

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: gigante

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 450

Los minotauros son salvajes bestias de cuerpo humano y cabeza de toro. Se les considera ferores guerreros y muchos de ellos gustan de utilizar pesadas armas a dos manos. Debido a su increíble fuerza física, todos los ataques de un minotauro con un arma deben aplicar un +4 a la tirada de daño. Son obstinados durante los combates y perseguirán a sus adversarios aunque éstos huyan. A los minotauros les

encantan los laberintos y suelen elegirlos como sus guardias, pese a que también se les puede encontrar en grutas y otros lugares subterráneos. Al iniciar un combate, el minotauro puede elegir realizar una carga poderosa, aplicando un bonificador de +9 para golpear y causando 4d6+6 puntos de daño. Debido a su familiaridad con los laberintos, nunca se pierden, y tienen una habilidad innata para seguir rastros.

MOHÓ AMARILLO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 1 PG

MOVIMIENTO: ninguno

CA: 10

ATAQUES: Nube venenosa de esporas (1d6)

ESPECIAL: esporas

SALVACIÓN: N

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: N

TIPO: planta

MORAL: 0

VALOR DE TESORO: ninguno

VALOR PX: 10

Esta especie de hongo de gran tamaño es capaz de devorar la madera y el cuero con solo tocarlo. Aunque es incapaz de realizar ningún movimiento, tiene la facultad de lanzar al aire una nube de esporas venenosas de 3 x 3 x 3 metros de tamaño si se le perturba de alguna forma. Cualquiera alcanzado por esta nube tóxica sufrirá 1d6 puntos de daño y deberá superar una tirada de salvación de CON o morirá en 6 asaltos. Al mohó amarillo solo se le puede causar daño con fuego y suele habitar en lugares subterráneos.



MOMIA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: mediano

DG: 7 (d12)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 20

ATAQUES: golpetazo 1d12 + maldición

ESPECIAL: infravisión, visión aterradora, putridez de momia, vulnerabilidad al fuego

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: LM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 7

VALOR PX: 800



Las momias son muertos vivientes que deambulan entre mausoleos y catacumbas en ruinas. Toda criatura que se encuentre con uno de estos seres deberá superar una tirada de salvación de CAR o quedará tan aterrada por su presencia que no se podrá mover hasta que la momia desaparezca de su campo de visión o muera. Las momias no suelen transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño indicado, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo los efectos de esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación. Solo el conjuro quitar maldición puede eliminar la enfermedad. Como otras criaturas no muertas, las momias solo pueden ser dañadas mediante armas mágicas, conjuros y fuego. De hecho los ataques basados en el fuego les causan el doble de daño. A cambio, son inmunes a los conjuros de dormir y hechizar monstruo.

MONSTRUO CORROSIVO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-2

TAMAÑO: mediano

DG: 5 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 18

ATAQUES: toque corrosivo

ESPECIAL: toque corrosivo, infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: N

TIPO: aberración

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 140

El monstruo corrosivo es una especie de armadillo gigante que siente una especial atracción por el metal. Posee dos enormes antenas frontales con las que es capaz de corroer y deshacer armas, escudos y armaduras fabricadas con metal. Su ataque normalmente va dirigido contra el equipo del aventurero y cada vez que el monstruo acierta en uno de sus ataques, el jugador verá cómo su armadura, escudo o arma se deshace en segundos. Al monstruo corrosivo se le puede atacar con cualquier arma y, siempre que se tenga éxito en una tirada de ataque contra el monstruo, el arma no sufrirá ningún daño. Si, por el contrario, el ataque fallara, el jugador tiene un 50% de posibilidades de perder su arma.



Las armas y armaduras mágicas no se ven afectadas por el ataque del monstruo corrosivo, aunque sí sus bonos y características, que tienen un 10% de posibilidades de resistir su ataque o perder una de sus propiedades. Así por ejemplo, un escudo +1 que sea golpeado por el monstruo corrosivo tiene un 10% de posibilidades de conservar su bonificador +1, pero si fallara el dado porcentual quedaría convertido en un escudo normal. Al siguiente ataque exitoso del monstruo, el escudo se desharía.

NECRARIO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-6

TAMAÑO: mediano

DG: 4 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 17

ATAQUES: 2 garras (1d4) o mordisco (1d8)

ESPECIAL: infravisión, parálisis, hedor, fiebre de la sepultura

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: CM

muerto viviente

MORAL: 10

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 110

Similares a los necrófagos, pero harto más peligrosos, estas criaturas habitan los camposantos, criptas, ruinas y campos de batalla, en busca siempre de carroña y cadáveres que consumir para saciar su apetito insano de carne pútrida. Los necrarios siempre están rodeados de un olor característico y casi insoportable de materia en descomposición; así pues, todo aquel a menos de 6 metros de la criatura deberá realizar una tirada de salvación de FUE para no recibir 1d4 puntos de daño atenuado por asalto. Además, cualquier ataque contra la criatura debe resolverse con un penalizador de -2 a la tirada para golpear debido a la repulsión que causa el pestilente hedor.

Los necrarios poseen la facultad de paralizar a sus víctimas. El mero toque con éxito en un ataque de la criatura provoca que la víctima afectada quede paralizada durante 1d4 minutos si falla una tirada de salvación de FUE. Los elfos son inmunes a este efecto. Si la víctima es asesinada por el necrario, se convertiría en un necrófago o necrario (a discreción del Narrador) en pocos días, debido a la enfermedad conocida como fiebre de la sepultura.

Los necrarios son inmunes a los conjuros de dormir y hechizar monstruo.

NECRÓFAGO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-8

TAMAÑO: mediana

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 14

ATAQUES: 2 garras (1d4) o mordisco (1d6)

ESPECIAL: infravisión, parálisis

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: básica

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 20

Arrastrándose por viejas catacumbas y cementerios es fácil encontrarse con una de estas criaturas que se alimenta de los huesos de los muertos, aunque tampoco desprecian la carne de los vivos. Los necrófagos son muertos vivientes, de aspecto humanoide, inmunes a los conjuros de dormir y hechizar monstruo. Son bestias repugnantes que no dudarán en atacar a cualquier cosa que tenga vida. Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación de FUE o quedará inmovilizada. La parálisis del necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente. Los elfos son inmunes a este ataque especial.



OGRO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-10

TAMAÑO: grande

DG: 4 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 16

ATAQUES: golpetazo (1d10) o arma (+3 al daño)

ESPECIAL: infravisión



SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: baja
ALINEAMIENTO: CM
TIPO: gigante
MORAL: 10
VALOR DE TESORO: 3
VALOR PX: 40

Los ogros son grandes y estúpidas criaturas de tipo humanoide con aspecto bárbaro que habitan en toscas cavernas. Algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta 3 metros y suelen ser fieros guerreros durante el combate, aunque de movimientos torpes y poco ágiles. Sin embargo, compensan su escasa inteligencia con una fuerza brutal que les hace especialmente peligrosos.

ORCO

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-12
TAMAÑO: mediana
DG: 1 (d8)
MOVIMIENTO: 10 metros
CA: 13
ATAQUES: arma
ESPECIAL: infravisión, sensibilidad a la luz
SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: baja
ALINEAMIENTO: CM
TIPO: humanoide
MORAL: 8
VALOR DE TESORO: 1
VALOR PX: 5

Si existe una criatura que especialmente haya hostigado a los asentamientos de humanos, elfos y enanos a lo largo de su historia, esta es sin duda el orco. Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoide y horrible piel curtida. Se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a asediar poblados para después robar y saquear todo lo que puedan. A veces se les puede ver en compañía de ogros, a los que engañan con facilidad con la falsa promesa de joyas y oro.



Suelen actuar amparados por la noche, ya que detestan la luz solar. Un orco que pelee a la luz del día sufrirá un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque. Los orcos respetan ante todo la fuerza bruta. Por eso, en algunas ocasiones aparece un líder capaz de reunir varias milicias de orcos bajo las órdenes. Dicho comandante tendrá 8 puntos de golpe. Cuando el líder de uno de estos ejércitos cae durante la batalla, la moral de los orcos desciende desde los 8 puntos habituales hasta los 6.

OSGO

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-12
TAMAÑO: grande
DG: 3 (d8)
MOVIMIENTO: 10 metros
CA: 17
ATAQUES: arma (+1 al daño)
ESPECIAL: infravisión
SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: media
ALINEAMIENTO: LM
TIPO: humanoide
MORAL: 9
VALOR DE TESORO: 2
VALOR PX: 20

Son los trasgos de mayor tamaño, emparentados con gobblins y hobgoblins, por lo que se les conoce como trasgos gigantes. A pesar de su tamaño, los osgos son muy cautelosos y suelen atacar por sorpresa a sus víctimas. También poseen una gran fuerza física, por lo que suman +1 a sus tiradas de daño.



Oso

Todo aventurero debería ser consciente de que los osos pueden llegar a ser poderosos y temibles rivales. Son animales de una fuerza admirable capaces de tumbar de un golpe al guerrero más curtido. Si un oso logra alcanzar a su víctima con sus dos garras, se considera que el oso abraza a su enemigo (como si tuviera éxito en un ataque de presa) y le causará 2d8 puntos de daño adicionales en el mismo asalto y en asaltos posteriores. La víctima debe tener éxito en un ataque de presa para poder escapar, tal y como se describe en la sección sobre combate sin armas.

	Negro	Pardo	Polar	Cavernas
Número	1-4	1-2	1-2	1-2
Tamaño	Grande	Grande	Grande	Grande
DG	4 (d10)	5 (d10)	6 (d10)	7 (d10)
Movimiento	12 metros	12 metros	12 metros	12 metros
CA	14	14	14	15
Ataques	2 garras (1d4) y 1 mordisco (1d6)	2 garras (1d4) y 1 mordisco (1d8)	2 garras (1d6) y 1 mordisco (1d10)	2 garras (2d4) y 1 mordisco (2d6)
Especial	Abrazo de oso	Abrazo de oso	Abrazo de oso	Abrazo de oso, rastrear
Salvación	F	F	F	F
Inteligencia	Básica	Básica	Básica	Básica
Alineamiento	N	N	N	N
Tipo	Animal	Animal	Animal	Animal
Moral	7	10	8	9
Valor tesoro	4	5	6	7
Valor PX	110	270	450	750

NEGRO: esta variedad de osos se distingue por su espeso pelo de color oscuro. No suelen ser agresivos a menos que se vean acorralados o se amenace a sus cachorros. En esas ocasiones, el oso negro atacará hasta la muerte (moral 12).

PARDO: se les encuentra con facilidad habitando en bosques y montañas. Son más agresivos que los osos negros y muy territoriales. Pueden llegar a perseguir a los invasores de su territorio hasta las mismas fronteras del bosque.

POLAR: los osos polares tienen la piel blanca y unas enormes zarpas que les permiten caminar por la nieve sin hundirse. Son expertos nadadores y su alimentación básica consiste en pescado y carne. Se han visto ejemplares que superan los 2 metros de altura.

CAVERNAS: es el más feroz de todos los osos. Su altura ronda los 4 metros y posee un duro pelaje de color marrón oscuro. Se les suele encontrar habitando en lugares recónditos como cavernas y parajes olvidados. Posee un infalible sentido del olfato y pueden llegar a recorrer grandes distancias en busca de comida.



Oso lechuza

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 5 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 15

ATAQUES: 2 garras (1d6), mordisco (2d6)

ESPECIAL: infravisión, abrazo de oso lechuza

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 160

Una de las criaturas más temidas por todos los aventureros es la conocida como oso lechuza, un enorme monstruo que sobrepasa con facilidad los 3 metros de altura. Su cuerpo se asemeja al de un oso y su hocico es similar al de una gran ave que puede recordar a las lechuzas gigantes. Son seres altamente territoriales y de temperamento colérico. Al menor atisbo de algo extraño moviéndose por su territorio, no dudan en atacar. Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente (como si hubiera tenido éxito en un ataque de presa) y le infinge 2d8 puntos de daño adicionales durante ese asalto y en cada asalto posterior. La víctima debe tener éxito en un ataque de presa posterior para escapar, tal y como se explica en la sección sobre combate sin armas.



Otiugh

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: grande

DG: 6 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 17

ATAQUES: 2 tentáculos (1d8), mordisco (2d6)

ESPECIAL: enfermedad, presa mejorada, infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: básica

ALINEAMIENTO: N

TIPO: aberración

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 300

Quimera

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 9 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros, 15 metros volando

CA: 19

ATAQUES: 2 zarpazos (1d4), mordisco dragón (2d6), topetazo cabra (2d4), mordisco león (3d4)

ESPECIAL: arma de aliento, infravisión

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: bestia mágica

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 1.000

La quimera es una horrible combinación mágica de varias criaturas diferentes. Posee tres cabezas (león, cabra y dragón) y su cuerpo presenta rasgos también de esta abominable combinación. Durante su ataque, la cabeza de la cabra corneará, el león morderá y el dragón puede morder o lanzar su arma de aliento (un cono de 15 metros de largo por 3 metros de ancho en su parte final, 3d8 puntos de daño, tirada de salvación de DES para reducir el daño a la mitad). La quimera solo puede utilizar su arma de aliento 3 veces por día.

Los otiugh son enormes criaturas provistas de una enorme boca y sendos tentáculos que viven en vertederos y cloacas, alimentándose de los despojos, carroña y basura. Son criaturas apestosas, portadoras de enfermedades, muy temidas por ello. Cualquier criatura golpeada por un otiugh que falle una tirada de salvación de CON contraerá una enfermedad (con efectos a discreción del Narrador). Puede tratarse de una infección que haga perder puntos de característica o algo más grave, como el cólera o las fiebres tifoideas, incluso disentería o cualquier otra cosa ideada por el Narrador. Además, si el otiugh logra golpear a su víctima, puede quedar apresada si esta falla una tirada de salvación de FUE, recibiendo daño directo cada asalto posterior (1d8). La víctima deberá liberarse de la presa siguiendo las reglas descritas en la sección sobre combate sin armas.





RATA GIGANTE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-100

TAMAÑO: pequeña

DG: 1 (d4)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 13

ATAQUES: mordisco (1d4)

ESPECIAL: ver en la oscuridad, enfermedad

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 7

A diferencia de las ratas comunes, este tipo de rata puede superar con facilidad el medio metro de altura. Su piel es gris y negra, con dos pequeños ojos rojos con los que puede orientarse en la oscuridad. Es frecuente encontrarlas en solitarias catacumbas alimentándose de la carroña de los muertos. También pueden transmitir enfermedades (10%) que las



víctimas pueden evitar mediante una tirada de salvación de CON. Los efectos exactos de la enfermedad quedan a discreción del Narrador, aunque las más habituales implican la pérdida gradual de puntos de característica.

REMORHAZ

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 7 (d10)

MOVIMIENTO: 10 metros, 8 metros trepando

CA: 20

ATAQUES: mordisco (6d10)

ESPECIAL: engullir entero, inmunidad al frío, infravisión, resistencia a conjuros 5

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: N

TIPO: bestia mágica

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 7

VALOR PX: 720

Los remorhaz son criaturas enormes de aspecto insectoide y cuerpo segmentado, como grandes gusanos cubiertos por placas quitinosas muy duras y varias docenas de pares de patas. Además, a ambos lados de la cabeza, el remorhaz cuenta con placas cónicas palmeadas semejantes a alas. Su cuerpo es siempre de color azul oscuro, y son capaces de generar un intenso calor corporal que les protege del frío intenso, pues los remorhaz viven en lugares árticos.

Si el remorhaz tiene éxito en una tirada de ataque sacando un resultado de 20 natural en el dado, puede engullir a su víctima, siempre que sea pequeña o mediana y no supere una tirada de salvación de DES. La víctima sufrirá $1d8+8$ puntos de daño por cada asalto que permanezca en el vientre de la bestia, aunque podrá intentar abrirse camino hacia el exterior si dispone de un arma de filo y causa 17 puntos de daño al remorhaz.

Estas criaturas generan un intenso calor corporal interior cuando se muestran enfurecidas o en peligro. Activar este efecto no consume ninguna acción. Cualquier golpe al remorhaz cuando está generando calor con un arma común, provocará que esta se derrita tras dos asaltos por el intenso calor. Además, tocar al monstruo cuando está generando este calor causará 5d8 puntos de daño, sin que el daño del mordisco del remorhaz se vea afectado.

SAHUAJIN

NÚMERO DE CRIATURAS: 4-20

TAMAÑO: mediano

DG: 2 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros, 20 metros nadando

CA: 16

ATAQUES: arma o mordisco (1d4)

ESPECIAL: infravisión, frenesí, comunicarse con los tiburones

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: LM

TIPO: humanoide

MORAL: 8

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 22

Los sahuagin son habitantes de los mares, humanoides inteligentes que habitan en enormes ciudades submarinas. Son una especie belicosa y agresiva, siempre a la gresca, incluso con otras especies submarinas, como sus parientes, los locathah.

Una vez al día, los sahuagin pueden entrar en un frenesí, que provoca un aumento de su agresividad, ganando un bonificador de +2 al ataque y +2 al daño, sufriendo un penalizador de -2 a su CA. Este frenesí se prolongará hasta que el sahuagin elimine a sus contrincantes o muera.

Los sahuagin pueden comunicarse con los tiburones, y emplearlos como monturas.

SERPIENTE

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: pequeña

DG: 1 (d4)

MOVIMIENTO: 3 metros

CA: 13

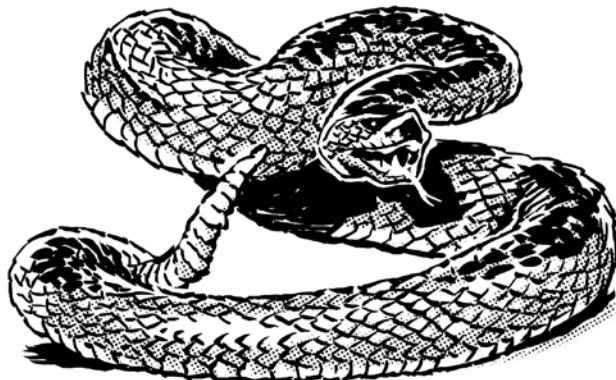
ATAQUES: mordisco (veneno)

ESPECIAL: veneno

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N



TIPO: animal

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: ninguno

VALOR PX: 10

Las serpientes son criaturas peligrosas, debido al potente veneno que son capaces de inocular si logran morder a sus víctimas. Hay muchos tipos de veneno, pero en cualquier caso los afectados por el mordisco de una serpiente venenosa deberán realizar una tirada de salvación de CON para no recibir sus efectos. En el caso que nos ocupa, la serpiente posee un veneno que causa 1d8 puntos de daño el primer asalto y la muerte 1d6 asaltos después, siempre que la víctima no tenga éxito en una tirada de salvación de CON.

SOMBRA

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: media

DG: 3 (d12)

MOVIMIENTO: 10 metros, 12 metros volando

CA: 13

ATAQUES: toque helado (1d4)



ESPECIAL: drenar fuerza, infravisión, ocultarse en las sombras, incorpóreo, crear sombra

SALVACIÓN: M

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 3

VALOR PX: 75

Las sombras son seres incorpóreos que se arrastran por paredes y suelos, siendo capaces de adoptar una gran variedad de formas, pudiendo atravesar muros y paredes a voluntad. Es muy difícil detectarlas, pues se ocultan con gran facilidad en la penumbra (en las sombras resultan virtualmente indetectables, como si se tratase de seres invisibles), así que siempre sorprenden a sus víctimas, tal y como se explica en el capítulo sobre el combate. Cada vez que una sombra acierta contra su enemigo, además del daño que ocasiona por el toque, reduce la FUE de la víctima en 1 punto. Cada punto absorbido de esta manera se recupera tras 8 asaltos. Si una criatura ve sus puntos de FUE reducidos a cero, pasa a convertirse en una sombra inmediatamente. A las sombras solo se las puede dañar con armas mágicas y son inmunes a los conjuros de dormir o hechizar monstruo.

Thoul

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-6

TAMAÑO: mediana

DG: 3 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 14

ATAQUES: golpetazo 1d6 o arma (+1 al daño)

ESPECIAL: infravisión, parálisis, regeneración 1

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: baja

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: bestia mágica

MORAL: 10

VALOR DE TESORO: 3

VALOR PX: 150

Los thouls son unas criaturas de naturaleza mágica que, según cuentan las leyendas, fueron concebidas por una extraña combinación mágica fallida de varios monstruos. El resultado fue un ser cuya apariencia física es similar a la de un gran trasgo y que, sin embargo, tiene la capacidad de paralizar a sus víctimas con su ataque, al igual que haría un necrófago (tirada de salvación de FUE para evitarlo). Otra característica que poseen los thouls es que se regeneran automáticamente 1 punto de golpe por asalto, una extraña habilidad regenerativa parecida a la de un trol.

Tiburón

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-20

TAMAÑO: grande

DG: 3 (d8)

MOVIMIENTO: 20 metros nadando

CA: 15

ATAQUES: mordisco (1d6)

ESPECIAL: rastrear sangre

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: animal

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: ninguno

VALOR PX: 20

Los tiburones son depredadores marinos temibles por su voracidad y peligrosidad, habitando los mares y océanos de nuestro mundo en gran número. Hay muy diversas especies de tiburón, desde los pequeños marrajos hasta los enormes tiburones blancos. Los tiburones pueden oler y seguir un rastro de sangre a kilómetros de distancia.



Tigre

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-3

TAMAÑO: grande

DG: 3 (d8)

MOVIMIENTO: 12 metros

CA: 14

ATAQUES: 2 garras (1d6), mordisco (1d10)

ESPECIAL: visión en la oscuridad, rastrear

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: animal

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 160

Los tigres son, sin lugar a dudas, los más peligrosos y temidos de los grandes felinos, por encima incluso de sus primos, los leones y leopardos. Su fino olfato les permite seguir rastros con suma facilidad.



TIRANOSAURIO REX

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 18 (d8)

MOVIMIENTO: 12 metros

CA: 15

ATAQUES: mordisco (5d8)

ESPECIAL: engullir, rastrear

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: animal

ALINEAMIENTO: N

TIPO: animal

MORAL: 11

VALOR DE TESORO: 10

VALOR PX: 7.900

El tiranosaurio rex camina sobre sus dos patas traseras apoyándose en su enorme cola para mantener el equilibrio. Sus dos patas delanteras son demasiado pequeñas para utilizarlas como armas, así que compensa esa minusvalía haciendo uso de sus poderosos colmillos, los cuales son del tamaño de un hombre de mediana estatura. Puede engullir a una criatura de tamaño medio si obtiene un 20 natural en una tirada de ataque. La víctima tiene una leve oportunidad de salvarse, superando una tirada de salvación de DES. Si la supera, solo sufrirá 2d4 puntos de daño adicionales al daño normal ocasionado por el mordisco. Estos dinosaurios pueden oler la sangre y seguir su rastro a varios kilómetros de distancia.



TREANT

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-20

TAMAÑO: grande

DG: 7 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 20

ATAQUES: 2 golpetazos (2d8), pisotón (4d6)

ESPECIAL: camuflaje, animar a otros árboles, vulnerabilidad al fuego, pisotón

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

ALINEAMIENTO: CB

TIPO: Planta

MORAL: 9

VALOR DE TESORO: 6

VALOR PX: 495

Los treants son árboles animados que presentan rasgos humanos en sus arrugados troncos. Si se quedan inmóviles, pasan fácilmente desapercibidos como un árbol común. Pueden caminar y comunicarse con el resto de criaturas que habitan los bosques, incluso pueden animar a otros árboles una vez al día (1d12 árboles). Los árboles así animados se moverán para atacar a los enemigos del treant, golpeando a sus víctimas una vez por asalto como criaturas de 5 DG y causando 1d8 puntos de daño.

A los treants se les considera los guardianes del bosque. Deambulan por sus fronteras cuidando que nada perturbe sus dominios. En general toleran bien la presencia de extraños en el bosque (a menos que éstos porten de forma ostensible objetos amenazantes para los árboles, como hachas o antorchas encendidas). Sin embargo, no toleran la presencia de criaturas malignas, como orcos y ogros. Su dura constitución les convierte en enemigos formidables. Atacan utilizando sus ramas rugosas como si fueran dos brazos y con sus raíces pueden aplastar propinando un formidable pisotón de 4d6 puntos de daño, aunque si impacta, la víctima puede reducir el daño a la mitad con una tirada de salvación de DES.

Los treant son especialmente débiles ante el fuego y reciben el doble de daño cuando son atacados por medio de este elemento.



TROL

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-8

TAMAÑO: grande

DG: 7 (d8)

MOVIMIENTO: 10 metros

CA: 16

ATAQUES: 2 zarpazos (1d4) o bocado (2d6) o arma (+3 al daño)

ESPECIAL: infravisión, regeneración 2

SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: baja
ALINEAMIENTO: CM
TIPO: gigante
MORAL: 10 (8 ante presencia de fuego)
VALOR DE TESORO: 7
VALOR PX: 800

Los troles son seres de aspecto humanoide dotados de poca inteligencia. Pueden llegar a medir hasta 3 metros de altura y, aunque su aspecto es el de criaturas muy escuálidas, en realidad poseen una extraordinaria fuerza física. Su piel es de un verde ceniciento, áspera y moteada. Son criaturas malignas y siempre están tramando algo. Gustan de alimentarse preferentemente de carne humana, aunque no desprecian la de otras criaturas inteligentes.

Durante un combate, atacan utilizando sus afiladas garras y pueden morder con unos colmillos especialmente diseñados para desgarrar. Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando son dañados. Transcurridos 2 asaltos a partir de recibir la herida, el trol comienza a sanar 2 puntos de golpe por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Solo el fuego y el ácido pueden causarles heridas que no volverán a sanar. Hasta que el trol no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración. Las leyendas dicen que son incluso capaces de regenerar una cabeza cercenada.

TUMULARIO

NÚMERO DE CRIATURAS: 2-10
TAMAÑO: mediano
DG: 4 (d12)
MOVIMIENTO: 10 metros
CA: 16
ATAQUES: golpetazo (1d6) o arma
ESPECIAL: infravisión, drenaje de energía, crear engendro
SALVACIÓN: M
INTELIGENCIA: media
ALINEAMIENTO: LM
TIPO: muerto viviente
MORAL: 10
VALOR DE TESORO: 5
VALOR PX: 100

Los tumulares son muertos vivientes que un día fueron hombres consumidos por la envidia, la avaricia y otras pulsiones malignas. Castigados por fuerzas benignas, estos entes desgraciados, vagan por páramos y parajes desolados, en tumbas, túmulos, templos y ruinas abandonadas, a la espera de descargar su furia contra cualquier criatura viviente que tenga la mala fortuna de cruzar sus pasos con estas abominaciones no muertas.

Cualquier ataque con éxito de un tumulario causa la pérdida de un nivel de experiencia. Muchas veces estas criaturas pelean con armas que emplearon en vida y portan armaduras, a discreción del Narrador. Cualquiera que resulte muerto por un tumulario, se convertirá en uno transcurridos 1d6 días desde su muerte.



UNICORNIO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: grande

DG: 4 (d10)

MOVIMIENTO: 20 metros

CA: 18

ATAQUES: coz (1d6) o cuerno (1d12)

ESPECIAL: infravisión, círculo mágico, teletransportación, inmune a veneno, encantamientos, empatía con la naturaleza

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: media

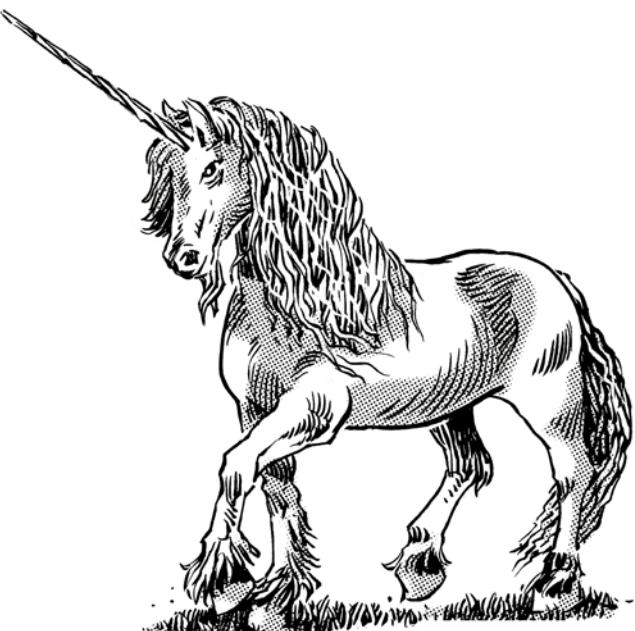
ALINEAMIENTO: LB

TIPO: bestia mágica

MORAL: 7

VALOR DE TESORO: 5

VALOR PX: 180



Los unicornios son esbeltos corceles que poseen un característico cuerno en la frente. Son criaturas tímidas muy difíciles de avistar. Solo consienten la presencia, y se dignan a comunicarse, con aventureros de alineamiento bueno. En contadas ocasiones se sabe que han sido utilizados como fabulosas monturas, pero solo por virtuosos paladines a los que los unicornios han creído merecedores de este don. Los unicornios poseen la facultad de teleportarse hasta una distancia de 120 metros una vez por día, incluso transportando un jinete. El cuerno de los unicornios es considerado como un arma mágica +2. Los unicornios no pueden ser sorprendidos y, gracias a su habilidad de círculo mágico, pueden realizar todas sus tiradas de salvación contra efectos mágicos como si fueran criaturas de 11 dados de golpe.

VAMPIRO

NÚMERO DE CRIATURAS: 1

TAMAÑO: mediano

DG: 8 (d12)

MOVIMIENTO: 12 metros, 20 metros volando, 6 metros trepando

CA: 20

ATAQUES: golpetazo (1d6)

ESPECIAL: drenaje de energía y sangre (mordisco), infravisión, visión en la oscuridad, cambiaformas, forma gaseosa, crear engendro vampírico, dominación

SALVACIÓN: F y M

INTELIGENCIA: alta

ALINEAMIENTO: CM

TIPO: muerto viviente

MORAL: 11

VALOR DE TESORO: 8

VALOR PX: 1.750

Los vampiros son los más letales de los muertos vivientes. Poseen una fuerza descomunal y son temidos incluso entre los demás no muertos. Habitán en cementerios en ruinas y criptas subterráneas y, en general, en lugares donde no pueden ser molestados por ningún mortal. Rehúyen la luz solar ocultándose de sus nocivos efectos dormitando en sus ataúdes durante el día. De esta manera, además, regeneran su vitalidad.

Tienen la capacidad de cambiar su aspecto, pudiéndose transformar en un gran murciélago, lo cual les permite volar y convocar a su vez a 1d10 x 10 murciélagos a su servicio. También pueden transmutar su físico al de un lobo gris y atraer, de esta manera, una manada de 3d6 lobos o 2d4 lobos terribles. Estas criaturas acudirán a su llamada tras 2d6 asaltos y cada tipo solo podrá invocarse una vez por día. En este estado de transmutación, el vampiro ataca

como si se tratara de un murciélagos gigante o de un lobo, conservando su CA, dados de golpe, tiradas de salvación y moral sin cambios. Durante cada transformación, el vampiro regenera 3 puntos de vida.

Otra de las terribles habilidades de estos seres es su capacidad de cambiar a un estado gaseoso. De esta manera se pueden evaporar de la vista de sus enemigos y volar. En estado gaseoso un vampiro sigue conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la magia.

En su forma humana, el vampiro puede realizar un ataque de golpetazo o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque de un vampiro causa en su víctima la pérdida de 2 niveles de experiencia, además del daño infligido. Con su mirada el vampiro puede hechizar y dominar a su presa. Cualquier víctima de la mirada del vampiro debe superar una tirada de salvación de CAR con un penalizador de -2 o quedará bajo las órdenes del vampiro. Y si esto fuera poco, si el vampiro consigue un ataque con éxito de golpetazo, podrá apresar a su víctima, y si la misma falla una tirada de salvación de FUE, el vampiro podrá morder su cuello drenando su sangre y provocando 1d4 puntos de daño por asalto hasta un total de 36 puntos de golpe, momento en el que el vampiro se mostrará saciado y abandonará a su presa, recuperando el equivalente en puntos de vida (en caso de que hubiera sido dañado). Además, la víctima, una vez fallada la primera tirada, no querrá zafarse del mordisco del vampiro, quedando en un estado parecido al éxtasis. Cualquier aventurero que haya muerto a manos de un vampiro, regresará de la muerte si así lo desea el vampiro transcurridos tres días, convertido en un engendro vampírico esclavo de quien le causó tal desdicha. Un engendro vampírico solo tiene 4 DG; Movimiento 10 metros; Salvación F y las habilidades drenaje de energía y sangre (mordisco); infravisión; visión en la oscuridad. Si el amo de un engendro vampírico muere, este evoluciona libre hasta convertirse en un vampiro de plenas capacidades.

Existen unas pocas maneras de enfrentarse a un vampiro. Por lo general rehuyen de los símbolos sagrados y si un aventurero esgrime ante su presencia uno de estos símbolos, obligará a mantener a distancia al vampiro, aunque también contribuye a irritarlo más.

Los vampiros no pueden cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera pueden sobrevolarla, a menos que lo hagan a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposan en sus ataúdes. Si son salpicados por este elemento, reciben 1d8 puntos de daño (el doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada).

Los vampiros solo pueden ser dañados con armas mágicas o conjuros. Una de las maneras más efectivas de eliminar a los vampiros es atravesando su corazón con una estaca de madera. Esta herida les causa una muerte fulminante. También son especialmente sensibles a la luz natural del sol. Si un vampiro queda expuesto a los rayos del sol, debe superar una tirada de salvación de CON cada asalto o morirá desintegrado. Elconjuro luz permanente no destruirá al vampiro, pero le causará una ceguera parcial (-4 a sus tiradas de ataque). Solo la luz natural del sol le causa daño real.

ZOMBI

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-10

TAMAÑO: mediano

DG: (d8)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 12

ATAQUES: golpetazo (1d8)

ESPECIAL: nada

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: ninguna

ALINEAMIENTO: CM

MORAL: 12

VALOR DE TESORO: 1

VALOR PX: 10

Un zombi es un muerto viviente que se tambalea en una vaga imitación de lo que fue en vida. Generalmente, son animados por conjuradores poderosos para que sirvan a sus oscuros propósitos. Los zombis carecen de voluntad propia, así que no se ven afectados por los conjuros de dormir o hechizar monstruo. Los clérigos pueden invocar a sus dioses para expulsarlos e, incluso, dominarlos a su voluntad. A los zombis les afectan las armas convencionales y, como son criaturas torpes y descoordinadas, no tiran por iniciativa y siempre atacan los últimos en cualquier enfrentamiento.



CAPÍTULO 12:

LA MARCA DEL ESTE

La Marca del Este es un escenario de campaña que incluye todo lo necesario para acoger vuestras aventuras. Recibe su nombre de una región específica de Reino Bosque, uno de los reinos humanos más importantes de la ambientación. Como punto de partida, introducimos a continuación la región comprendida entre los poderosos Estados de Reino Bosque, Visirtán y Ungoloz, todo ello localizado entre el Gran Pantano al norte y la costa al sur, con el Camino de la Mantícora y Sendaelfo como las dos arterias comerciales más importantes. Como es lógico, hemos intentado esbozar solamente el lugar, para que posteriormente pueda ser completado al gusto de cada grupo de juego. Este tipo de escenario es conocido como *sandbox* (cajón de arena), un lugar abierto, basado en localizaciones que se van detallando a medida que insertamos aventuras y desarrollamos nuestras campañas, explorando el entorno. El mundo de la Marca de Este es rico en este tipo de emplazamientos. Sin embargo, el Narrador puede acceder a mucha más información consultando el *Gazetteer de la Marca*, sin mencionar el gran número de aventuras disponibles bajo el sello de Clásicos de la Marca. Por último, recordamos que el capítulo 4 incluye algunas pinceladas sobre las deidades a las que se rinde culto en la zona.

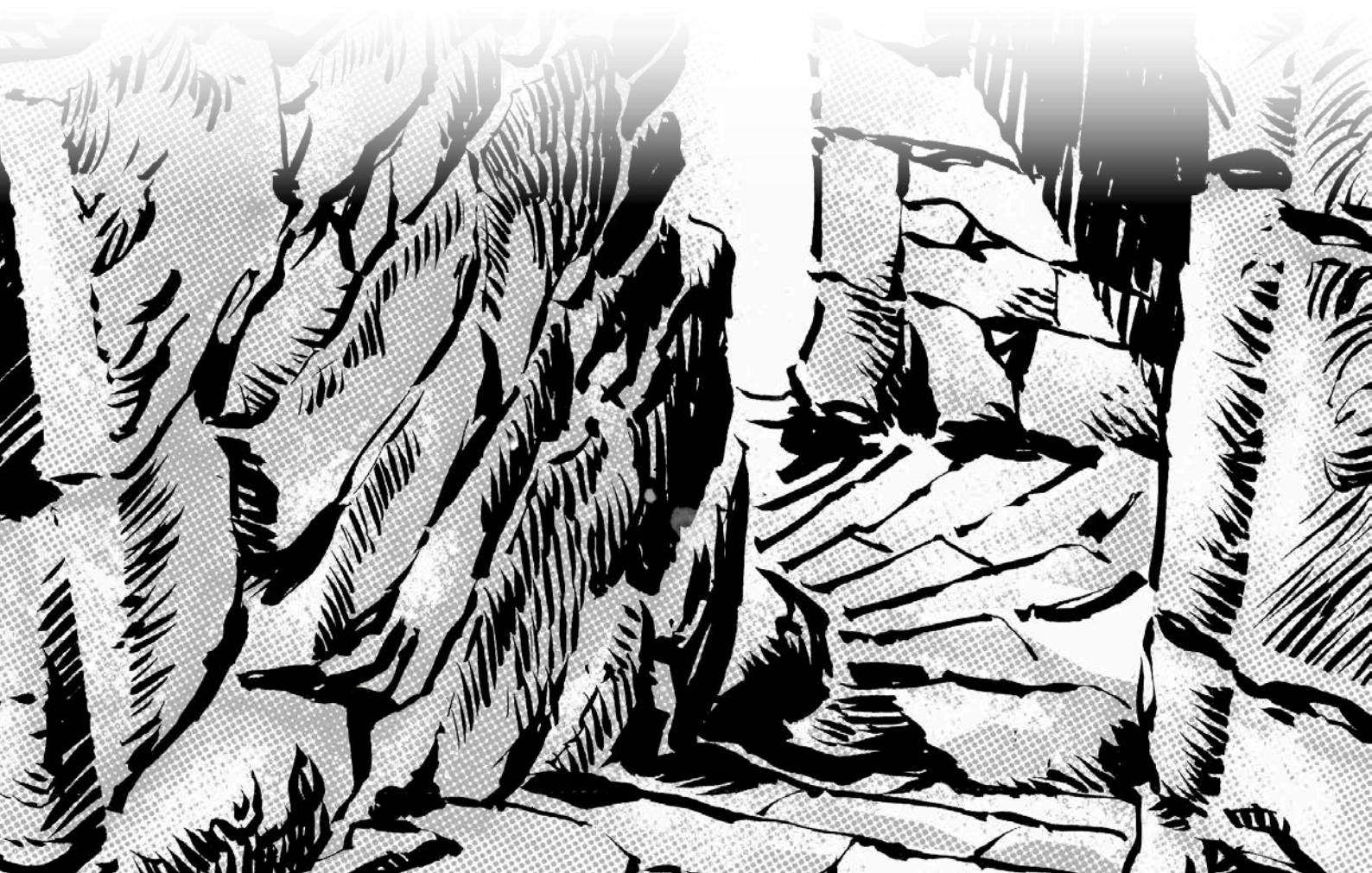
Reino Bosque (Marvalor en lengua antigua) es una de las naciones humanas más antiguas de Valion, el continente principal de la ambientación de la Marca. Se divide en dos ducados o marcas, conocidas como la Marca del Oeste y la Marca del Este. La ciudad de Robleda es un punto estratégico de la Marca del

Este, a solo unas decenas de kilómetros al este de la capital del Reino, Marvalar, donde podemos encontrar la corte de la reina Vigdis II. Robleda es un emplazamiento ideal para comenzar cualquier campaña, pues puede servir de base de operaciones para cualquier grupo de aventureros a la vez que cuenta con múltiples lugares de aventura en las inmediaciones.

Robleda es una ciudad pequeña, pero importante, ya que sirve de puesto adelantado de Reino Bosque en la peligrosa y salvaje región limítrofe con Visirtán y Ungoloz. Hay muchos lugares interesantes en la ciudad y personalidades sugerentes que descubrir en esta agreste tierra de frontera. Empecemos pues a caminar por las bulliciosas callejuelas de Robleda y a conocer los alrededores de la Marca del Este.

Robleda, también conocida como Aethelred en el idioma de los elfos, Melkorka en la lengua de Ungoloz y At-Aldaldag en virsitaní, es una pequeña ciudad situada cerca del Camino de la Mantícora, una vía comercial que une el viejo y orgulloso Reino Bosque, en el oeste, con el Califato de Visirtán en el este y el Dominio de Ungoloz en el nordeste. Hacia el noroeste se encuentra el reino elfo de Esmeril, en el Bosque Viejo.

Robleda cuenta con unas 5.000 almas, en su mayoría humanos y halflings, aunque otras especies no son mal vistas. La villa vive de la agricultura, cultivando el cereal y los frutales. También es muy pujante e importante la industria ganadera y pesquera, especialmente el pastoreo ovino y el cuidado y arriendo de recuas de trajín.



El terreno que rodea la ciudad es llano y regular, cubierto de hermosos prados verdes, ideales para el pastoreo de vevería y el cultivo de frutales, hortalizas y cereal. La ciudad se asienta sobre una colina que domina los campos circundantes, a la vera del caudaloso Arroyosauce, que discurre por el lado este de la ciudad y que es navegable hasta el mar, unos pocos kilómetros al sur.

Hacia el sudeste, aproximadamente a unos cinco kilómetros de distancia de la ciudad, se encuentran las Colinas Azules, así llamadas por el tono azulado del reflejo de las aguas del Arroyosauce que se proyecta sobre sus suaves laderas herbosas. Toda la ribera de este río es un agradable y fresco soto, perfumado por los lirios y campanillas de agua que crecen en grandes arbustos en las lomas próximas de su ribera. Las muchachas del pueblo acuden en primavera a su orilla para cantar y bailar, chapoteando en sus aguas cristalinas.

Más arriba, siguiendo el camino junto al curso alto del río, el terreno se vuelve blando y cenagoso, hundiéndose en una depresión natural. Las aguas del Arroyosauce se aquietan allí, apaciguando su discurrir. En las marismas, por doquiera, crecen cañas, juncos y gigantescos sauces llorones, formando una densa arboleda húmeda a rebosar de vida animal y molestos insectos. La zona cenagosa al norte de Robleda recibe el nombre de Gran Pantano.

Entre el abigarrado manglar pantanoso se levantan las Quebradas de la Ciénaga, donde en tiempos remotos se alzaban almenaras de frontera hoy abandonadas. Al norte del pantano, en sus profundidades más inaccesibles y salvajes, crece la Selva Negra, una abigarrada jungla, hogar de belicosas tribus de hombres lagarto y enormes saurios, tan grandes como dragones, que guardan ruinas de civilizaciones milenarias.

Hacia el oeste del Gran Pantano, los viajeros atrevidos encontrarán la enorme mancha verde del Bosque de la Araña o Bosque de las Arañas, peligrosa arboleda donde reside una agresiva especie arácnida autóctona que construye grandes

colonias con telarañas tan resistentes como el acero. Las Colinas Brumosas marcan los límites occidentales de los dominios de las arañas con el gigantesco bosque de los elfos (el Bosque Viejo de Esmeril). Algunos sabios dejaron escritos en sus voluminosos tomos de saber que bajo las desoladas Colinas Brumosas se escondían las ruinas de una ancestral y milenaria ciudad maldita que sucumbió a los avatares de los tiempos legendarios, cuando los dioses caminaban la tierra. Hoy, solo los más ingenuos y soñadores creen estas habladurías, aunque no son pocos los aventureros que se han adentrado en la niebla para no volver jamás.

Al norte de las Colinas Brumosas, se hallan los restos de una antigua fortaleza del Reino Bosque, el Faro, cerca de las viejas minas de mena de hierro.

En los límites septentrionales de la Marca del Este con la frontera del Reino Elfo de Esmeril, cerca de la Comarcana de los Bosques, existe un oscuro y misterioso valle (Valle Oscuro) oculto entre los enormes y decrepitos árboles centenarios, que se dice dueño de secretos mortales y designios ocultos de criaturas poderosas y dioses olvidados. Nadie se aventura en sus sendas, salvo que haya perdido el juicio.

De sobra conocidos por todos los habitantes de la Marca, son los inhóspitos terrenos al oeste de Comarcana, en la margen oriental del Ramal del Draco, destacando las Lomas Brunas, hogar de bandidos y dracos, y la lugubre sombra humeante de la Montaña del Cirineo, donde se cuenta habitaron innombrables criaturas convocadas por magos oscuros venidos del otro lado del Mar del Dragón, del legendario país de Neferu. Continuando la senda del Camino Viejo de la Costa, queda a la izquierda un agreste páramo donde habitan los troles; sin duda, uno de los lugares más peligrosos cercanos a Robleda. Más allá, se abre un valle conocido como el Carcavón de los Druidas, lugar de asombrosa belleza natural y destacado paraje lleno de extraños y milenarios monolitos consagrados a la madre naturaleza.



Hacia el este del Gran Pantano se extienden los Campos de Eltauro, lugar de múltiples batallas en tiempos pasados, cuando la posesión de la tierra y los límites fronterizos se medían con el largo de la espada. Hoy día, estos silenciosos prados son lugar de reposo de cientos de soldados anónimos, de mil especies y nacionalidades, caídos en batalla y sepultados en fosas comunes y profundos túmulos funerarios. Se dice que, por las noches, enormes ejércitos espirituales escapan de sus tumbas para seguir luchando eternamente, en la llanura brumosa y negra de este siniestro sagrario.

Más allá de la orilla este del Arroyosauce, se extienden vastos y ricos pastizales hasta donde alcanza la vista. Algunas familias de Robleda eligieron estas tierras como su hogar, estableciendo sus haciendas rurales en el páramo. Pero la belleza de estos verdes campos podría engañar al viajero poco avisado, pues verdaderamente son tierras peligrosas, donde el lobo aúlla. Aquellas familias que allí moran, han de cuidar bien de sus propiedades, levantando altas cercas en torno a sus viviendas y manteniendo sus armas dispuestas. Entre estos campos discurren las veredas de vecería, vigiladas y cuidadas por los guardas a sueldo del Consejo de Vicería de Robleda.

Más allá de los Páramos del Pasto, unas docenas de kilómetros hacia el este de la Marca, el terreno se eleva sobre el llano, volviéndose agreste y rocoso. De la roca fría nacen las montañas heladas de Liafdag, en cuyas escarpaduras se dice que crece la Flor del Muerto. Hasta aquí, ni los pastores más arrojados se atreven a llevar sus rebaños, aunque en ocasiones algunos han llegado hasta la misma linde de la Marca de Frontera de Ungoloz y Visirtán. En estas agrestes tierras el trasgo campa y medra, y es fuerte con su espada y su rabia.

La sierra es fría e inhóspita durante los meses invernales, pero verde alegre en primavera. Aquí, los robles crecen con fuerza y son espléndidos en bellotas, grandes y amargas.

A los pies de las gargantas de la sierra, desde la Laguna Regia, nace un río de fría agua cristalina, como lágrimas de un niño, el Sirinsal. Un poco más hacia el sur, la corriente se estanca en una laguna profunda, donde la pesca es abundante. Cerca de la orilla crece un bosque de fresnos, chopos y sauces, donde habitan gamos y cerdos salvajes. Las tardes del crepúsculo son hermosas, cuando el sol marcha a dormir y arroja los últimos rayos anaranjados sobre la tranquila y tibia superficie de la Laguna del Liafdag.

En los lindes de la arboleda está enclavada la pequeña aldea de Alameda, famosa por sus enormes caballos. Más al sur, entre los tejos y viejos robles que tachonan el milenario camino de los elfos (Sendaelfo), a los pies de las estribaciones de la Cuenca del Gnoll Muerto, se halla la villa de Nidaros, renombrada por sus trufas blancas de carne sonrosada y penetrante aroma. Un poco más allá, cerca ya del tenebroso Valle Sagrado, el viajero podrá descansar en Lacarda.

La agreste y rocosa extensión de la Cuenca del Gnoll Muerto representa la frontera natural con el Califato de Visirtán, lindando con el Bosque del Cuervo y la Meseta de la Calavera o Calvera (una baldía elevación desierta que los lugareños consideran maldita por los dioses). La frontera de Visirtán está guardada por la poderosa fortaleza de El Paso (Ur'Gumlâ, en visirtaní), que se asienta en las colinas verdes que rodean la ciudad de Fronda en idioma común (Osmân en visirtaní), enclave adelantado visirtaní en sus tierras más occidentales.

Tras las escarpaduras heladas del Liafdag, se esconde el orgulloso reino de Ungoloz, con sus populosas ciudades y

pueblos y su pujante poderío militar. La Puerta Negra es el único acceso comunicado con el valle interior, tras los muros naturales de la cordillera siempre helada, aunque miles de pasos de montaña, ocultos y peligrosos, son bien conocidos por contrabandistas y ladrones que se arriesgan a aventurarse entre los riscos para evitar el control de la Guardia Negra del Rey Odinkar (guarnición de las Torres Negras, que vigilan la entrada a los dominios del Príncipe Negro) que controla su país con mano de hierro desde su capital en Augelmir, la ciudad de las mil torres.

LA CIUDAD DE ROBLEDA

Robleda es una ciudad pequeña, recogida y acogedora. Se encuentra situada sobre una colina que domina los campos circundantes. Alrededor de la ciudad se ha construido una muralla sobre un terraplén empinado. El muro exterior cuenta con torres de vigía, construidas en madera de roble y reforzadas con piedra y yeso colorado.

Las calles de la ciudad son estrechas y empedradas, manteniéndose limpias y cuidadas. Las casas son bajas, de una planta, pintadas de color blanco, aunque existen algunas más altas, incluso de dos o tres pisos. Las viviendas están construidas con fuerte y nudosa madera de roble, reforzada con piedra de canto en sus esquinas y planta baja. Las techumbres son a dos aguas, de pizarra ocre en algunas casas (aquellas de las familias más acomodadas) y de pajizo de cáñamo anudado en las haciendas menos favorecidas. Unos pocos caserones grandes y solariegos están levantados íntegramente en piedra oscura y mármol blanco, con techos y artesonados de madera.

Las calles se abren y distribuyen desde la plaza central de la villa, la Plaza del Roble, donde se levanta la casona del Burgomaestre, frente al centenario roble albo que da nombre a la ciudad. Muy cerca de ella se alza la Casa de la Mañana, construida en granito ocre, templo consagrado a Valion y Aneirin.

A un lado del Consistorio se encuentra el Alguacilazgo de la Guardia de Robleda y la pequeña prisión anexa. También cerca del Consistorio, pero en el lado opuesto al casón del alguacil, podemos encontrar la oficina del Licurgo de Aduanas, que realiza a su vez funciones de almotacén, recaudador de impuestos e intendente de la corte de Marvalar. La casa siempre está custodiada por dos guardias apostados en garitas de pie y armados con grandes alabardas.

Muy próxima a la plaza, en una casona cuadrada, hecha en madera de roble y techada de pizarra marrón claro, se reúne el influyente Consejo de Vicería. El consejo se dedica a velar por el buen uso y cuidado de las veredas de pastoreo, así como la organización de las recuas de arriendo para el trajín de los campos de labranza. Un pequeño almacén, en la parte de atrás de la casona del Consejo, contiene los aperos y armas de los Guardas de Vicería, que cuidan de los campos y colinas, manteniendo a raya a alimañas y ladrones de ganado.

Junto al Consejo de Vicería se levanta la imponente mansión fortaleza del duque Reginbrad, adelantado de la reina Vigdis y señor de Robleda, a cuyo mando está la guarnición de la villa y el batallón de soldados del Ejército del Este (600 hombres en armas, incluyendo 100 hombres a caballo), cuya misión fundamental pasa por custodiar las fronteras orientales de la Marca y mantener el orden en sus dominios.

CAPÍTULO 13: ECOS DEL PASADO

Este capítulo, que solo debería leer el Narrador, nos presenta una sencilla aventura pensada como introducción a las reglas de *Crónicas de la Marca del Este* y a su entorno de campaña. *Ecos del pasado* toma Robleda como punto de partida y está diseñada para involucrar a un grupo de 4-5 aventureros de nivel 1.

INTRODUCCIÓN

Las Colinas Azules se encuentran aproximadamente a una legua (unos 5 km) al sudeste de Robleda. Tras un verano especialmente seco, los riachuelos y afluentes tradicionales del Arroyosauce portan el caudal más bajo que se recuerda. Es así como varios lugareños han descubierto unas extrañas entradas excavadas en la roca que habrían permanecido ocultas hasta ahora tras un salto de agua. La noticia del hallazgo ha corrido como la espuma por la villa, despertando todo tipo de rumores y elucubraciones. El Consejo de Vicería ha decidido tomar cartas en el asunto y, como resultado, desea contratar a un grupo de aventureros para explorar el lugar y asegurarse de que no representa ninguna amenaza.

Lamentablemente, el temor del Consejo de Vicería está más que fundado, pues las entradas descubiertas dan paso a un complejo que sirvió hace siglos de base avanzada para unas criaturas conocidas como “los amos de las estrellas”. Dichas criaturas subyugaron y oprimieron a las tribus cercanas

antes del nacimiento de Reino Bosque, exigiendo tributos en forma de esclavos y tesoros. Hace tiempo que se olvidó la procedencia, motivaciones o destino final de las criaturas, aunque puede que eso cambie pronto.

UNA BREVE NOTA SOBRE LAS TIRADAS

Siempre que una tirada de característica o salvación no indique su grado de dificultad (GD), se tomará 1 como valor por defecto. En cualquier caso, el Narrador debería considerar las tiradas y grados de dificultad del texto como meras sugerencias, alterando lo que sea necesario según su sentido común; y siempre de acuerdo con las descripciones que hagan los aventureros, sus habilidades especiales o el equipo que empleen.

ARRANCANDO LA AVENTURA

La aventura comienza cuando **Aldan**, un enviado del Consejo de Vicería, contacta con el grupo de aventureros. Dicho enviado les informará de que el consejo está buscando aventureros, y les emplazará a que acudan a la casona del consejo en las cercanías de la plaza central al día siguiente, donde se les informará con todo detalle de la naturaleza del trabajo y su posible pago.



EL JOVEN ALDAN OSTER, mozo del Consejo de Vicería.

- Humano de 16 años. Moreno, desaliñado y de aire despistado.
- Sueña con convertirse en aventurero algún día.
- No sabe mucho del trabajo salvo que está relacionado con el hallazgo en las Colinas Azules.

LA ENTREVISTA

A la mañana siguiente, **Modo Damodar**, el consejero mayor, recibirá a los aventureros y les ofrecerá **200 monedas de oro** por explorar las **extrañas entradas** descubiertas en las Colinas Azules. El pago se hará a la vuelta, tras someterse al escrutinio mágico de los clérigos del templo de Valion (una mera formalidad para evitar estafadores). A cambio, los aventureros pueden quedarse con cualquier tesoro que encuentren durante la misión.

MODO DAMODAR, consejero mayor del Consejo de Vicería.

- Humano de 60 años. Calvo, ojos pequeños y de nariz aguileña.
- Anda encorvado, cojea levemente y tiene la manía de masajearse constantemente las manos.
- El pago le parece más que generoso, pero desea aclarar el asunto antes de que las colinas se llenen de buscadores atraídos por los rumores. Si el grupo está formado por menos de 4 aventureros, o si estos negocian bien, podría llegar a entregar también **dos pociones de curación**.

Sobre las entradas: su carácter extraño proviene de que son claramente artificiales, dos bocas cuadradas perfectas que se abren a unos 10 metros de altura sobre una pared vertical. Dicha pared ha permanecido oculta hasta ahora tras una cascada, pero la reciente sequía la ha dejado al descubierto al disminuir el caudal. Debe tratarse, sin duda, de una construcción muy antigua. Las entradas fueron descubiertas por un pastor local: **Jancar el cabrero**. Si el grupo quiere interrogar al pastor, el Narrador puede utilizar la siguiente información:

JANCAR EL CABRERO, pastor en Robleda.

- Humano de 40 años. Pelo algo canoso y piel curtida por el sol.
- Bebe brandy de una lujosa petaca que una familia adinerada local le regaló tras encontrar a su hijo extraviado en campo.
- No sabe mucho más de las entradas de lo que puede revelar Modo, pero se hará eco de un par de los rumores que circulan por Robleda.

RUMORES

Si los aventureros tratan de obtener información antes de partir hacia las colinas, la mejor opción es pasarse por cualquiera de las posadas de Robleda y estar atentos a los rumores que por allí circulan. Dos son especialmente famosas: **Los Gamos de la Marca del Este** y **La Parada de Robleda**. En cualquiera de ellas se podrán escuchar los siguientes chismorreos:

- Esas entradas recientemente descubiertas son, sin duda, el acceso a algún refugio de contrabandistas. Todo el cauce del Arroyosauce está plagado de ellos. Si no lo han vaciado aún, debe estar lleno de mercancía, ¡y de trampas para espantar a los curiosos!

- Las Colinas Azules no son ahora mismo un lugar seguro. Hace varios días, un grupo de Guardas de Vicería abatió a una arpía que no viajaba sola. Su compañera logró huir y seguro que ronda por la zona.
- Dicen que toda esta región estuvo una vez bajo control de los hombres-lagarto. Seguro que ese sitio del que todos hablan es una de sus guardias. ¡A saber qué horrores esconde! Claro, que también cuentan que aquellos hombres-lagarto sentían una especial fascinación por el oro.

LOS SALONES DE LOS AMOS DE LAS ESTRELLAS

El emplazamiento se encuentra a **medio día** desde Robleda. El viaje hasta la catarata será sencillo y transcurrirá sin sobresaltos. Para llegar al salto de agua, basta con remontar el afluente desde su desembocadura en el Arroyosauce. El complejo cuenta con tres entradas marcadas en el mapa como A1, B1 y C1. La entrada C1 aún permanece oculta tras la cascada, mientras que A1 y B1 han quedado al descubierto gracias a la disminución del caudal.

A QUÉ SE VAN A ENFRENTAR LOS AVENTUREROS

Nuestros aventureros no van a ser los primeros en explorar los salones de los amos de las estrellas. **Un grupo de contrabandistas** se les ha adelantado, aunque solo para toparse con la **arpía Durian**, que los mantiene dominados con su canto. Herida como está, sabe que necesita de protectores. Por ello, ha ido renovando el hechizo de forma regular hasta convertirlos en sus dóciles sirvientes. Su plan, por supuesto, es comerse a los contrabandistas tan pronto se recupere por completo.

Como pista de que están bajo algún tipo de control, el Narrador debería describir las miradas erráticas y los gestos desprovistos de emoción de los contrabandistas. Este es un buen momento para repasar las reglas sobre **daño atenuado**, por si los jugadores deciden hacer uso de las mismas. Todos los contrabandistas necesitan descansar durante 24 horas sin oír el canto de la arpía para librarse del hechizo.

Por si todo lo anterior fuera poco, el complejo aún mantiene **algunas trampas** y peligros que sus creadores originales dejaron tras de sí. Incluso, y dependiendo de las acciones de los aventureros, es posible que descubran al **último guardián de los amos de las estrellas**.

ACCEDER AL COMPLEJO

La vaguada presenta unas **paredes muy escarpadas y resbaladizas**. Por ello, trepar hasta las entradas es todo un reto. A1 y C1 están a unos 9 metros de altura, mientras que B1 está a 12 metros.

- **Trepar** desde la base sin ayuda requiere superar una tirada de escalada (DES, GD 3). Un fallo por más de 10 puntos significa caer desde algo más de 3 metros y sufrir 1d6 puntos de daño. Los aventureros que, por su clase, estén especialmente entrenados para trepar (bárbaro, explorador, ladrón, etc.) no necesitan tirar.

- **Buscar otro camino** hasta la cima de la catarata, a 18 metros de altura, para descender desde allí con cuerdas no requiere tirada. Sin embargo, el grupo consumirá 2 horas en el proceso.
- Para descubrir la **entrada oculta**, hace falta atravesar la cascada de agua, lo que es posible conseguir sin recibir daño alguno, avanzando pegado a la pared.

CLAVES DEL MAPA

A1. ENTRADA BAJA

Una boca de lobo cuadrada de 3 metros cuadrados se abre en la dura piedra a una altura de 9 metros. Por ella escapa al exterior una fría corriente de aire. Un **moho verduzco** prolifera rodeando toda la entrada y extendiéndose unos metros hacia el interior.

- El **moho** es inofensivo. Rasparlo o quemarlo dejará al descubierto unas runas ininteligibles formando un marco alrededor de la entrada. Si un aventurero con la habilidad adecuada estudia el suelo (SAB, GD 1), descubrirá un rastro reciente de **pisadas de botas** humanas (4 individuos).
- Una **escala de cuerda** de 10 metros se halla recogida sobre el suelo, asegurada con piquetas. Es una obra reciente de los contrabandistas de B5.

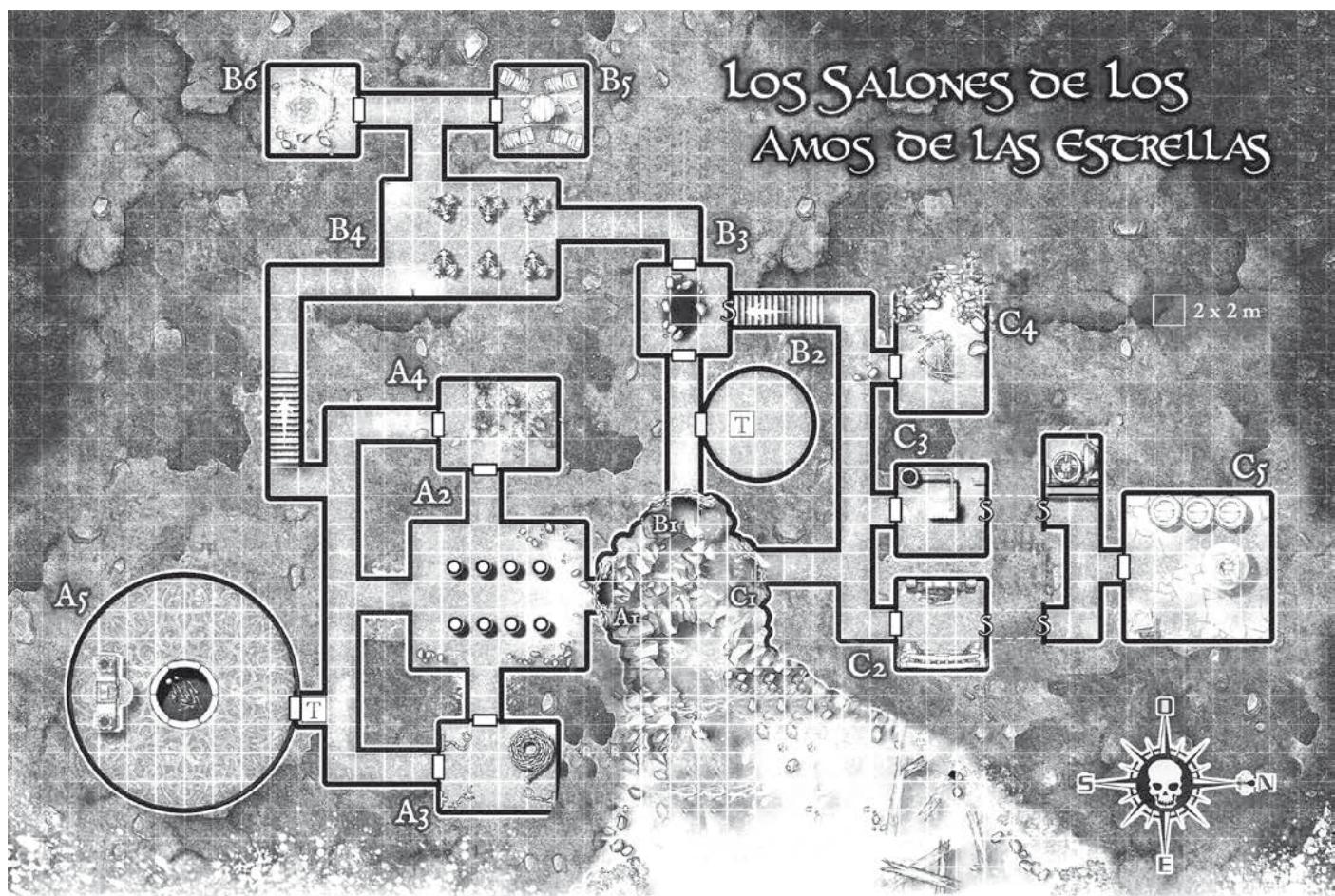
A2. SALA DE LOS MURALES

Dos hileras de **pilares** negros atraviesan esta cámara de 10 x 12 metros. El moho no ha hecho mella aquí pese a la humedad que se condensa en el techo. Un **goteo** perturbadoramente rítmico suena sin cesar. Las paredes están decoradas con **murales** asombrosamente bien conservados.



- Los **pilares** están hechos de un mármol negro muy fino y pulido.
- Los **murales** muestran una representación de varios mundos. Unas criaturas vagamente parecidas a ranas humanoides, acompañadas por unos simios alados de pesadilla, combaten contra unos conos tentaculados.
- El **techo** muestra un cielo estrellado a base de pequeñas incrustaciones de plata que reflejan la luz. Se pueden extraer piezas por un valor de 60 mp invirtiendo una hora.

LOS SALONES DE LOS AMOS DE LAS ESTRELLAS



A3. CÁMARA DE LAS CADENAS

Un inquietante y amortiguado **tintineo metálico** procede del interior de esta cámara. La sala, de 6 x 8 metros, contiene varias **cadenas** sujetas al techo y rematadas con grilletes de tamaño humano.

- El **tintineo** proviene de las cadenas, mecidas por suaves corrientes de aire que se escapan a través de unas pequeñas grietas en el techo.

A4. GUARIDA DE LA VÍBORA

La temperatura de esta sala de 6 x 8 metros es bastante apacible. En la esquina superior izquierda yacen los **restos óseos** de un gran lagarto.

- El **esqueleto** es la guarida de **una víbora** que atacará a cualquiera que rebusque en los restos.
- La **víbora** puede huir por un agujero de la pared que usa para ir y venir. El agujero permanece oculto por el esqueleto.
- Los **restos** guardan un **tesoro** de 4 grandes gemas (por valor de 50 mo cada una) que el lagarto trasportaba en su estómago.

VÍBORA: AL N; 1 DG (3 PG); TM P; MV 3 m; CA 13; ATQ mordisco venenoso (daño 1); TS F; ML 7; PX 10; ESP si no se supera una TS de CON, el veneno causa un daño adicional de 1d8 y la muerte tras 1d6 asaltos.

A5. CAPILLA DE LOS SACRIFICIOS

Las paredes a ambos lados de la puerta muestran **grabados intrincados** que camuflan **una trampa**. La sala en sí, de 16 metros de diámetro, contiene un **gran agujero** en su centro, justo delante de un **altar de mármol negro**. Las paredes de la capilla están decoradas con **imágenes hipnóticas** de criaturas horribles de aspecto insectoide.

- Los **grabados intrincados** muestran dos mapas astrológicos diferentes. Ninguno encaja con las estrellas o astros que pueden verse desde Valion. Los soles centrales son, en verdad, unas portezuelas que ocultan unas jabalinas.
- La **trampa** se activa por una placa de presión justo delante de la puerta, siempre que no se pulse antes sobre una estrella algo más grande de la pared derecha (muy difícil de descubrir; SAB; GD 3). Cualquier peso mayor de 20 kilos accionará el mecanismo, liberando las dos jabalinas (daño 2d4; reducir a la mitad con una TS de DES; GD 2).



- Las **imágenes del interior** muestran a unas criaturas similares a horribles avispas cosechando humanos bajo la atenta mirada de humanoides con aspecto de batracios. Las pinturas son de carácter mágico: cualquiera que las observe y no supere una TS de CAR (GD 1) queda hechizado y se verá impulsado a moverse a paso normal hacia el pozo para lanzarse. Retener o zanchar a la criatura afectada lo despierta de la ensueñación.
- El **pozo** tiene una profundidad de 6 metros (daño por caída 3d6). El interior está lleno de pequeños huesos de origen humanoide.
- El **altar** conserva dos pequeños quemadores de hierbas de bronce (10 mo cada uno). Hay una oquedad en el centro de donde claramente se ha sustraído algo (ver B6).

B1. ENTRADA SUPERIOR

Una apertura negra como la noche de 3 metros cuadrados ha sido excavada en la piedra a 12 metros de altura. La humedad, debida a la cascada, ha permitido que un **moho verduzco** prolifere rodeando toda la entrada y extendiéndose unos metros hacia el interior.

- El **moho** es inofensivo. Si se rasca deja al descubierto runas ininteligibles que forman un marco sobre la entrada. Si un aventurero con la habilidad adecuada estudia el suelo (SAB; GD 1), descubrirá que nadie ha pasado por aquí recientemente.

B2. SALA DE LA PERCEPCIÓN ALTERADA

Esta habitación circular, de 6 metros de diámetro, está profusamente decorada con **textos grabados**. Aparte de eso, **no parece contener nada más de interés**.

- Los **textos son simples adornos sin sentido**. Se inscribieron para disimular un sinfín de pequeños orificios.
- Una **losa** en el centro de la habitación activa una trampa de gas (probabilidad de pisarla de 2/6). Cualquiera que respire el gas debe superar una tirada de salvación de CON (GD 1). En caso de fallo, los efectos del gas durarán 3 asaltos y harán percibir a cualquier otra criatura como un enemigo monstruoso.

B3. CÁMARA DE LA PISCINA

El centro de esta sala de 6 metros cuadrados contiene una piscina natural llena de un **líquido negro** de olor muy fuerte. La **pared norte** esconde una **puerta secreta**.

- El **líquido** es petróleo y, por tanto, muy inflamable. Puede funcionar como el frasco de aceite descrito en las listas de equipo.
- La **puerta secreta** se abre simplemente empujando con fuerza. En su superficie hay un **pequeño símbolo grabado: un círculo con tres puntos en el interior**. Hay una sutil corriente de aire cerca de esta entrada, capaz de mecer suavemente la llama de una antorcha.

B4. SALÓN DE LAS ESTATUAS

Esta sala de 8 x 12 metros **está iluminada** por cuatro antorchas. **Seis estatuas** horrorosas de unas criaturas simiescas con alas correosas hacen las veces de pilares.

- Las **antorchas** las renuevan los contrabandistas controlados por la arpía. Dos de ellos montan guardia permanentemente aquí (**Drogal** y **Frinan**).



- Las estatuas son inofensivas, aunque sus caras y rasgos son bastante perturbadores. En las dos estatuas centrales se ocultan **dos contrabandistas** para vigilar los pasillos de llegada.
- **Drogal** vigila el pasillo norte y **Frinan** el sur. Ocultos, dispararán con sus arcos cortos a la mínima oportunidad para dar luego la alarma. Si chillan, atraerán a sus **otros dos compañeros** de B5 tras 3 asaltos, y a la **propia Durian** tras otros 3.

DROGAL Y FRINAN: AL NM; 1 DG (4 y 5 PG); TM M; MV 10 m; CA 13 (cuero); ATQ espada corta (1d6) o arco corto (1d6); TS F; ML 12 (hechizados); PX 9 y 11.

B5. REFUGIO DE LOS CONTRABANDISTAS

Esta sala de 6 x 6 metros está iluminada por una lámpara de aceite. Hay **cuatro jergones** de paja y una **mesa improvisada** en el centro. **Harald** y **Rómulo** descansan aquí mientras sus otros compañeros hacen guardia en B4. Acudirán en 3 asaltos si se da la alarma.

- No hay **nada de valor**, ya que Durian se ha asegurado de quitarles cualquier tesoro.

HARALD Y RÓMULO: AL NM; 1 DG (4 y 5 PG); TM M; MV 10 m; CA 13 (cuero); ATQ espada corta (1d6) o arco corto (1d6); TS F; ML 12 (hechizados); PX 9 y 11.

B6. GUARDIA DE LA ARPÍA

Esta sala es de 6 x 6 metros es la guarida de **Durian**. Un olor fuerte, agrio y pegajoso domina la estancia. Todo el suelo está lleno de paja húmeda y restos de pequeños mamíferos.

- **Durian la arpía** duerme y guarda **su tesoro aquí**. Si se siente acorralada, tratará de negociar con los aventureros, inventándose que un **pergamino que oculta** puede llevar a un gran tesoro.
- **La paja húmeda** esconde un botín de 500 mo, una estatuilla de 25 cm de platino saqueada de la capilla en A5 y un **pergamino** con un mapa de la zona y varias frases cifradas.
- **La estatuilla** es una representación de uno de los humanoides con aspecto de batracio que pueden verse en los murales de A2. Es muy pesada (1 VE) y obviamente no es de platino. Cualquier anticuario o alquimista estaría dispuesto a pagar 200 mo por la misma.
- **El pergamino** pertenecía a los contrabandistas. Durian no sabe lo que contiene, pues no lo ha podido descifrar.

DURIAN (ARPÍA HERIDA): AL CM; 3 DG (4 de 14 PG); TM M; MV 5 m/15 m volando; CA 13; ATQ 2 garras (1d4); TS F; ML 7; PX 40; ESP melodía cautivadora (todos los que oigan su cántico deben superar una tirada de salvación de CAR o caer bajo su influjo).

C1. ENTRADA OCULTA

Esta entrada de 3 metros cuadrados aún permanece oculta tras la cascada. Sus formas regulares y una cenefa de extraños jeroglíficos denotan su procedencia artificial. La fuerza de la cascada la mantiene limpia.

- La única manera de alcanzar esta entrada es trepando desde la base.

C2. CÁMARA DEL PORTAL

Esta sala de 6 metros cuadrados huele a cerrado. En su pared este se puede ver un **panel de alabastro blanco rodeado por un mural**. La pared oeste está grabada con hilos de plata.

- El **panel de alabastro** es un portal que solo se activa con el ritual adecuado.
- El **mural** muestra una especie de puente de plata que traslada a los humanoides con aspecto de batracio desde lo que parece ser Valion hacia las estrellas.
- El **grabado** contiene el ritual que permite abrir un portal al lugar del que vinieron los amos de las estrellas. Usa una lengua y magia de otro mundo, por lo que probablemente requiera de medidas excepcionales para poder ser descifrado (a discreción del Narrador).



- Hay una **puerta secreta** en la pared norte que se abre si se pulsa sobre uno de los humanoides del puente de plata. La pared muestra el mismo pequeño grabado que B3: un círculo con tres puntos en el interior.

C3. SANATORIO

Toda esta sala de 6 metros cuadrados está dominada por un **caótico amasijo** de alambiques, tubos y redomas de bronce interconectados entre sí. En una esquina hay una gran **tolva** conectada a la maquinaria. El **intrincado aparataje** parece culminar en una varita repleta de runas que apunta al centro de la sala, a una **mesa sólida** de mármol. En la pared norte se puede ver **una gran palanca** también de bronce.

- El **aparato de bronce** es una máquina curativa de los amos de las estrellas. Para activarla hace falta introducir en la **tolva** mineral de la sala C5 (por valor de 1 VE) y **accionar la palanca**. Un rayo surge entonces de la varita y golpea sobre la mesa de mármol. Cualquier criatura allí tendida **recupera 1d8 puntos de golpe**. En el momento en el que entran los jugadores, la tolva **contiene material para un uso**. A discreción del Narrador, la máquina podría ser incluso capaz de resucitar.
- **La palanca** de la pared, al bajarse, activa el mecanismo. Dos ejes de bronce salen de la pared norte y se conectan con **ruedas dentadas** a la maquinaria. La palanca abre unas compuertas de la superficie (se oirá el ruido mecánico) y la fuerza del río hace el resto. Activar la palanca **aumenta el flujo de agua** que llega hasta C4.
- **Abusar de la máquina es peligroso**. Si se utiliza más de tres veces en un mismo día, las energías mágicas absorbidas comenzarán a cambiar al sujeto. Gradualmente, aumentará de tamaño hasta alcanzar los 2 metros y medio, le crecerá pelaje y desarrollará alas correosas. Tras un mes acabará convertido en un guardián de los amos de las estrellas, pasando a estar bajo el control del Narrador. Un conjuro de quitar maldición revertirá los efectos si la transformación no se ha completado. Sin embargo, ningún templo de Robleda o Marvalar lo hará por un donativo inferior a 500 mo.
- **La mesa** está cubierta de relieves con figuras geométricas. Hay **dos pulsadores**, uno al lado del otro, ocultos entre los relieves de la mesa. El de la izquierda abre **la puerta secreta**. El de la derecha abre un foso de 3 metros justo delante de los botones (daño por caída 1d6). El fondo del foso está cubierto por ácido (daño 1d4 por asalto).
- **La puerta secreta** al norte muestra en su superficie el mismo pequeño grabado que B3: un círculo con tres puntos en el interior.

C4. MADRIGUERA DEL CIEMPIÉS

Esta habitación tiene la **puerta abierta**. Por la apertura, y discurriendo a través del pasillo, sale un **reguero de agua embarrada**. La pared oeste de esta sala de 8 x 6 metros se ha **derrumbado**. Toda la estancia huele a tierra mojada y en el centro llama la atención **una gran pila** de ramas y barro.

- **El derrumbe** está ocasionado por filtraciones de agua desde el cauce del río.
- **La gran pila** sirve actualmente de guarida para un **ciempiés gigante** que atacará si se le molesta.
- Si se ha accionado **la palanca de C3**, llegará hasta aquí más agua, aumentando también el flujo que sale hacia el pasillo. A discreción del Narrador, esto podría hacer que el ciempiés abandonara su guarida y se dirigiese hacia la salida C1.

CIEMPIÉS GIGANTE: AL N; 3 DG (9 PG); TM M; MV 18 m; CA 15; ATQ mordisco (1d4); TS F; ML 7; PX 50; ESP veneno (cada mordedura obliga a superar una tirada de salvación de CON o se sufren 1d4 puntos de daño extra. Ante un fallo, se repite el proceso en asaltos posteriores hasta obtener un éxito o acumular cuatro fallos consecutivos).

C5. CÁMARA DE MADURACIÓN

Esta sala de 10 metros cuadrados está especialmente húmeda y fría. A lo largo de la pared oeste hay tres grandes **cubas de cobre**. En el centro, dentro de una **gran urna transparente**, se encuentra la figura de un gran simio alado. Por el suelo hay esparcidos una infinidad de **pequeños fragmentos de platino**.

- Nada más entrar, la respiración **producirá vaho**. La temperatura se igualará a la del resto del complejo pasados 10 minutos.
- **Las cubas de maduración, de 2 metros de radio**, están llenas de agua estancada y sucia. No esconden nada de interés.
- **La urna** contiene un guardián de los amos de las estrellas. Tan pronto se abra la puerta, comenzará un lento deshielo que culminará liberando a la criatura tras una hora. El proceso **será evidente para cualquiera que estudie la urna tras unos minutos en la habitación**.
- **Los pequeños fragmentos** no son de platino, sino de un mineral mucho más pesado. Cada 10 minutos pasados recogiendo material se obtiene 1 VE que cualquier alquimista estaría dispuesto a comprar por 200 mo/VE.
- **El guardián** atacará a cualquier criatura que se encuentre en la sala de maduración salvo si se le enseña la estatuilla de B5.

SIMIOPTERO (GUARDIÁN DE LA CÁMARA): AL N; 6 DG (50 PG); TM G; MV 9 m/30 m volando; CA 18; ATQ 2 golpetazos (1d8+1); TS F; ML 11; PX 420; ESP son criaturas inteligentes que pueden comunicarse en varios idiomas.

TERMINANDO LA AVENTURA

Cuando nuestros aventureros terminen de desentrañar los misterios de *Ecos del pasado*, podremos continuar sus peripecias gracias a las docenas de aventuras que hay ya publicadas en el fondo editorial de *Aventuras en la Marca del Este*, muchas de ellas disponibles como descarga gratuita en <https://codexdelamarca.com> o www.lamarcadeleste.com.

Por ejemplo, y tras volver a Robleda, el burgomaestre podría encargarles explorar la vieja torre de la ciénaga (aventura incluida en el reglamento de *Aventuras en la Marca del Este*). O quizás paguen para descifrar el pergamo que tenía Durian, averiguando que señala el emplazamiento de la tumba de Azgoz el testarudo (B10 *El túmulo perdido de Azgoz el testarudo*). Quizás deseen vender parte del mineral extraño, lo que puede llevarlos a la gran capital Marvalar y, con el tiempo, a explorar el gran *dungeon* que se esconde bajo sus alcantarillas (TN3 *El corazón de la oscuridad*). Por último, una vez alcancen niveles muy elevados, puede que vuelvan a encontrarse con los amos de las estrellas en la catacumba de Kavaduz (C2 *La catacumba de los espantos de Kavaduz*) o a través de los sucesos descritos en ES1 *La furia de Rastilon*.

Todo un mundo de aventuras te aguarda, y esto de aquí es solo el principio...

APÉNDICES

CONVERSIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA A CRÓNICAS DE LA MARCA

Las criaturas y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Crónicas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios.

CONVERSIÓN DE CLASE, PG, NIVELES Y ATAQUES

En el caso de Aventureros Jugadores, se conserva el nivel que tengan en *Aventuras en la Marca del Este*, aunque aplicando las reglas descritas en este manual para su clase. Los PG deberían calcularse otra vez, pues puede ser que el dado de golpe sea diferente. Puesto que en *Crónicas de la Marca* la clase de aventurero es diferente a la especie, la clase enano de Aventuras en la Marca pasaría como un enano guerrero en Crónicas, un mediano pasaría como un mediano ladrón y un elfo podría escoger pasar como un elfo mago o un elfo guerrero.

CONVERSIÓN DE LA CLASE DE ARMADURA

Para convertir la CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 tendría en *Crónicas de la Marca* una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 tendría en *Crónicas de la Marca* una CA de 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19.

CONVERSIÓN DE CRIATURAS

Lo más rápido es utilizar directamente los valores incluidos en este manual para esa misma criatura. En cualquier caso, los monstruos de *Aventuras en la Marca del Este* son, casi todos

ellos, compatibles directamente con *Crónicas de la Marca del Este*. Por lo tanto, si no disponemos de la criatura en Crónicas, ajustaremos su CA como se indica en el punto anterior y utilizaremos directamente sus valores de DG y ataques.

Por último, para calcular el bono a las tiradas de salvación, si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su característica primaria es física (F). Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su característica primaria es mental (M). Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

CORRESPONDENCIA EN LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras que en *Crónicas de la Marca* tenemos 6, asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Crónicas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

CORRESPONDENCIA EN LAS TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Cualquier tirada de característica indicada en el material de *Aventuras en la Marca del Este* tiene su correspondencia directa en *Crónicas de la Marca del Este*. Se recomienda utilizar un grado de dificultad de 1 y aplicar a la tirada del jugador cualquier modificador indicado por el material de Aventuras en la Marca.

CONVERSIÓN DE 1^A Y 2^A EDICIÓN A CRÓNICAS DE LA MARCA

Aventuras en la Marca del Este, como buen emulador de la edición básica del Juego Original de Frank Mentzer, es compatible directamente con las versiones avanzadas de ese mismo Juego Original, y por extensión, lo es también *Crónicas de la Marca del Este*. Para convertir material de la 1^a o 2^a edición a Crónicas, lo tomaremos como si de material proveniente de *Aventuras en la Marca del Este* se tratase. La única salvedad es el cálculo de la clase de armadura (CA), que en este caso será el resultado de restar a 20 el valor de CA indicado en el material a convertir.



CONVERSIÓN DE D20 A CRÓNICAS DE LA MARCA

El sistema que sirve como inspiración para *Crónicas de la Marca del Este* está fuertemente influenciado por la edición D20 (también llamada 3.X) del Juego Original. Por tanto, su compatibilidad con material de esa edición es muy alta sin apenas cambios. Por ejemplo, el valor de CA no requiere de ninguna transformación.

CONVERSIÓN DE CRIATURAS

Si queremos convertir criaturas desde D20, podemos usar sus dados de golpe (DG) y tipo de dado sin casi cambios, solo necesitaremos eliminar cualquier bono presente, ya que el sistema D20 tiende a generar valores de PG algo superiores a los de *Crónicas de la Marca del Este*. Por ejemplo, una criatura listada como 5d10+15 DG pasaría a *Crónicas de la Marca* como 5d10 DG.

También deberemos ajustar, de igual forma, el daño de los ataques. Si estos incluyen un bono igual o inferior al dado utilizado; +4 para d4, +6 para d6, etc., lo eliminaremos por completo. Si es superior, incrementaremos en uno los dados lanzados para el daño, eliminando siempre el bono. Por ejemplo, una criatura con un ataque de 1d4+5 pasaría a causar 2d4 de daño en *Crónicas de la Marca*. Si el monstruo, en cambio, dispusiera de 1d6+3, simplemente eliminaremos el +3 para dejarlo en 1d6.

En cuanto a las salvaciones, si la criatura tiene su bono más alto en Reflejos o Fortaleza, su característica primaria será física (F), mientras que si el más alto es Voluntad, será el mental (M).

CORRESPONDENCIA EN LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

La conversión de las tiradas de salvación tampoco entraña mucha complicación, aunque deberemos hilar más fino que con el material de ediciones anteriores, y en algunas ocasiones deberá dejarse en manos del Narrador la decisión de qué característica de *Crónicas de la Marca* es la correspondiente. Como guía general:

- Las tiradas de salvación de Fortaleza se convierten como tiradas de fuerza o constitución.
- Las tiradas de salvación de Reflejos se convierten como tiradas de destreza.
- Las tiradas de salvación de Voluntad se convierten como tiradas de inteligencia, sabiduría o carisma.

CORRESPONDENCIA EN LAS TIRADAS DE HABILIDAD

Para ajustar la dificultad de una tirada de característica o habilidad, usaremos una regla muy simple: partiremos de un grado de dificultad (GD) de 1, y sumaremos 1 por cada punto por encima de 15 en la dificultad (CD) del material D20. Por ejemplo, una CD de 19 en D20 equivaldría a un grado de dificultad de 5 en Crónicas. Si la CD fuera menor a 15, dejaremos el grado de dificultad en 1 y otorgaremos al jugador un bono igual a los puntos que falten para llegar a 15. Por ejemplo, una CD de 12 equivaldría a un grado de dificultad de 1 más un bono de +3 a la tirada.

Como en *Crónicas de la Marca del Este* no existen las habilidades como en D20, emplearemos la característica que D20 asocia siempre para cada habilidad. Por ejemplo, una tirada en D20 de Uso de Cuerdas (DES) pasaría directamente como una tirada de característica de destreza a *Crónicas de la Marca del Este*.

CONVERSIÓN DE 5E A CRÓNICAS DE LA MARCA

La conversión de material desde 5e a *Crónicas de la Marca del Este* sigue, con algunas salvedades, las mismas pautas ya descritas para el material D20.

CONVERSIÓN DE CRIATURAS

Si no encontramos una determinada criatura en *Crónicas de la Marca del Este* y necesitamos convertirla desde 5e, deberemos prestar especial atención a sus DG y al daño de sus ataques. En 5e estos valores suelen ser muy superiores a sus contrapartidas de ediciones anteriores. Por ello, y como regla general, eliminaremos cualquier bono de sus DG como se indicaba para material de D20 y, además, reduciremos a la mitad, redondeando hacia arriba, el valor resultante. Por ejemplo, una criatura de 7d10 + 13 quedaría como 4d10 DG. Para los ataques con armas, sustituiremos directamente el daño por el indicado en las tablas de equipo de *Crónicas de la Marca* y eliminaremos los bonos. Si son armas naturales, igualmente eliminaremos los bonos y ajustaremos el daño como sigue: sin cambios para d4 o inferior, un daño de d6 pasa a d4, uno de d8 pasa a d6, un d10 pasa a d8, etc. Por ejemplo, una criatura cuyo mordisco causa 1d8+2 puntos de daño quedaría como 1d6.

En el caso de las tiradas de salvación, si el monstruo tiene la bonificación más alta en fuerza, destreza o constitución, asignaremos físicas (F) como su característica primaria, mientras que será mental (M) en cualquier otro caso.

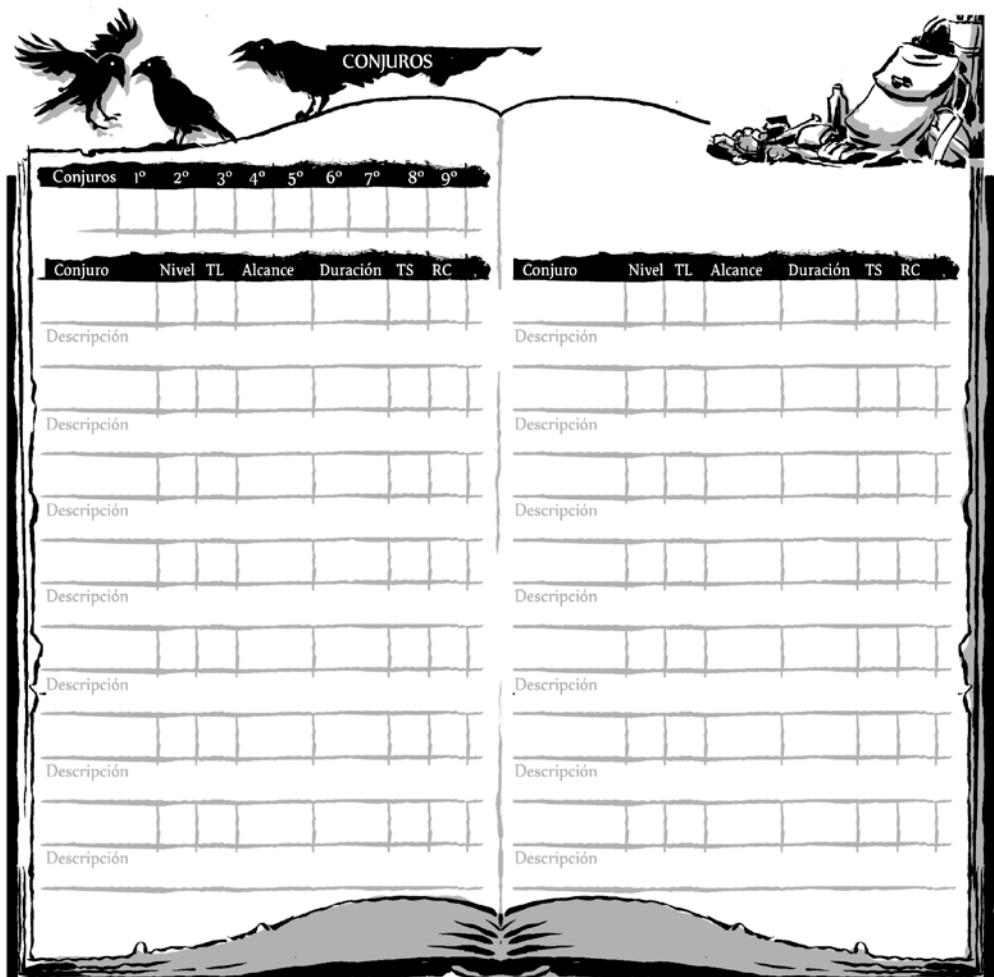


CRÓNICAS DE LA MARCA

Nombre _____
 Especie _____
 Clase _____
 Alineamiento _____

CARACTERÍSTICAS		<input checked="" type="checkbox"/> Marcar característica Primaria
<input checked="" type="checkbox"/> FUERZA	/4	Parálisis Constricción Aplastamiento
<input checked="" type="checkbox"/> DESTREZA	/+	Trampas Ataque de aliento
<input checked="" type="checkbox"/> CONSTITUCIÓN	/+	Enfermedad Drenaje de energía Veneno
<input checked="" type="checkbox"/> INTELIGENCIA	/+	Magia arcana Ilusiones
<input checked="" type="checkbox"/> SABIDURÍA	/+	Magia divina Confusión Ataque de mirada Polimorfización Petrificación Parálisis
<input checked="" type="checkbox"/> CARISMA	/+	Ataque de muerte Encantamiento Miedo

MOVIMIENTO		PUNTOS DE GOLPE		HABILIDADES											
Armadura	Des	Equipo	Otros	CA											
10															
Tipo		NIVEL		Puntos de experiencia:											
				Necesarios para pasar de nivel:											
Arma				Bono ataque											
Daño				Notas											
Munición															
 MONTURA, COMPAÑERO ANIMAL, FAMILIAR <table border="1"> <tr> <td>Tipo</td> <td>CA</td> </tr> <tr> <td>Nombre</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimiento</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ataque / Daño</td> <td>PG</td> </tr> <tr> <td>Habilidades</td> <td></td> </tr> </table>						Tipo	CA	Nombre		Movimiento		Ataque / Daño	PG	Habilidades	
Tipo	CA														
Nombre															
Movimiento															
Ataque / Daño	PG														
Habilidades															



EQUIPO



LICENCIA

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMIS-SION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Crónicas de la Marca del Este* and La Marca del Este, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. 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 143 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, non-exclusive 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, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2017, Holocubierta Ediciones. Autores: Grupo Creativo de la Marca del Este.

Leyendas de la Marca del Este. Copyright 2017, Holocubierta Ediciones. Autores: Grupo Creativo de la Marca del Este.

Castle & Crusades: Player's Handbook 7th printing. Copyright 2017, Troll Lord Games. Authors: Davis Chenaunt and Mac Golden.

Castle & Crusades: Monster's and Treasure 3rd printing. Copyright 2009, Troll Lord Games. Authors: Davis Chenaunt and Robert Doyel. Archetypal Multiclassing, Copyright 2006, Pat Bellavance.

Guía de conversión de la Marca a *Crónicas de la Marca* adaptada desde el trabajo original de Chris Rutkowsky.

Gazetteer de la Marca del Este. Copyright 2018 Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Autores: Pedro Gil, Cristóbal Sánchez, Pablo Jaime Conill Querol (Zonk/PJ), José Manuel Palacios, Luis Felipe García (Tadevs), Carlos Piedra Tutor, Carlos de la Cruz, Antonio Sola, Manel Gómez Estruch, Juan Miguel Férez, Wang Peng, Jorge Parra, David Molla, Enrique Márquez Sánchez, Ángel Velarde "Angelo Scipione", Hugo González y Jordi Morera.

Castle Zagyg: Class Options & Skills for Yggburgh. Copyright 2006, Trigee Enterprises Company. Authors: Gary Gygax.

Old School Essentials. Necrotic Gnome, Gavin Norman.

Aventuras en la Marca del Este: Reglamento Básico. Copyright 2021, Aventureros Errantes de la Marca del Este, Grupo Creativo.



MUCHAS GRACIAS A LOS QUE HAN COLABORADO EN
ESTE PROYECTO, PUES LO HAN HECHO POSIBLE





CRÓNICAS DE LA MARCA



Crónicas de la Marca del Este es un juego de rol que bebe de los clásicos originales, un reglamento depurado que nos permitirá rescatar las sensaciones de otrora, de aquellas primeras ediciones del juego de nuestros amores, del clásico inmarcesible de la fantasía, que perdura en nuestra memoria. Su sistema de reglas, basado en atributos, muy sencillo, intuitivo y accesible, nos permitirá elegir entre decenas de clases de personaje y arquetipos, para enfrentarnos a todo tipo de retos y aventuras. Todo el sabor de la vieja escuela actualizado para una moderna experiencia de juego: fácil, vibrante y con todo el bagaje y trayectoria del mejor juego de rol de todos los tiempos.

Crónicas de la Marca del Este es la evolución natural de Aventuras en la Marca del este, ofreciéndonos la posibilidad de profundizar en la experiencia lúdica, con un conjunto de reglas más elaborado y versátil, conservando una compatibilidad y adaptabilidad total entre ambos juegos.

Todo un mundo repleto de misteriosas ruinas de otrora y fabulosas reliquias aguarda en el interior de este libro que obra en tus manos, esperando a un puñado de buenos aventureros que se apresten a explorar sus mazmorras, regiones ignotas y lugares remotos envueltos en una halo de fantasía y maravilla. ¡A qué esperas para sumergirte en el mundo de *Crónicas de la Marca del Este*!

Larga vida a La Marca del Este

