

La hoja de personaje

Una hoja de personaje muestra por completo las capacidades, habilidades y conocimientos que tiene el personaje de un jugador. Para crear las estadísticas de un personaje es necesario primero conocer los diferentes valores que tiene una hoja de personaje, la cual se presenta íntegramente en esta página.

Hoja de personaje

Conceptos importantes

Raza

y cultura: La raza y la cultura definen el lugar del personaje dentro del mundo y pueden llegar a ser una parte fundamental de su identidad. Aquellas razas y culturas disponibles quedarán a decisión del máster según el lugar donde se desarrolle la campaña. Mientras que la cultura no tendrá ningún efecto sobre las estadísticas algunas razas distintas a la humana pueden tener habilidades únicas.

Nivel: El nivel representa la fuerza y capacidades que tiene un personaje. El nivel que este tenga definirá la cantidad de talentos y rangos que podrá llegar a obtener y modificará muchas más estadísticas. Este valor oscilará desde el 1 como más bajo y el 20 como más alto.

Estadísticas:

Todos los rangos giran en torno a seis estadísticas básicas también conocidas como stats. El valor que tengas en una estadística se añadirá a todos tus tiros de ataque, habilidad y defensa que estén relacionados con ella. Las seis estadísticas se detallarán en el próximo capítulo y constan de la fuerza (FUE), destreza (DES), constitución (CON), inteligencia (INT), sabiduría (SAB) y carisma (CAR).

PV.

Vitalidad y Defensa: Los puntos de vida (PV), la vitalidad (VT) y la defensa (DEF) son tres valores fundamentales que determinarán la capacidad de aguante que tiene el personaje en el campo de batalla. Cada vez que un personaje sea herido el daño que sufra primero reducirá la vitalidad y cuando esta llegue a 0 reducirá los PV, cayendo inconsciente en el caso que sus PV sean también reducidos a 0. La defensa reducirá todo el daño que sufra el personaje por una cantidad igual a su valor.

Cordura: La cordura (CRD) es un valor similar a la vitalidad que mide la capacidad de la mente del personaje de resistir ataques contra ella o sucesos sobrenaturales que desafían todo raciocinio. Si este valor llega a 0 el personaje caerá en la locura, recibiendo una condición mental escogida por el máster tal como se detalla en el capítulo 5.

Movimiento: El movimiento representa la distancia máxima que puede desplazarse un personaje empleando una acción. A nivel 1 la cantidad de movimiento de un personaje es igual a 15 pies. La primera vez por turno que un personaje se mueva una cantidad igual o inferior a su movimiento no consumirá ninguna acción.

Resistencias e inmunidades: Las resistencias e inmunidades representan la capacidad de un personaje de soportar tipos determinados de daño, como podría ser armas físicas, fuego o daño mágico. La resistencia reducirá dicho daño por una cantidad igual a su valor mientras que si un personaje posee inmunidad contra un tipo determinado de daño este no le afectará.

Talentos:

Los talentos indican la aptitud del personaje en numerosas habilidades desvinculadas de los rangos que tienen utilidad en todo tipo de situaciones tanto en el campo de batalla como en la vida diaria.

Rangos:

Los rangos, como ya se ha explicado, son la base del sistema Raldamain y forman una parte fundamental de la identidad del personaje. Estos representan las habilidades más destacables del personaje, cubriendo ámbitos como la aptitud con armas o la magia.

Equipamiento: El equipamiento indica las pertenencias y objetos que posee el personaje tanto mágicas como mundanas. El equipamiento inicial va determinado por la riqueza del personaje y los objetos disponibles quedarán indicados en el capítulo 4.

Habilidades pasivas: Las habilidades pasivas son todas aquellas habilidades que afectarán siempre al personaje y no requieren una acción específica para activar. Estas suelen aportar bonificadores determinados a las estadísticas, vitalidad o defensa del personaje y es recomendable tenerlas siempre en cuenta para la creación de la hoja de personaje. Las habilidades pasivas que tiene un personaje dependen de sus rangos y de su fisiología.

Acciones: Las acciones indican las decisiones que puede tomar un personaje cuando llegue su turno en un combate. Un personaje empezará con tres acciones y podrá gastarlas para realizar habilidades, las cuales tienen un coste específico en acciones para utilizarla. Aquí deberían anotarse las habilidades provenientes de los rangos que requieran una acción para utilizar.

Reacciones: Las reacciones representan los métodos que tiene un personaje para protegerse de un peligro inmediato como puede ser un ataque enemigo.

Las seis estadísticas

Para empezar el proceso de creación de un personaje el primer paso consiste en calcular las estadísticas, seis valores que indican los atributos más básicos de tu personaje y se usarán para todos los rangos y talentos. Estas representan su potencial interno y dependiendo de la manera que se asignen definirán aspectos fundamentales sobre el físico y la personalidad de un personaje.

Distribución

En este apartado se presentará los valores que pueden asignarse a las seis estadísticas. Estos valores simbolizan la aptitud con una estadística determinada y cada vez que un personaje realice un tiro vinculado a dicha estadística deberá sumar el valor estadístico que tenga al resultado del dado.

A nivel 1 tienes los valores 3, 2, 2, 2, 1, 1 para distribuir entre tus seis estadísticas. Además, al crear un nuevo personaje puedes reducir una de tus estadísticas por 1 para incrementar otra por 1, llegando como máximo a 3 y como mínimo a -1.

Cada vez que un personaje suba de nivel podrá incrementar una de sus estadísticas por 1. El valor máximo de una estadística quedará fijado por un limitante determinado por el nivel como puede verse en la siguiente tabla:

Franja de niveles	Limitante
1	3
2-5	4
6-8	5
9-11	6
12-14	7
15-17	8
18-20	9

Las seis estadísticas

Fuerza (FUE)

La Fuerza (FUE) mide el físico y la musculatura del personaje. Esta es clave para aquellos que se especializan en el combate cuerpo a cuerpo y su valor sumará a todos los tiros de ataque y daño hechos con armas de este tipo. También se suma a los tiros de habilidad que necesiten un esfuerzo físico, como puede ser realizar maniobras de combate, escalar, nadar o romper objetos.

Destreza (DES)

La Destreza (DES) mide la agilidad y precisión del personaje. Esta es clave para aquellos que se especializan luchando con armas a distancia o ligeras, empleándose para los tiros de ataque realizados con estas (no obstante, no se sumará a los tiros de daño). También se suma a los tiros de habilidad basados en la agilidad y los movimientos precisos, como puede ser acrobacias, sigilo o juego de manos. Cuando un personaje intente esquivar un ataque como reacción sumará el valor de su destreza al tiro defensivo.

Constitución (CON)

La Constitución (CON) mide la salud del personaje. Esta se usa para calcular los PV y Vitalidad, sumándose al valor base que tenga cada uno de ellos (si esta estadística se modifica los PV y Vitalidad se modificarán también). Añades además tu valor de constitución en todos los tiros defensivos para resistir venenos o enfermedades.

Inteligencia (INT)

La Inteligencia (INT) mide el conocimiento, raciocinio y memoria del personaje. Esta estadística es clave para los rangos relacionados con la magia arcana, el ocultismo y la ciencia. También se suma a los tiros de habilidad basados en los conocimientos que tenga el personaje como puede ser recordar conceptos que hayas estudiado o realizar rituales mágicos y religiosos además de los tiros defensivos para protegerse de efectos mentales.

Sabiduría (SAB)

La Sabiduría (SAB) mide la intuición y la perspicacia del personaje. Esta estadística es clave para la magia divina y algunas magias elementales. La sabiduría se añade también a los tiros defensivos para detectar ilusiones o evitar fintas. Los tiros de sabiduría son aquellos que requieren los sentidos o la necesidad de actuar por instinto, como puede ser observar tu entorno, averiguar las intenciones de otra persona, aplicar primeros auxilios o sobrevivir en un lugar salvaje.

Carisma (CAR)

El Carisma (CAR) mide la elocuencia y voluntad del personaje. Esta estadística es clave para la magia elemental y los rangos relacionados con la interacción social. Los tiros de carisma son aquellos relacionados con convencer o engañar a otras personas empleando tu labia. También se añadirá a los tiros defensivos para resistir el miedo.

Valores defensivos

El siguiente paso para crear un personaje es determinar los puntos de vida (PV), la Vitalidad y la defensa (DEF). Estos tres valores son imprescindibles para un combate y miden la capacidad de aguante que tiene el personaje. La cordura es una cuarta estadística que representa la resistencia mental de un personaje frente a efectos mentales, pero su uso será menos común y solo entrará en juego debido a determinadas habilidades que afecten a la mente.

Puntos de vida (PV)

Los Puntos de Vida (PV) miden la salud del personaje y su capacidad de aguantar daño letal. Equivalen a $3 + \text{CON}$ a nivel 1, y vuelven a aumentar por 1 cada vez que subas 3 niveles (es decir, a nivel 4, 7, 10, 13...). Cada vez que un personaje pierda PV a causa de daño letal sufrirá una herida leve, la cual será media si ya tiene dos heridas permanentes leves y grave si tiene dos heridas permanentes medias.

Si los PV son reducidos a 0 el personaje caerá inconsciente y sufrirá automáticamente una herida permanente grave, quedando moribundo. Un personaje moribundo perderá 1 PV al principio de su siguiente turno hasta que reciba sanación, y muere si sus PV negativos llegan a ser iguales a su CON negativa (por ejemplo, un personaje con 2 CON morirá si llega a tener -2 PV).

Los PV se restaurarán si un personaje realiza un descanso largo, el cual consta de 6 a 8 horas de descanso ininterrumpido donde un personaje está durmiendo o relajándose.

Vitalidad

La Vitalidad mide la capacidad de aguante físico de un personaje. La Vitalidad es igual a $2 + \text{CON} + \text{el nivel del personaje}$. Todo el daño que sufra un personaje primero irá a la vitalidad, incluyendo el daño no-letal. Si la vitalidad queda reducida a 0 todo el daño futuro pasará a los PV. Este valor se restaurará si un personaje realiza un descanso corto o largo.

Defensa

La Defensa es un valor que reduce el daño que sufras. La Defensa depende de la armadura que lleves y de tu resistencia al daño físico. La cantidad de resistencia que otorga una armadura puede encontrarse en el apartado de Equipamiento. Esta es distinta de las Resistencias, las cuales reducen el daño que recibas de un tipo específico de ataque. Por ejemplo, la Resistencia al fuego reduce todo el daño fuego que recibas por un valor determinado.

Cordura

La Cordura representa la resiliencia mental de un personaje frente a hechizos psíquicos y horrores antinaturales. Esta equivale a $2 + \text{nivel} + \text{INT}$ y cada vez que esta sea reducida a 0 el personaje recibirá una [locura](#). A diferencia de otras estadísticas la cordura se sana de manera más lenta, recuperando solo un punto de cordura con cada descanso largo realizado (+1 por cada tres niveles por encima de 1). Como regla general la cordura se restaurará por completo al cabo de una semana.

Talentos

Mientras que las estadísticas muestran las capacidades básicas de un personaje, los **talentos** representan aquellas habilidades que ha obtenido un personaje debido al entrenamiento y la experiencia. Estos no están vinculados a los rangos y actúan de manera independiente a ellos, marcando la soltura que tiene un personaje en cada talento a través de un valor conocido como el **nivel de talento**, que oscila entre 0 y 5. Cada talento está también vinculado a una estadística específica, la cual se muestra entre paréntesis al lado del nombre del talento. En este capítulo se mostrará toda la información relevante a los talentos, particularmente sobre todos los tipos de talento que hay, lo que abarcan y las habilidades que estos otorgan.

Información básica

Distribución de niveles de talento

A la hora de crear un personaje a nivel 1 se recibirán cuatro niveles de talento para distribuir entre todos los talentos disponibles. Cada vez que un personaje suba de nivel recibirá dos niveles de talento adicionales para distribuir. En todo caso los niveles máximos de talento que puede alcanzar un personaje quedan limitados por el nivel que tenga este mismo, indicándose con la siguiente tabla.

Franja de nivel	Nivel de talento máximo
1-4	2
5-7	3
8-10	4
11 o más	5

Tiros de habilidad

Cuando un personaje utilice un talento para resolver una situación específica deberá hacer un **tiro de habilidad**, tirando así el d20 y sumándole su bonificador que tenga en el talento específico. Dicho bonificador es igual a la suma entre la estadística asociada al talento y el nivel de talento que tenga un jugador en él. Para determinar si el tiro es un éxito o fracaso el resultado del tiro deberá igualar o superar un número escogido por el máster, el cual representará la dificultad de tener éxito en esa decisión. Dicha dificultad será un valor que oscilará de 10 a 30 según la situación, donde 10 representa que la acción es excesivamente fácil y un 30 representa algo imposible.

En algunas circunstancias un personaje se enfrentará a situaciones donde deberá emplear su talento para superar a otra criatura en un ámbito específico. Esto se conoce como un **tiro enfrentado** y en dicho caso ambos implicados deberán hacer un tiro de habilidad relacionado con el talento usado y aquel que obtenga el resultado más grande serán victoriosos. Un ejemplo es usar sigilo frente a la percepción de otra criatura.

Como último añadido es posible asistir a un aliado en un tiro de habilidad si ambos compartes al menos un nivel en el mismo talento y las circunstancias lo permiten (el máster decidirá si es posible o no). Cada personaje que asista en un tiro le otorgará un bonificador +2. Si esto intenta realizarse en un combate funciona de la misma manera que la acción *asistir*.

Lista de talentos

En este apartado se especificarán todos los talentos diferentes que se pueden escoger además de algunas situaciones apropiadas para utilizarlos. Mientras que se proporcionan algunos ejemplos de situaciones que pueden superarse con cada talento ten en cuenta que pensando fuera de la caja (y con la aprobación del DJ) puedes usar un talento para enfrentarte a situaciones donde típicamente no se usaría.

Talento	Estadística asociada	Usos básicos
Acrobacias	DES	Hacer saltos acrobáticos, caerte sin sufrir heridas, mantener el equilibrio
Actuación	CAR	Tocar instrumentos musicales o cantar, provocar distracciones, imitar a otros personajes
Arcanismo	INT	Identificar influencias mágicas, aprender hechizos, hacer rituales
Atletismo	FUE	Correr largas distancias, escalar paredes, nadar contracorriente
Averiguar intenciones	SAB	Descubrir si otros están mintiendo, predecir los siguientes movimientos de un enemigo, leer expresiones faciales
Concentración	INT	Hacer tareas largas sin cansarte, resistir efectos mentales y adicciones, mantener la calma bajo presión
Destrozar	FUE	Romper puertas, doblar metales con tus manos, identificar puntos débiles de objetos inanimados
Engaño	CAR	Mentir sin ser descubierto, faltar a un enemigo, manipular a los demás
Estudio	INT	Recordar información, aprender nuevos idiomas, investigar en bibliotecas

Talento	Estadística asociada	Usos básicos
Heroísmo	FUE	Empujar, tropezar o agarrar a los demás, pelear con armas improvisadas, liberarte de un agarre
Intimidar	FUE o CAR	Espantar a tus enemigos, amenazar a otros para que sigan tus órdenes, hacer demostraciones de fuerza
Juego de manos	DES	Forzar cerraduras, robar objetos pequeños sin ser descubierto, hacer trucos de magia
Percepción	SAB	Encontrar enemigos ocultos, buscar pistas, identificar ilusiones y disfraces
Persuasión	CAR	Convencer a los demás para que te hagan favores, calmar a individuos emocionalmente inestables, provocar a un enemigo
Primeros auxilios	SAB	Aplicar primeros auxilios, identificar medicinas y venenos por instinto, conocer los tratamientos médicos adecuados
Salud	CON	Resistir enfermedades y aflicciones de todo tipo, Hacer ejercicio durante una gran cantidad de tiempo
Sigilo	DES	Ocultarte de enemigos perceptivos, moverte sin hacer ruido, acechar a un objetivo
Supervivencia	SAB	Encontrar comida y agua en entornos salvajes, orientarte en la naturaleza, identificar peligros naturales
Trastear	INT	Reparar objetos rotos, fabricar objetos sencillos, aprender las propiedades de aparatos complejos
Voluntad	CAR	Mantenerte firme ante situaciones espantosas, inspirar a tus aliados, motivarte para seguir adelante

Creación de personajes

El sistema Raldamain es un innovador sistema de rol que busca ser fácil de usar y con infinitas posibilidades. A diferencia de otros sistemas, en Raldamain no existe el concepto de clases y es utilizable para todo tipo de mundos fantásticos con un mínimo de ajustes. La base de la creación de personajes está en el sistema de Rangos, donde el jugador puede seleccionar varias ramas de talentos para construir un concepto de personaje.

Formas Base

Formas base

Animal

La criatura es un ser semejante a un animal salvaje, careciendo así de raciocinio y operando únicamente en base al instinto. Esta forma otorga las siguientes estadísticas básicas:

- Puede distribuir 11 puntos entre sus seis estadísticas, llegando a un máximo de 4 y a un mínimo de -1. Esto funciona de la misma manera que si se tratase de un personaje jugador pero su estadística de Inteligencia no podrá ser superior a 0.
- Puede recibir heridas permanentes con normalidad y contará con una estadística de cordura. Si se trata de una invocación recibirá las órdenes de su amo sin cuestionarlas siempre y cuando no atenten contra su instinto de autopreservación.
- Un animal necesita comer, respirar y dormir. No tiene la inteligencia suficiente para emplear armas o usar técnicas de artes marciales. Tampoco podrá aprender magia que no sea innata.

Constructo

La criatura se ha creado de manera artificial para servir un propósito específico. Esta forma otorga las siguientes estadísticas básicas.

- Puede distribuir 11 puntos entre sus seis estadísticas, llegando a un máximo de 4 y a un mínimo de -1. Esto funciona de la misma manera que si se tratase de un personaje jugador pero sus estadísticas de Inteligencia y Carisma no podrán ser superiores a -1 salvo algunas contadas excepciones.
- Carece de órganos internos y la capacidad de razonar. Esto le hace Inmune a *heridas permanentes*, Aflicciones, efectos Mentales, Necróticos y Miedo.
- No puede ser sanado salvo por habilidades pertenecientes a Fabricación o que reparen su estructura interna. Morirá inmediatamente si cae a 0 PV y no podrá ser resucitado.

- Al tratarse de un ser artificial no necesita comer, dormir y respirar. No obstante, según su naturaleza puede necesitar una fuente de energía específica para funcionar.

Extraplanario

La criatura se trata de un ser sobrenatural que proviene de un plano diferente al material. Esta forma otorga las siguientes estadísticas básicas:

- Puede distribuir 11 puntos entre sus seis estadísticas, llegando a un máximo de 4 y a un mínimo de 0.
- Es un ser inmortal que no necesita comer, dormir o respirar, sustentándose únicamente con la energía mágica que hay a su alrededor. Si muere su alma volverá a su plano natal hasta que logre recomponer su cuerpo, un proceso que tarda normalmente un día.
- Recibirá los beneficios de toda tierra consagrada relacionada con seres sobrenaturales de su mismo origen o afinidad y será vulnerable a toda arma diseñada para matar a criaturas extraplanarias.
- Un extraplanario ligado obedecerá las órdenes de su invocador sin cuestionarlas, careciendo de voluntad propia. Si el invocador pierde el control del extraplanario y este no es amistoso puede volverse inmediatamente hostil, atacando despiadadamente a su antiguo amo.
- Su mente y cuerpo son tan diferentes del de una criatura mortal que recibe Inmunidad a todos los efectos Mentales, Miedo y Aflicciones que no sean de origen extraplanario.

Humanoide

La criatura pertenece a una especie de apariencia e inteligencia similar a la especie humana. Esta forma otorga las siguientes estadísticas básicas:

- Puede distribuir 11 puntos entre sus seis estadísticas, llegando a un máximo de 3 y a un mínimo de 0. Esto funciona de la misma manera que si se tratase de un personaje jugador.
- Recibe los beneficios de una raza jugable de tu elección. En el caso que no pertenezca a ninguna existente consulta al DJ para recibir mejoras apropiadas.
- Al tratarse de un ser humanoide puede recibir heridas permanentes con normalidad y contará con una estadística de cordura. Si se trata de una invocación puede resistirse a las órdenes de su maestro si atentan contra su vida o la de un ser querido.
- Un ser humanoide necesita comer, respirar y dormir. Contará normalmente con brazos con los que puede coger objetos o armas.

No-Muerto

La criatura era antes un ser vivo que ha sido reanimado por fuerzas oscuras. Esta forma otorga las siguientes estadísticas básicas:

- Puede distribuir 11 puntos entre sus seis estadísticas, llegando a un máximo de 3 y a un mínimo de -1. Esto funciona de la misma manera que

si se tratase de un personaje jugador.

- Recibe Inmunidad a efectos Mentales, Miedo, Aflicciones y Necróticos a costa que obtiene Vulnerabilidad a efectos Radiantes. Si sufre daño Necrótico se sanará Vitalidad igual a la mitad del daño recibido.
- Un no-muerto se alimenta únicamente de la esencia vital de otras criaturas. No necesita respirar ni dormir.

Criaturas

Razas Jugables

Beneficios Raciales

Aven

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES e INT por 1 junto a sus limitadores a costa que reducirá su FUE y CON por 1 junto a sus limitadores.
- **Alas de Ave:** Obtiene alas que le dan velocidad de vuelo 1. Si sufre una *herida permanente* en las alas perderá estos beneficios hasta que reciba sanación.

Elfo

Chothgar

Gato de Ulthar

Hobgoblin

Kitsune

Leonino

Profundo

- **Branquias:** Puede respirar bajo el agua sin dificultades a costa que no podrá pasar más de una hora seguida en la superficie o se ahogará.
- **Nacido del Mar:** Tiene velocidad de natación 2 y puede comunicarse con criaturas marinas, las cuales le considerarán un aliado.

Antimágico

La criatura es capaz de absorber y repeler la magia arcana.

Mejoras

Antimágico I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CON por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF base por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en [Magia Protectora](#) por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos [Disrupción Mágica](#) y [Eliminar Magia](#). Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Sello Protector:** Tiene Resistencia a efectos Arcanos y una vez por combate puede tener éxito automático en un tiro defensivo contra un efecto Arcano.
- **Glifo Mágico:** La criatura tiene un glifo activo que tiene sellado un hechizo que conozca de Rango II o menos. En cualquier momento del combate puede activar dicho glifo para lanzar el hechizo como acción bonus. Esto eliminará inmediatamente el glifo.
- **Contrahechizo:** Puede tirar Magia Protectora para defenderse de efectos Arcanos. Si se encuentra en *posición defensiva* una vez por ronda puede cancelar un hechizo Arcano de su elección de Rango igual o inferior a su Rango en Magia Protectora. El lanzador puede evitarlo pagando el doble de chi por el hechizo.

Antimágico II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CON por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF base por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Protectora por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos [Retener Persona](#) y [Ancla Dimensional](#). Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Ataque Disruptor:** Al impactar con un ataque físico puede afectar a su objetivo con el hechizo Eliminar Magia como acción bonus. Si el afectado fracasa perderá también un chi de su reserva. Emplear el hechizo de esta manera no gastará su uso disponible cada ronda.

- **Sello Extraplanario:** Todos las invocaciones y criaturas extraplanarias tienen Desventaja atacándole. Estas tampoco afectarle con habilidades que le tengan como objetivo explícito salvo que tengan éxito en un tiro de Salud contra su modificador de Magia Protectora.
- **Glifo Mágico:** La criatura tiene un glifo activo adicional que tiene sellado un hechizo que conozca de Rango III o menos. En cualquier momento del combate puede activar dicho glifo para lanzar el hechizo como acción bonus.

Antimágico III (+2, requiere 5 mejoras)

Campo Antimágico, Glifo Mágico (Rango IV), Exilio, Esfera de Fuerza, Sello Dimensional, Sentido Arcano

Antimágico IV (+2, requiere 7 mejoras)

Disyunción, Glifo Mágico (Rango V), Invertir Chi, Sello Extraplanario, Ligación Planar, División Mental

Cronomago

La criatura es capaz de emplear la magia arcana para manipular el flujo del tiempo.

Mejoras

Cronomago I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Temporal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Alteración Temporal, Robar el Tiempo, Acelerar y Ralentizar. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada Cronomágica:** Puede tirar Magia Temporal para evitar efectos de todo tipo que le tengan explícitamente como objetivo.
- **Premonición:** Puede defenderse de ataques sorpresa con normalidad además que repetirá todos los unos y doses naturales que obtenga. Recibe también Inmunidad a efectos que le obliguen a repetir tiros.

Cronomago II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Temporal por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Concentración Superior como habilidad pasiva.
- **Premonición Superior:** Puede repetir todos los tiros inferiores a un 5 que obtenga y quedarse con el resultado más conveniente.
- **Dobles Temporales:** Al entrar en combate se rodea de una cantidad de Dobles Temporales igual a su Rango en Magia Temporal. Al ser impactado por un ataque que le tenga explícitamente como objetivo una vez por ronda puede hacer que impacte a un doble, eliminándolo de inmediato. Puede también sacrificar los dobles para anular ataques que realice.
- **Desplazamiento:** Una vez por ronda puede emplear el hechizo Desplazamiento como reacción para evitar un ataque enemigo. Esto no le costará chi o vigor.
- **Cronomago Experto:** Recibe Ventaja en todos sus tiros de ataque, defensa y habilidad relacionados con Magia Temporal. Este modificador no se acumula con el otorgado por Mente Desencadenada.

Cronomago III (+2, requiere 5 mejoras)

Cronomago IV (+2, requiere 7 mejoras)

Embaucador

La criatura es capaz de emplear trucos ilusorios y mentales para engañar y confundir a sus enemigos, haciendo así que duden sobre qué es real.

Mejoras

Embaucador I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Ilusoria y Magia Mental por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Asalto Psíquico, Crear Ilusión, Ilusión Fantasmal, Alterar Emociones y Sugestión.

Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.

- **Defensa Ilusoria:** Puede usar su tiro de Magia Ilusoria para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Cambiar Apariencia:** Es capaz de cambiar su aspecto usando ilusiones al que desee. Activar esta habilidad le costará una acción y está sujeto a las mismas reglas que Disfraz Ilusorio.

Embaucador II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Ilusoria y Magia Mental por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Engaño Ilusorio, Terror Ilusorio, Geas e Invisibilidad. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Maestro de Alucinaciones:** Sus ilusiones aumentan su alcance por un paso y recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con ellas. Estos modificadores no se acumulan con Terreno Alucinatorio.
- **Poder Fantasmal:** Puede convertir un hechizo adicional cada ronda en Fantasmal sin la necesidad de pagar chi o vigor.

Embaucador III (+2, requiere 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Ilusoria y Magia Mental por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Asalto Ilusorio como habilidad pasiva.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Velo de Engaños, el cual puede emplear gratuitamente una vez por ronda.
- **Imitador:** Una vez por ronda puede copiar cualquier hechizo de su elección empleando ilusiones de Rango igual al suyo en Magia Ilusoria. Los afectados deberá tener éxito en un tiro de Averiguar Intenciones o Concentración o creerán que dicho hechizo es real, sufriendo sus efectos.
- **Dobles Ilusorios:** Al entrar en combate se rodea de una cantidad de Dobles Ilusorios igual a su Rango en Magia Ilusoria. Al ser impactado por un ataque que le tenga explícitamente como objetivo una vez por ronda puede hacer que impacte a un doble, eliminándolo de inmediato.
- **Aura Mental:** Puede activar la habilidad Sugestión en Masa o Aura Emocional en una esfera media a su alrededor sin la necesidad de pagar chi o vigor. Activar uno de estos efectos le costará

dos acciones y permanecerá activo hasta que pierda la concentración.

Embaucador IV (+2, requiere 7 mejoras)

Espejismo Arcano, Monstruo Ilusorio, Muerte Fantasmal, Capa de Ilusiones, Mundo de Espejos, Esclavizar, Mente en

Evocador

La criatura es capaz de canalizar el poder del chi para atacar a sus enemigos con poderosos hechizos destructivos.

Mejoras

Evocador I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Evocación y Mente Desencadenada por 2. Si ya tiene esta habilidad el aumento será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Especialidad Arcana.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Rayo Arcano y Descarga de Energía además de dos hechizos de Rango I relacionados con su Especialidad Ar. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada Arcana:** Puede usar su tiro de Magia de Evocación para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Mente Desencadenada:** Está siempre bajo los efectos de Mente Desencadenada, recibiendo así Ventaja en todos sus tiros relacionados con estadísticas mentales y 1d6 daño adicional en todos sus habilidades Arcanas a costa de Vulnerabilidad a efectos Mentales.

Evocador II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Evocación y Mente Desencadenada por 1. Puede emplear su modificador de Magia de Evocación para todos sus tiros relacionados con armas.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Poder del Dolor.
- **Hechizos:** Aprende tres hechizos relacionados con su Especialidad Arcana de Rango II o menos. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Acelerar:** Recibe una acción adicional como si estuviera siempre bajo los efectos de Acelerar.

- **Muro de Energía:** Una vez por ronda puede emplear el hechizo Muro de Energía de manera gratuita para defenderse de un ataque enemigo. Debe encontrarse en *posición defensiva* para que esto sea posible.
- **Infundir Arma:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Evocación que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda. Esta habilidad no se acumula con otras que hagan efectos similares como Azote Divino.

Evocador III (+2, 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Evocación y Mente Desencadenada por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Concentración Superior, Sentido Arcano y Psique Retorcido.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Rayo Desintegrador además de tres hechizos relacionados con su Especialidad Arcana de Rango III o menos. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Meteoros de Chi:** Al entrar en combate activa el hechizo Meteoros de Chi, recibiendo así una cantidad de *contadores de escudo* igual a su Rango en Magia de Evocación además de la capacidad de hacer un ataque de Rayo Arcano una vez por ronda como acción bonus.
- **Combinar Hechizos:** Una vez por ronda puede combinar dos hechizos de su elección para que se activen como si fueran uno solo. Esto funciona de la misma manera que Combinar Hechizos.
- **Maestría del Chi:** Recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con Magia Arcana y el daño con hechizos Arcanos aumenta por 1d6. Esto cuenta como si estuviera siempre bajo los efectos de Irradiación Arcana.

Evocador IV (+2, 7 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Evocación y Mente Desencadenada por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Mente sobre Cuerpo y División Mental.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Cañón de Chi, tres hechizos relacionados con su Especialidad Arcana de Rango V o menos y tres hechizos pertenecientes a cualquier rama Arcana o Elemental de Rango IV o menos. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Aniquilación Mágica:** Una vez por combate puede emplear el hechizo Aniquilación Arcana de manera gratuita. Este puede combinarse con otros hechizos si gasta su uso de Combinar Hechizos.

Arquetipos Arcanos

La criatura es capaz de mutar su cuerpo de nuevas maneras para adaptarse a todo tipo de situación o hacerle lo mismo a sus enemigos.

Mejoras

Transmutador I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON e INT por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Transmutación por 2. Si ya tiene esta habilidad el aumento será por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Reparar la Carne, Alterar Tamaño y Transmutación Forzada. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Mutaciones:** Tiene dos mutaciones activas en su cuerpo semejantes a aquellas que proporcionaría el hechizo Inyección Mutagénica. Dichas mutaciones pueden cambiarse en un combate pagando una acción.
- **Armas Óseas:** Puede emular cualquier arma usando su cuerpo si paga una acción para transmutarlo adecuadamente. Podrá emplear su modificador de Magia de Transmutación para los tiros de ataque y defensa con esa arma. Además, puede modificar el daño de esta con su estadística de INT en lugar de la que emplearía normalmente. Esto funciona igual que el hechizo Arma Ósea.

Transmutador II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON e INT por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Mente Desencadenada por 1.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Consumir Esencia. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Mutaciones:** Tiene una mutación adicional en su cuerpo semejantes a aquellas que proporcionaría el hechizo Inyecciones Superiores. Esta mutación puede cambiarse en un combate pagando una acción.
- **Transmutador Experto:** Recibe Ventaja en todos sus tiros de ataque, defensa y habilidad relacionados con Magia de Transmutación. Este modificador no se acumula con el otorgado por Mente Desencade
- **Poder del Dolor:** Es Inmune a los efectos de *heridas permanentes* leves y medias además que recibe Resistencia a Aflicciones y Aturdimiento.

- **Defensa Adaptable:** Tiene activa una mejora perteneciente a la habilidad Defensa Adaptable. Dicha mejora puede cambiarse a otra de poder equivalente pagando dos acciones.

Transmutador III (+2, requiere 5 mejoras)

TransmutIV (+2, requiere 7 mejoras)

Viajero Planar

La criatura es capaz de emplear la magia arcana para viajar grandes distancias en segundos o incluso cruzar a otras dimensiones.

Mejoras

Viajero Planar I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Espacial por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior y Esquiva Asombrosa como habilidades pasivas. Si ya tiene Esquiva Asombrosa puede sustituirla por Sexto Sentido.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Salto Espacial, Portal Menor, Puerta Dimensional y Bolsillo Interdimensional. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Esquiva Espacial:** Puede emplear su tiro de Magia Espacial para en lugar de Reflejos para esquivar ataques enemigos.

Viajero Planar II (+2, requiere 3 mejoras)

Viajero Planar III (+2, requiere 5 mejoras)

Viajero Planar IV (+2, requiere 7 mejoras)

A

La criatura está dotada de una poderosa coraza capaz de detener ataques enemigos con mayor facilidad y proteger a sus aliados.

Mejoras

Acorazado I

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 2 junto a sus limitadores pero reduce su DES por 1. Aumenta también sus PV, Vitalidad y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Escudos y Fortitud por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Carga con Escudo:** Cada vez que se mueva un paso puede hacer un ataque con su Escudo de la misma manera que Carga con Escudo. Si no lleva un Escudo puede hacer un ataque natural en su lugar.
- **Resiliencia:** Puede emplear la reacción Resiliencia una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Resiliencia que reciba por arquetipos diferentes.
- **Parada con Escudo:** Puede usar su tiro de Escudos para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo, a distancia y de área. No necesita llevar un escudo para defenderse de esta manera si es de tamaño Grande o superior además.
- **Estilo Defensivo:** Al empezar el combate cuenta con tres *contadores de escudo* que puede usar para reducir el daño de ataques que reciba. Puede también defender a aliados adyacentes usando Parada con Escudo y cuenta siempre como si estuviera en Defensa Absoluta para determinar las habilidades que se activa

Acorazado II

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 1. Aumenta también sus PV, Vitalidad y Defensa por 2 además que recibe dos *contadores de escudo* adicionales al entrar en combate.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Escudos y Fortitud por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Duro de Pelar y Mente Custodiada como habilidades pasivas.
- **Técnicas de Combate:** Aprende la técnica de combate Reposición Forzosa. Esta solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Detener Ataque:** Una vez por ronda puede recuperar un *contador de escudo* que haya gastado para detener un ataque. Esto funciona igual que la habilidad Detener Ataque.

Acorazado III

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 1. Aumenta también sus PV, Vitalidad y Defensa por 2 además que recibe dos *contadores de escudo* adicionales al entrar en combate.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Escudos y Fortitud por 1.

- **Habilidades Pasivas:** Recibe Aguantar los Elementos, Hasta la Muerte y Mantener Posición como habilidades pasivas.
- **Técnicas de Combate:** Aprende la técnica de combate Carga Furiosa. Esta solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Combinar Técnicas:** Puede emplear la reacción Combinar Técnicas una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Combinar Técnicas que reciba por arquetipos diferentes.

Acorazado IV

Arquero

La criatura se ha especializado en combatir con armas a distancia, mejorando sus reflejos y su velocidad.

Mejoras

Arquero I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas A Distancia y Reflejos por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior y Esquiva Asombrosa como habilidades pasivas. Si ya tiene Esquiva Asombrosa puede sustituirla por Sexto Sentido.
- **Disparo Certero:** Puede gastar una acción para recibir los beneficios de Apuntar Ataque y Disparo Certero en su siguiente ataque siempre y cuando cumpla los requisitos de ambos.
- **Evasión:** Puede emplear la reacción Evasión una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Evasión que reciba por arquetipos diferentes.

Arquero II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 además de sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas A Distancia y Reflejos por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Giro Defensivo como habilidad Pasiva. Si ya la tiene puede sustituirla por Punto Ciego.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Disparo Engañoso, Disparo Triple, Recarga Rápida y Desarme Ágil. Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Ojo del Francotirador:** Puede gastar una acción para recibir los beneficios de Apuntar Ataque y Ojo del Francotirador en su

siguiente ataque siempre y cuando cumpla los requisitos de ambos.

Arquero III (+2, requiere 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 además de sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas A Distancia y Reflejos por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Cubierta de Disparos, Gran Acróbata y Sexto Sentido como habilidades Pasivas. Si ya tiene Gran Acróbata y Sexto Sentido recibirá en su lugar Vista de Lince e Inescrutable respectivamente.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Disparo Penetrante e Interceptar Ataque Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Combinar Técnicas:** Puede emplear la reacción Combinar Técnicas una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Combinar Técnicas que reciba por arquetipos diferentes.

Arquero IV (+2, requiere 7 mejoras)

Artista Marcial

La criatura se ha especializado en combatir empleando las artes marciales, entrenando su cuerpo hasta el punto de convertirse en una máquina de matar.

Mejoras

Artista Marcial I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en un estilo de Artes Marciales y Reflejos por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Secuencia de Ataques, Movimientos Sutiles, Velocidad Superior y Esquiva Asombrosa como habilidades pasivas. Si ya tiene Esquiva Asombrosa puede sustituirla por Sexto Sentido.
- **Arte de la Lucha:** Al impactar a un enemigo con un ataque de artes marciales puede provocarle un efecto de la habilidad Arte de la Lucha. No podrá emplear el mismo efecto más de una vez por ronda.
- **Parada Marcial:** Puede usar su tiro con una rama de Artes Marciales de su elección para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.

Artista Marcial II (+2, 3 mejoras)

Artista Marcial III (+2, 5 mejoras)

Artista Marcial IV (+2, 7 mejoras)

Asesino

La criatura ha mejorado sus habilidades en el arte del asesinato y el combate con las armas ligeras, volviéndose un enemigo considerablemente más peligroso.

Mejoras

Asesino I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES y CON por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas Ligeras, Rastrear y Reflejos por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Parada con Armas:** Puede usar su tiro de Armas Ligeras para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.
- **Golpe Penetrante:** Sus ataques con Armas Ligeras ignorarán la DEF del objetivo como si les afectara con Golpe Penetrante.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior, Combate Furtivo y Esquiva Asombrosa como habilidades pasivas. Si ya tiene Esquiva Asombrosa puede sustituirla por Sexto Sentido.
- **Evasión:** Puede emplear la reacción Evasión una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Evasión que reciba por arquetipos diferentes.

Asesino II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES y CON por 1 además de sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas Ligeras, Rastrear y Reflejos por 1.
- **Parada con Armas:** Puede usar su tiro de Armas Ligeras para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.
- **Analizar Enemigo:** Cada ronda recibe los beneficios de Analizar Enemigo contra un objetivo de su elección, el cual no podrá cambiarse hasta su siguiente turno.

- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Finta Engañosa, Lluvia de Cuchillos, y Puñalada Poderosa. Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Acechar:** Cuando gaste una acción para ocultarse recibirá los beneficios de Acechar, volviéndose así efectivamente *invisible*.

Asesino III (+2, requiere 5 mejoras)

Asalto Impredecible, Combinar Técnicas, Cuchillada, Contrataque, Puñalada Quirúrgica, Giro Defensivo/Sexto Sentido, Gran Acróbata/Lo he Visto Antes, Inescrutable

Asesino IV (+2, requiere 7 mejoras)

Reflejos Supremos, Libertad de Movimiento, Punto Ciego, Salto Mortal, Asesinato, Puñaladas en Secuencia, Movilidad de Batalla, +3 Técnicas combate, Vista de Lince/Enemigo Juramentado

Bestia

La criatura cuenta con garras, colmillos o cuernos con los que puede atacar a sus enemigos, combatiendo de manera semejante a un animal salvaje.

Mejoras

Bestia I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 2 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF por 2, su Vitalidad por 3 y sus PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Estilo Salvaje e Ira por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior, Frenesí de Batalla, Aspecto Primigenio y Agilidad Animal como habilidades pasivas.
- **Furia constante:** Cuenta como si estuviera siempre en Ira para determinar si tiene activas algunas habilidades de esa rama. Esto no le otorgará ninguna de las desventajas de Ira.
- **Parada Salvaje:** Puede usar su tiro de Estilo Salvaje para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.

Bestia II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 2 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF por 2, su Vitalidad por 3 y sus PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Estilo Salvaje e Ira por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Resistencia Salvaje como habilidad pasiva.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Mordisco Salvaje, Persecución y Abrazo de Oso. Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Rasgo Animal:** Recibe un rasgo perteneciente a un animal de su elección. Dicho rasgo debe ser equivalente a una Inyección Mutagénica.

Bestia III (+2, 5 mejoras)

Combinar Técnicas, Salto Salvaje, Zarpazo Desmembrador, Destrozar Defensas, Mataleón, Ira Temeraria, Golpe de Adrenalina

Bestia IV (+2, 7 mejoras)

Carga Imparable, Frenesí Saltarín, Secuencia de Zarpazos, Tajo Cercenador, +3 técnicas combate, Superar los Límites, Furia Invulnerable

Encadenado

La criatura se ha especializado en combatir con cadenas, empleándolas con gran agilidad para enredar a sus enemigos e impedir su capacidad de luchar.

Mejoras

Encadenado I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas Ligeras, Rastrear y Reflejos por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior como habilidad pasiva.
- **Parada con Armas:** Puede usar su tiro de Cadenas para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.
- **Danza de Cadenas:** Se encuentra siempre bajo los efectos de Danza de Cadenas, recibiendo así sus beneficios. Si pierde la concentración puede reactivar esa habilidad pagando una acción.
- **Espinas Desgarrantes:** Cada enemigo que fracase un tiro para escapar de su agarre o enredo sufrirá los efectos de Espinas

Desgarrantes. Esto solo funcionará con armas que provoquen daño

Cortante

- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Enredar, Gancho Perforante, Ataque Serpenteante y Cargar Ataque. Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita salvo que use un arma de dos manos.

Encadenado II (+2, requiere 3 mejoras)

Encadenado III (+2, requiere 5 mejoras)

Encadenado IV (+2, requiere 7 mejoras)

Espadachín

La criatura se ha especializado en combatir con una espada o arma de Duelo similar, luchando así con gracia y elegancia frente a cualquier enemigo que le desafíe.

Mejoras

Espadachín I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas de Duelo, Rastrear y Reflejos por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior y Destreza Defensiva como habilidades pasivas.
- **Parada con Armas:** Puede usar su tiro de Armas de Duelo para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.
- **Analizar Enemigo:** Cada ronda recibe los beneficios de [Analizar Enemigo](#) contra un objetivo de su elección, el cual no podrá cambiarse hasta su siguiente turno.
- **Truco de Espada:** Al impactar a un enemigo con un ataque con un arma de Duelo puede provocarle un efecto de la habilidad Truco de Espada. No podrá emplear el mismo efecto más de una vez por ronda.
- **Evasión:** Puede emplear la reacción Evasión una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Evasión que reciba por arquetipos diferentes.

Espadachín II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas de Duelo, Rastrear y Reflejos por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Esquiva Asombrosa como habilidad Pasiva. Si ya la tiene puede sustituirla por Punto Ciego.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Finta Engañosa, Espadas Trabadas, Ataque Torbellino y Golpe de Mango. Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda de manera gratuita.
- **Instintos Superiores:** Puede repetir todos sus tiros defensivos y quedarse con el resultado que más le convenga. Esto no funcionará contra habilidades que no conozca.

Espadachín III (+2, 5 mejoras)

Espadachín IV (+2, 7 mejoras)

Arquetipos de Armas

Todos estos arquetipos están relacionados con Armas o Artes Marciales

Lista de Arquetipos

Lancero

La criatura se ha especializado en combatir con un lanzas, alabardas y armas similares, aprovechando así su alcance para atacar a sus enemigos desde una distancia prudente.

Mejoras

Lancero I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores. Incrementa también sus PV y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Alabardas, Fortitud y Reflejos por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Velocidad Superior, Ajustar Alcance y Esquiva Asombrosa como habilidades pasivas. Si ya tiene Esquiva Asombrosa puede sustituirla por Sexto Sentido.
- **Preparación contra Cargas:** Al entrar en *posición defensiva* recibe automáticamente los beneficios de Preparación contra Cargas hasta el inicio de su siguiente turno. Este efecto terminará temprano si pierde la concentración o sale de *posición defensiva*.

- **Lanzazo Penetrante:** Al impactar a un enemigo puede clavarle su arma de la misma manera que la habilidad Lanzazo Penetrante sin la necesidad de gastar vigor.

Lancero II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores. Incrementa también sus PV y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Alabardas, Fortitud y Reflejos por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Duro de Pelar y Gran Acróbata como habilidades pasivas. Si ya tiene Esquiva Asombrosa puede sustituirla por Sexto Sentido.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Reposicionar Enemigo, Golpe Trasero, Golpe Aturdidor, Ataque Lateral y Gran Barrido. Cada una de estas solo puede usarse gratuitamente una vez por ronda salvo que use un arma de dos manos.
- **Evasión:** Puede emplear la reacción Evasión una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Evasión que reciba por arquetipos diferentes.

Lancero III (+2, requiere 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores. Incrementa también sus PV y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Alabardas, Fortitud y Reflejos por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Constitución Férrea, Giro Defensivo y Sexto Sentido como habilidades pasivas. Si ya tiene Giro Defensivo o Sexto Sentido puede sustituirlas por Constitución Férrea y Libertad de Movimiento respectivamente.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Lanzazo Saltarín, Atravesar Defensas y Lanzazo Aéreo. Cada una de estas solo puede usarse gratuitamente una vez por ronda salvo que use un arma de dos manos.
- **Danza del Alabarda:** Recibe Ventaja en todos los tiros relacionados con Alabardas y contará siempre como si estuviera en el estado Preparación contra Cargas. Esto funciona igual que Danza del Alabarda.
- **Resiliencia:** Puede emplear la reacción Resiliencia una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Resiliencia que reciba por arquetipos diferentes.
- **Combinar Técnicas:** Puede emplear la reacción Combinar Técnicas una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Combinar Técnicas que reciba por arquetipos diferentes.

Lancero IV (+2, requiere 7 mejoras)

Lanzazo Devastador, Abanico de Acero, Tornado de Madera, Estocada Serpenteante, Extensión de tu Cuerpo, Lanzazos en Cadena, +3 Técnicas, Muro Viviente, Reflejos Supremos

Luchador

La criatura se ha especializado en combatir con armas pesadas y destructivas, centrándose en hacer golpes lentos pero fuertes.

Mejoras

Luchador I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 1 además de sus limitadores. Aumenta también sus PV, Vitalidad y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en [Armas Pesadas](#), [Ira](#) y [Fortitud](#) por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Estilo Salvaje:** Recibe una acción adicional a costa que entrar en *posición defensiva* le cuesta otra acción.
- **Ira de Batalla:** Está siempre afectado por [Ira](#), recibiendo así Ventaja en todos sus tiros relacionados con estadísticas físicas pero no podrá mantener la concentración en efectos.
- **Parada con Armas:** Puede usar su tiro de Armas Pesadas para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.
- **Golpe Desestabilizador:** Al impactar a un enemigo con un ataque de Arma Pesada puede provocarle los efectos de [Golpe Desestabilizador](#).

Luchador II (+2, requiere 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 1 además de sus limitadores. Aumenta también sus PV, Vitalidad y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas Pesadas, Ira y Fortitud por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe [Frenesí de Batalla](#) como habilidad pasiva.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate [Reposición](#), [Forzosa](#), [Golpe Aturdidor](#), [Tajo Feroz](#) y [Gran Barrido](#). Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda salvo que use un arma de dos manos.

- **Resiliencia:** Puede emplear la reacción [Resiliencia](#) una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Resiliencia que reciba por arquetipos diferentes.
- **Demostración Terrorífica:** Mientras se encuentre en Ira puede emplear la habilidad [Demostración Terrorífica](#) cada ronda sin la necesidad de pagar vigor. No obstante, aquellos que tengan éxito defendiéndose de ella no necesitarán volver a tirar.

Luchador III (+2, requiere 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 1 además de sus limitadores. Aumenta también sus PV, Vitalidad y Defensa por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Armas Pesadas, Ira y Fortitud por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Ira Temeraria y Hasta la Muerte como habilidades pasivas.
- **Técnicas de Combate:** Aprende las técnicas de combate Carga Salvaje, Impacto Meteoro y Golpe Demoledor. Cada una de estas solo puede usarse una vez por ronda salvo que use un arma de dos manos.
- **Combinar Técnicas:** Puede emplear la reacción Combinar Técnicas una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Combinar Técnicas que reciba por arquetipos diferentes.
- **Guardia Fluida:** Empieza el combate con una cantidad de *contadores de escudo* igual a su Rango de Armas Pesadas. Dichos contadores pueden reponerse gastando dos acciones.

Luchador IV (+2, requiere 7 mejoras)

Furia Imparable, Muro Viviente, Una Última Resistencia/Superar los Límites, Sanación Rápida, Golpe Ascendente, Golpe por Golpe, Impacto Mortal, Vuelo de Golondrina, +3

Akhásico

Mejoras

Akhásico I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Akhásica por 2. Si ya tiene esta habilidad aumento será por 1.

- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Sentido Mágico.
- **Hechizos:** Aprende tres hechizos Arcanos o Mentales de Rango I. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.
- **Meditación Iluminada:** Está siempre bajo los efectos de Meditación Iluminada, recibiendo así Ventaja en todos sus tiros relacionados con la INT.
- **Vínculo Akhásico:** Es Inmune a ataques sorpresa y puede repetir todos los unos y doses naturales que obtenga. Es también Inmune a efectos que le obliguen a repetir tiros. Si ya tiene la habilidad Premonición podrá repetir todos los tiros cuyo resultado natural sea menor que cinco.

Akhásico II (+2, 3 mejoras)

Akhásico III (+2, 5 mejoras)

Akhásico IV (+2, 7 mejoras)

Siervo de la Colmena

La criatura tiene rasgos semejantes a un insecto o arácnido que le convierten en un siervo ideal para monstruos insectoides.

Mejoras

Siervo de la Colmena I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Insectoide y Estilo Salvaje por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidades pasivas Mente Insectoide y Duro de Pelar.
- **Aspecto Entotrópico:** Recibe dos mejoras parecidas a las que se recibirían con Inyección Mutagénica (cabe recalcar que usará su Rango de Ascendencia Insectoide para todos los tiros). Obtiene también *vista a ciegas* a distancia media y velocidad de escalada 1 junto a la capacidad de escalar por superficies lisas u horizontales.
- **Mente Colectiva:** Si combate junto a miembros de su colmena ninguno de ellos puede ser sorprendido salvo que todos lo estén además que si uno se libera de un efecto Ilusorio todos los demás se liberarán automáticamente. Obtiene también Inmunidad a efectos Mentales y Miedo lanzados por criaturas sin Ascendencia Insectoide o esta mejora.
- **Parada Salvaje:** Puede usar su tiro de Estilo Salvaje para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.

Siervo de la Colmena II (+2, 3 mejoras)

Siervo de la Colmena III (+2, 5 mejoras)

Siervo de la Colmena IV (+2, 7 me)

Dracónico

Mejoras

Dracónico I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y CON por 2 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Dracónica por 2.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Aspecto Dracónico y Sentidos Dracónicos.
- **Aliento del Dragón:** Es capaz de emplear la habilidad Aliento del Dragón sin la necesidad de pagar chi o vigor. Empleará como modificador su Rango de Ascendencia Dracónica y no podrá empoderar salvo que su tamaño se lo permita. Los efectos del Aliento pueden sustituirse por los de un hechizo que conozca siempre y cuando lo permita el DJ.

Dracónico II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y CON por 2 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Dracónica por 2.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Alas del Dragón y Resiliencia Dracónica
- **Poder Elemental:** Provoca 1d8 + Rango daño relacionado con el elemento de su elección con todos sus ataques físicos. Tiene también activa un aura relacionada con la habilidad Poder Elemental.
- **Presencia Aterradora:** Todas las criaturas a distancia media que puedan verle deberán tener éxito en un tiro de Voluntad o Intimidar frente a su modificador de Ascendencia Dracónica o aumentarán su nivel de *miedo* por un paso. Cada ronda todas las criaturas afectadas deberán repetir el tiro, aumentando de nuevo su nivel de *miedo* si fracasan y reduciéndolo por un paso si tienen éxito. Si una criatura llega a recuperarse del miedo o tiene éxito en el

primer tiro se volverá inmune a esta habilidad durante el resto del combate.

- **Tamaño Superior:** Aumenta su tamaño por un paso, recibiendo así un dado de daño adicional en todos sus ataques físicos e incrementando su alcance por un paso. Recibe también Resistencia a Maniobras, Aturdimiento y Agarres provocados por criaturas de tamaño inferior.

Dracónico III (+2, 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y CON por 2 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Dracónica por 2.
- **Escamas Impenetrables:** Su cuerpo está rodeado de una cantidad de *contadores de escudo* igual a su Rango en Ascendencia Dracónica. Recuperará estos contadores al cabo de un día.
- **Magia Dracónica:** Todos sus hechizos del mismo elemento que el suyo reciben un dado de daño adicional y puede emplear su modificador de Ascendencia Dracónica para lanzarlos. También podrá emplear su estadística de CON o su Rango de Ascendencia Dracónica para determinar la fuer
- **Tamaño Superior:** Aumenta su tamaño por un paso, recibiendo así un dado de daño adicional en todos sus ataques físicos e incrementando su alcance por un paso. Recibe también Resistencia a Maniobras, Aturdimiento y Agarres provocados por criaturas de tamaño inferior.

Fúngico

Mejoras

Fúngico I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Fúngica por 2. Si ya tiene esta habilidad aumento será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Metabolismo Fúngico.
- **Hongo viviente:** Recibe Inmunidad a *heridas permanentes*, efectos Mentales, Miedo, Aflicciones y Necróticos. Tiene también visión a ciegas en una distancia media.
- **Carroñero:** Puede emplear la habilidad Carroñero una vez por ronda de manera gratuita para sanarse.

- **Esporas Infecciosas:** Al impactar a un enemigo puede afectarle con la habilidad Esporas Infecciosas.
- **Explosión Fúngica:** Cuando la criatura muera llenará una esfera pequeña centrada en su cadáver con esporas infecciosas, provocando el mismo efecto que la habilidad Nube Tóxica. Dicha nube se disipará cuando una ronda.

Fúngico II (+2, 3 mejoras)

Fúngico III (+2, 5 mejoras)

Fúngico IV (+2, 7 mejoras)

Arquetipos de Ascendencias

Todos estos arquetipos están relacionados con Ascendencias.

Lista de Arquetipos

Oni

Mejoras

Oni I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Incrementa también sus PV y Vitalidad por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Ascendencia Oni por 2. Si ya tiene esta habilidad aumento será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Aguantar Heridas.
- **Foco Elemental:** Recibe Resistencia a un elemento de su elección entre Fuego, Agua, Hielo, Tormenta, Necrótico o Ácido. Aprende dos hechizos de Rango I pertenecientes a esa categoría.
- **Furia del Oni:** Cuenta como si estuviera siempre bajo los efectos de Furia del Oni, recibiendo así Ventaja en todos sus tiros relacionados con la FUE y la CAR además de DEF adicional igual a su Rango de Ascendencia + 1.

Oni II (+2, 3 mejoras)

Oni III (+2, 5 mejoras)

Oni IV (+2, 7 mejoras)

Arquetipos Básicos

Todos estos arquetipos son no están relacionados con ningún rango, siendo así básicos.

Lista de Arquetipos

Aéreo (+2)

La criatura está dotada de alas y puede volar a grandes velocidades, volviéndose notoriamente difícil de impactar con ataques enemigos. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y DES por 2 junto a sus limitadores. Recibe también una acción adicional.
- **Vuelo Superior:** Obtiene velocidad de vuelo 2 y Ventaja en todos sus tiros de Esquiva. Si se encuentra en el aire recibe Ventaja en todos sus tiros de ataque contra criaturas incapaces de volar.
- **Aspecto de Ave:** Tiene visión nocturna y olfato a distancia media. Puede comunicarse con otras aves y no le afecta el terreno difícil en el aire.
- **Esquiva Aérea:** Si está volando puede emplear una acción que tenga guardada para evadir un ataque enemigo, moviéndose así un paso en cualquier dirección y reduciendo el daño de dicho ataque a la mitad. Esta reducción se acumula con Evasión y no puede usarse si lleva armadura media o superior.

Gigante (+2)

La criatura tiene un tamaño especialmente superior a lo normal, incrementando notablemente su fuerza y resistencia. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras y puede tomarse múltiples veces, acumulando los beneficios otorgados. La segunda vez que se tome requerirá tener otras tres mejoras mientras que la tercera vez requerirá tener otras cinco mejoras.

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE y CON por 2 junto a sus limitadores a costa que reducirá su DES por 1. Incrementa también su DEF por 2, sus PV por 4 y su Vitalidad por 4.
- **Tamaño Superior:** El alcance de sus armas aumenta por un paso y recibe un dado de daño adicional con estas debido al tamaño superior que tienen. Tiene también Resistencia a Maniobras, Aturdimiento y Agarres provocados por criaturas de tamaño inferior a costa de tener Desventaja en todos sus tiros de Esquiva.

Guardián (+2, solo invocaciones)

La criatura tiene una fuerte lealtad hacia su invocador, especializándose en protegerlo y mejorando sus habilidades de forma pareja a las suyas. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa todas sus estadísticas por 1 junto a sus limitadores. Recibe también una acción adicional.
- **Defensa Colectiva:** Cuando esta criatura entre en *posición defensiva* su invocador también lo hará de manera automática. Lo mismo ocurre en sentido inverso. Ninguno de los dos puede ser sorprendido salvo que ambos lo estén.
- **Compartir Habilidades:** Si el invocador tiene Rangos compartidos con esta criatura puede emplear su modificador para todos sus tiros si este es más alto. Esto funcionará tanto para rangos físicos como mágicos.
- **Asalto Coordinado:** Todas las habilidades de Presencia que use el invocador en esta criatura le costarán una acción bonus. Deberá seguir pagando el coste pertinente en vigor.

Jinete (+2)

La criatura se ha especializado en combatir sobre una montura o la parte inferior de su cuerpo se asemeja a una, otorgándole movilidad y fuerza de carga superior. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CON por 1 junto a sus limitadores. Recibe también una acción adicional.
- **Movimiento Superior:** Su velocidad de paso, natación o escalada pasa a ser 2 según la montura que tenga. Aumenta su bonificador en tiros de Esquiva por +2 y puede emplear la habilidad Evasión una vez por ronda si se encuentra en terreno despejado. Esto no se acumula con otros usos de Evasión recibidos y los beneficios de esta habilidad se perderán si muere la montura o sufre una *herida permanente* en la pierna.
- **Carga de Caballería:** Cada vez que impacte a un objetivo tras moverse un paso en línea recta aumentará su daño base por 1d6 además que puede *desenganchar* como acción bonus. El afectado deberá también tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias frente a su modificador de arma o será empujado un paso y quedará *trozado*. Si el afectado emplea Parada para defenderse deberá seguir tirando.

Legendario (+2, no disponible para invocaciones)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa todas sus estadísticas por 1 junto a sus limitadores.
- **Acciones Legendarias:** Tiene un turno adicional con tres acciones a -10 iniciativa. Esto funciona de la misma manera que Reflejos Supremos y se acumula con esa habilidad.
- **Resistencias Legendarias:** Obtiene tres usos gratuitos de la habilidad Indómito que puede gastar para tener éxito automático en tiros defensivos de cualquier tipo.
- **Líder nato:** Recibe Ventaja en todos sus tiros de ataque, defensa y habilidad de la misma manera que Inspirar Heroísmo. Todos sus aliados a distancia media obtendrán los mismos beneficios como si estuvieran afectados por esa misma habilidad.

Plaga (+2)

La criatura no es un único ser sino una nube de pequeñas criaturas con una mente colmena. Este arquetipo otorga las siguientes características:

- **Mejoras Estadísticas:** La criatura se vuelve casi incorpórea, haciendo que sus estadísticas de FUE y CON pasen a ser -1. Empleará su estadística de SAB o CAR para calcular sus PV y Vitalidad además de sus tiros de ataque con armas naturales.
- **Múltiple:** Obtiene Inmunidad a todos los efectos dirigidos a un único objetivo sin importar su fuerza. No obstante, obtendrá Vulnerabilidad a ataques de Área y al daño provocado por estos.
- **Forma de Plaga:** Ocupa un espacio del tamaño de una esfera pequeña y puede pasar a través de las ranuras pequeñas. No puede ser detectada por ningún sentido salvo la vista. Su forma de plaga le permite pasar hasta por las ranuras más pequeñas.
- **Ataques Colectivos:** Al tratarse de una nube de criaturas no puede emplear armas o maniobras. Sus ataques físicos solo podrán afectar a criaturas que se encuentren en una posición que ocupe y estas solo podrán defenderse con Parada mágica o tirando CON frente a su modificador. Dichos ataques contarán como si fueran de Área y provocan la mitad de daño en caso de éxito.
- **Fusión con Plagas:** Esta criatura puede fusionarse con otras plagas adyacentes para formar una única criatura mucho mayor empleando una acción. Una plaga fusionada combinará sus valores de Vitalidad y PV en uno solo además de aumentar su tamaño por un paso hasta un máximo de una esfera grande. Todos sus ataques físicos incrementarán su modificador por 2 y recibirán un dado de daño adicional. Esto incrementará también el nivel efectivo de la plaga combinada por 2 para los propósitos de controlar invocaciones.

Tropa (+4, no disponible para invocaciones)

La criatura representa una unidad compuesta por múltiples criaturas capaces de luchar de manera coordinada. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Mejoras Estadísticas:** La criatura no recibe ninguna alteración a sus estadísticas básicas. No obstante, multiplicará sus PV y Vitalidad base por 4.
- **Múltiple:** Obtiene Inmunidad a todos los efectos dirigidos a un único objetivo sin importar su fuerza. No obstante, obtendrá Vulnerabilidad a ataques de Área y al daño provocado por estos.
- **Ataques Colectivos:** Todos los tiros de ataque o efectos lanzados por esta criatura recibirán un modificador +6 al tiro además de infligir +6 daño base al impactar. Dichos ataques contarán como si fueran de Área, infligiendo así la mitad de daño en caso que no impacten exitosamente.

Clérigo Celestial

Mejoras

Clérigo Celestial I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Celestial por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Nacido del Cielo y Cuerpo Puro
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Manifestación Divina y otros tres hechizos de Rango I relacionados con su patrón celestial. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Magia Divina o Ascendencia Celestia.
- **Sentido Divino:** Puede sentir la posición y naturaleza de todos los efectos divinos y mágicos a distancia media.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón espiritual además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Clérigo Celestial II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Celestial por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Alas Angelicales.
- **Hechizos:** Aprende tres hechizos de Rango II relacionados con su patrón celestial. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.
- **Protección Divina:** Se encuentra siempre en *posición defensiva* y puede tirar Magia Divina para defenderse de ataques y hechizos enemigos. Una vez por ronda puede afectar a un enemigo que le haya herido con el hechizo Manifestación Divina.
- **Poder de los Cielos:** Recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con Magia de Vida o ataques con armas. Le rodea un aura de luz que le otorga Resistencia a ataques A Distancia y efectos Sombríos. El aura se disipará si pierde la concentración y reactivarla cuesta dos acciones.
- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad Presencia Divina. Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Clérigo Celestial III (+2, 5 mejoras)

Clérigo Celestial IV (+2, 7 mejoras)

Guerrero Abisal

La criatura ha sido escogida por las fuerzas del abismo para sembrar el caos y la destrucción.

Mejoras

Guerrero Abisal I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Abisal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Tocado por la Locura.

- **Azote Divino:** Puede usar su modificador de Guerrero Divino para todos sus tiros de ataque con armas y estos provocarán 1d6 + Rango daño adicional de un tipo relacionado con su patrón abisal. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Azote Divino.
- **Mutación:** Tiene activa una mutación abisal de su elección con fuerza equivalente a la que podría conseguir con la habilidad Mutación.
- **Poder Antinatural:** Puede sentir la posición y naturaleza de todos los efectos mágicos a distancia media además que recibe *visita a ciegas* en un radio medio.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón abisal además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Guerrero Abisal II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Abisal por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Aura Protectora.
- **Hechizos:** Aprende dos hechizos de Rango I relacionados con su patrón abisal. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi y puede infundirlos en sus ataques físicos en lugar de provocar el daño de Azote Divino. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Guerrero Divino o Ascendencia Abisal.
- **Mutación:** Tiene activa una mutación abisal adicional de su elección con fuerza equivalente a la que podría conseguir con la habilidad Mutación.
- **Golpe Desacralizador:** En lugar de infligir daño adicional puede provocar los efectos de Golpe Desacralizador a un objetivo que impacte con su arma.
- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad Presencia Divina. Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Guerrero Abisal III (+2, 5 mejoras)

Guerrero Abisal IV (+2)

Guerrero Celestial

Mejoras

Guerrero Celestial I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en [Guerrero Divino](#) y [Ascendencia Celestial](#) por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas [Nacido del Cielo](#) y [Cuerpo Puro](#).
- **Azote Divino:** Puede usar su modificador de Guerrero Divino para todos sus tiros de ataque con armas y estos provocarán 1d6 + Rango daño adicional de un tipo relacionado con su patrón celestial. Esto funciona de la misma manera que el hechizo [Azote Divino](#).
- **Sentido Divino:** Puede sentir la posición y naturaleza de todos los efectos divinos y mágicos a distancia media.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón celestial además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que [Guerrero de la Fe](#).

Guerrero Celestial II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Celestial por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas [Alas Angelicales](#) y [Aura Protectora](#).
- **Hechizos:** Aprende dos hechizos de Rango I relacionados con su patrón celestial. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Guerrero Divino o Ascendencia Celestial.
- **Golpe Desacralizador:** En lugar de infligir daño adicional puede provocar los efectos de [Impacto](#)

[Desacralizador](#) a un objetivo que impacte con su arma.

- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad [Presencia Divina](#). Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Guerrero Celestial III (+2, 5 mejoras)

Guerrero Celestial IV (+2, 7 mejoras)

Guerrero Espiritual

Mejoras

Guerrero Espiritual I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Primigenia por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Aspecto Primigenio.
- **Hechizos:** Aprende dos hechizos de Rango I relacionados con su patrón espiritual. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Guerrero Divino o Ascendencia Primigenia.
- **Azote Divino:** Puede usar su modificador de Guerrero Divino para todos sus tiros de ataque con armas y estos provocarán 1d6 + Rango daño adicional de un tipo relacionado con su patrón celestial. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Azote Divino. En lugar de infligir daño puede provocar los efectos de un hechizo que conozca al impactar de la misma manera que Fuerza Salvaje.
- **Comunión con la Naturaleza:** Desarrolla un sexto sentido que le permite detectar presencias espirituales y mágicas a distancia lejana de las cuales puede identificar su naturaleza y fuerza aproximada. También es capaz de comunicarse con criaturas espirituales.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón celestial además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Guerrero Espiritual II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Celestial por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Vínculo Primigenio y Aura Protectora.
- **Hechizos:** Aprende dos hechizos de Rango II relacionados con su patrón espiritual. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.
- **Golpe Desacralizador:** En lugar de infligir daño adicional puede provocar los efectos de Golpe Desacralizador a un objetivo que impacte con su arma.
- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad Presencia Divina. Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Guerrero Espiritual III (+2, 5 mejoras)

Guerrero Espiritual IV (+2, 7 mejoras)

Guerrero Infernal

Mejoras

Guerrero Infernal I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Infernal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Resistencias Infernales y Visión Infernal.
- **Azote Divino:** Puede usar su modificador de Guerrero Divino para todos sus tiros de ataque con armas y estos provocarán 1d6 + Rango daño adicional de un tipo relacionado con su patrón celestial. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Azote Divino.
- **Arma Profana:** Provocará heridas profanas cada vez que impacte con un ataque de cualquier tipo. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Arma Profana.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón

celestial además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Guerrero Infernal II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su DEF y PV por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Guerrero Divino y Ascendencia Infernal por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidades pasivas Alas Demoníacas y Aura Protectora. Puede sustituir las alas demoníacas por
- **Hechizos:** Aprende dos hechizos de Rango I relacionados con su patrón internal. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi y puede infundirlos en sus ataques físicos en lugar de provocar el daño de Azote Divino. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Guerrero Divino o Ascendencia Infernal.
- **Golpe Desacralizador:** En lugar de infligir daño adicional puede provocar los efectos de Golpe Desacralizador a un objetivo que impacte con su arma.
- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad Presencia Divina. Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Guerrero Infernal III (+2, 5 mejoras)

Guerrero Infernal IV (+2, 7 mejoras)

Hechicero Abisal

La criatura es capaz de canalizar la magia caótica del abismo y emplearla para alterar la realidad misma.

Mejoras

Hechicero Abisal I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Abisal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Tocado por la Locura.

- **Hechizos:** Aprende el hechizo Manifestación Divina y otros tres hechizos de Rango I relacionados con su patrón abisal. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Magia Divina o Ascendencia Abisal.
- **Mutación:** Tiene activa una mutación abisal de su elección con fuerza equivalente a la que podría conseguir con la habilidad Mutación.
- **Poder Antinatural:** Puede sentir la posición y naturaleza de todos los efectos mágicos a distancia media además que recibe *visita a ciegas* en un radio medio.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón abisal además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Hechicero Abisal II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Abisal por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Rasgo Monstruoso Superior.
- **Hechizos:** Aprende tres hechizos de Rango II relacionados con su patrón abisal. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.
- **Poder del Dolor:** Es Inmune a los efectos de *heridas permanentes* leves y medias además que recibe Resistencia a Aflicciones y Aturdimiento.
- **Protección Divina:** Se encuentra siempre en *posición defensiva* y puede tirar Magia Divina para defenderse de ataques y hechizos enemigos. Una vez por ronda puede afectar a un enemigo que le haya herido con el hechizo Manifestación Divina.
- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad Presencia Divina. Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Hechicero Abisal III (+2, 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Abisal por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Corrupción Absoluta.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Castigo Divino y otros tres hechizos de Rango III relacionados con su patrón abisal. Podrá

lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.

- **Paso Abisal:** Una vez por ronda puede emplear la habilidad Paso Abisal sin la necesidad de pagar chi o vigor.
- **Llamar a los Dioses:** Al iniciar el combate puede activar un efecto Ambiental a su alrededor de Rango III o menos relacionado con su patrón abisal. Algunos ejemplos son Controlar los Vientos, Animar plantas, Aura de vida o Aura de Muerte. No necesitará mantener la concentración para que permanezca activo y puede ser contrarrestado de igual ma
- **Aura del Caos:** Recibe Resistencia a efectos Arcanos y Divinos además que los glifos a distancia cercana tienen una probabilidad del 50% de fallar. Una vez por ronda puede contrarrestar un efecto Arcano de Rango II o menos.

Hechicero Abisal IV (+2, 7 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa todas sus estadísticas mentales por 2 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Abisal por 1.
- **Intervención Divina:** Tres veces por combate puede tener éxito automático en un tiro defensivo o de habilidad. Podrá también repetir todos los 1 y 2 naturales que obtenga.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Palabra Divina y otros tres hechizos de Rango IV relacionados con su patrón abisal. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.
- **Transformación Abisal:** En cualquier momento del combate puede entrar en una segunda fase más fuerte. Esto le hará entrar en un estado semejante a Transformación Abisal, recibiendo así todas sus ventajas. Dado que no tendrá reserva de chi o vigor dicho estado le permitirá emplear de manera gratuita todos sus hechizos y técnicas de combate de Rango III o inferior una vez adicional por ronda. Solo podrá activar esta habilidad una vez por combate.
- **Ira de Dios:** Una vez por combate puede lanzar el hechizo Ira de Dios de manera gratuita. Puede emplearla de manera alternativa como reacción para contrarrestar otra habilidad de Rango VI de su elección que no sea mítica.

Hechicero Espiritual

La criatura está elegida por un espíritu de la naturaleza o tiene esencia espiritual en su interior.

Mejoras

Hechicero Espiritual I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Primigenia por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Aspecto Primigenio.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Manifestación Divina y otros tres hechizos de Rango I relacionados con su patrón espiritual. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Magia Divina o Ascendencia Primigenia.
- **Comunión con la Naturaleza:** Desarrolla un sexto sentido que le permite detectar presencias espirituales y mágicas a distancia lejana de las cuales puede identificar su naturaleza y fuerza aproximada. También es capaz de comunicarse con criaturas espirituales.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón espiritual además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Hechicero Espiritual II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Primigenia por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidad pasiva Vínculo Primigenio.
- **Hechizos:** Aprende tres hechizos de Rango II relacionados con su patrón espiritual. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi.
- **Protección Divina:** Se encuentra siempre en *posición defensiva* y puede tirar Magia Divina para defenderse de ataques y hechizos enemigos. Una vez por ronda puede afectar a un enemigo que le haya herido con el hechizo Manifestación Divina.
- **Forma Animal:** Puede transformarse en un animal de su elección empleando una acción. Su equipamiento se fusionará con su forma animal y podrá permanecer en dicho estado tanto tiempo como desee. El animal escogido no debe tener nivel superior al suyo y cambiar de forma no cambiará sus PV y Vitalidad máximos.
- **Presencia Divina:** Al entrar en combate activará de manera automática la habilidad Presencia Divina. Si la llega a perder no podrá recuperarla hasta que gaste dos acciones.

Hechicero Espiritual III

(+2, 5 mejoras)

Hechicero Espiritual IV

(+2, 7 mejoras)

Iluminado

Mejoras

Iluminado I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa todas sus estadísticas por 1 junto a sus limitadores. Incrementa también su DEF por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Chakras y una rama de Artes Marciales de su elección por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Técnicas Marciales:** Aprende dos técnicas de combate de Rango II o menos pertenecientes a una rama de Artes Marciales. Podrá emplear gratuitamente una vez por ronda las técnicas que tengan costes de vigor.
- **Poder del Chakra:** Al entrar en combate contará como si tuviera abiertos el Chakra Terrenal, el Chakra Raíz y el Chakra Sacral, obteniendo todos sus beneficios pero sin perder PV cada ronda.
- **Puños de Fuerza:** Sus ataques de Artes Marciales cuentan como si fueran mágicos para los propósitos de Resistencias y aumentan su daño base por 1d6.

Iluminado II (+2, 3 mejoras)

Iluminado III (+2, 5 mejoras)

Iluminado IV (+2, 7 mejoras)

Arquetipos Divinos

Mago Infernal

Mejoras

Mago Infernal I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia Divina y Ascendencia Infernal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.

- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidades pasivas Resistencias Infernales y Visión Infernal.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Manifestación Divina y otros tres hechizos de Rango I relacionados con su patrón infernal. Podrá lanzar gratuitamente una vez por ronda los hechizos que tengan costes de chi. Todos sus hechizos emplearán su modificador y rango en Magia Divina o Ascendencia Infernal.
- **Arma Profana:** Provocará heridas profanas cada vez que impacte con un ataque de cualquier tipo. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Arma Profana.
- **Guerrero de la Fe:** Obtiene Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con armas o hechizos vinculados a su patrón espiritual además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. Esto funciona de la misma manera que Guerrero de la Fe.

Mago Infernal II (+2, 3 mejoras)

Mago Infernal III (+2, 5 mejoras)

Mago Infernal IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Ácido

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de ácido.

Mejoras

Cuerpo Ácido (+2)

La criatura está compuesta de ácido corrosivo, careciendo así de cuerpo físico. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa. Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que no podrá emplear habilidades o ataques que no sean de Ácido.
- **Cuerpo Líquido:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de natación 1 y puede pasar a través de ranuras pequeñas.
- **Ácido Viviente:** Recibe Inmunidad a efectos de Ácido a costa de Vulnerabilidad a efectos de Agua y Hielo. Si es afectado por un hechizo de Ácido se sanará Vitalidad igual al Rango de este + 2.
- **Toque Ácido:** Cada objeto que toque se corroerá, otorgándole el efecto de estado *roto*. Cada vez que una criatura que le impacte con un ataque físico o empiece su turno en una posición adyacente sufrirá automáticamente una *quemadura leve*. Si ya

tiene una *quemadura* activa el nivel de esta aumentará por un paso hasta que sea *grave*.

Esencia de Ácido I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Incrementa también sus PV, Vitalidad y DEF p
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Ácido por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Aspecto Primigenio.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Escupitajo Ácido, Toque Corrosivo y Aliento Tóxico. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Ácido:** Puede usar su tiro de Magia de Ácido para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Hijo del Pantano:** Obtiene velocidad de natación 1 además de Resistencia a efectos Necróticos, Ácido y Aflicciones.
- **Infusión Ácida:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Ácido que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Ácido II (+2, 3 mejoras)

Muro de Lodo, Erupción Ácida, Foso de Cadáveres, Llamar al Pantano, Aguas Sanadoras, Forma Fluida

Esencia de Ácido III (+2, 5 mejoras)

Tentáculos Fangosos, Armadura Ácida, Torrente Cáustico, Vapores Abrasivos, Columna de Agua, Flagelo de las Corrientes

Esencia de Ácido IV (+2, 7 mejoras)

Lluvia Ácida, Calcificación, Corroer hasta los Huesos, Señor del Pantano, Elemento del Cambio, Forma Acuosa

Esencia de Agua

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de agua.

Mejoras

Cuerpo Acuoso (+2)

La criatura está compuesta de aguas fluidas, careciendo así de cuerpo físico. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa.
Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que no podrá emplear habilidades o ataques que no sean de Agua.
- **Cuerpo Líquido:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de natación 1 y puede pasar a través de ranuras pequeñas.
- **Agua Viviente:** Recibe Inmunidad a efectos de Agua a costa de Vulnerabilidad a efectos de Frío y Fuego. Si es afectado por un hechizo de Agua se sanará Vitalidad igual al Rango de este + 2.
- **Fusión Acuosa:** Es capaz de fusionarse con efectos Duraderos de Agua o Ácido existentes, pudiendo así emplearlos sin la necesidad de mantener la concentración. Si está fusionado debe moverse de la misma manera que el hechizo y formará parte de su cuerpo.

Esencia de Agua I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia de Agua por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Nacido de las Profundidades y Ecolocación.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Torrente, Aguas de la Vida y Niebla Envolverte. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Agua:** Puede usar su tiro de Magia de Agua para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Golpe Hidráulico:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Agua que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Agua II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia de Agua por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidad pasiva Aguas Sanadoras.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Ola Chocante, el cual puede emplear una vez por ronda de manera gratuita.

- **Forma Fluida:** Recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con Magia de Agua y reduce todo el daño que reciba por un valor igual a su Rango de Magia de Agua - 1. Todo el espacio a su alrededor cuenta como *terreno difícil* como si tuviera activa la habilidad con el mismo nombre. Estos modificadores no se acumulan con aquellos otorgados por Controlar el Agua o Lluvias Torrenciales.
- **Muro de Agua:** Una vez por ronda puede emplear el hechizo Muro de Agua de manera gratuita para defenderse de un ataque enemigo. Debe encontrarse en *posición defensiva* para que esto sea posible.
- **Tentáculos de Agua:** Al entrar en combate recibe una cantidad de *contadores de escudo* igual a su Rango de Magia de Agua - 1. Mientras le queden *contadores de escudo* podrá hacer un ataque de Torrente una vez por ronda como acción bonus.

Esencia de Agua III (+2, 5 mejoras)

Prisión Acuosa, Vórtice, Taladro Hidráulico, Columna de Agua, Flagelo de las Corrientes, Escaldar, Elemento

Esencia de Agua IV (+2, 7 mejoras)

Tsunami, Lluvias Torrenciales, Furia del Océano, Forma Elemental, Forma Acuosa, Vapor Hirviente

Esencia de Aire

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de aire.

Mejoras

Cuerpo de Ventisca (+2)

La criatura está compuesta de aire viviente, careciendo así de un cuerpo físico. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras.

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa. Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que no podrá emplear habilidades o ataques que no sean de Aire o Tormenta.
- **Incorpóreo:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de vuelo 1 y puede pasar a través de ranuras pequeñas.
- **Aire Viviente:** Recibe Inmunidad a efectos Eléctricos a costa de Vulnerabilidad a efectos de Aire y Sónicos. Si es afectado por un hechizo de Agua se sanará Vitalidad igual al Rango de este + 2.

- **Fusión de Viento:** Es capaz de fusionarse con efectos Duraderos de Aire o Tormenta existentes, pudiendo así emplearlos sin la necesidad de mantener la concentración. Si está fusionado debe moverse de la misma manera que el hechizo y formará parte de su cuerpo.

Esencia de Aire I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su cantidad de acciones disponibles por 1.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia de Aire por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Nacido de las Tormentas.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Vendaval, Tajo de los Vientos y Viento Furibundo. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Aire:** Puede usar su tiro de Magia de Aire para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Infusión Tormentosa:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Aire que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Aire II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Aire III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Aire IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Arena

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de arena.

Mejoras

Esencia de Arena I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Arena por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.

- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Velocidad Superior.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Torrente de Arena, Transmutar la Tierra y Polvo Cegador. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Arena:** Puede usar su tiro de Magia de Arena defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Infusión Arenosa:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Arena que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.
- **Hijo del Desierto:** Es Inmune al *terreno difícil* provocado por efectos de Tierra y obtiene Resistencia a efectos de Fuego, Frío y Necróticos.

Esencia de Arena II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Arena III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Arena IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Fuego

La criatura está infundida por energía elemental de fuego que le permite canalizar las llamas para quemar todo a su paso.

Mejoras

Cuerpo Ígneo (+2)

La criatura está hecha de fuego viviente, careciendo así de cuerpo físico. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa. Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que sus ataques solo podrán provocar daño Fuego.
- **Incorpórea:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de vuelo 1 y puede pasar a través de ranuras pequeñas.
- **Fuego Viviente:** Recibe Inmunidad a efectos de Fuego a costa de Vulnerabilidad a efectos de Agua y Hielo. Si sufre daño Fuego se sanará Vitalidad igual al daño que recibiría.
- **Toque abrasador:** Cada vez que toque un material inflamable este saltará en llamas. Toda criatura que le impacte con un ataque físico o empiece su turno en una posición adyacente sufrirá automáticamente una *quemadura leve*. Si ya tiene una

quemadura activa el nivel de esta aumentará por un paso hasta que sea *grave*.

Esencia de Fuego I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia de Fuego por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidades pasivas Fuego Interior y Visión Térmica.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Lllamarada, Asalto Abrasador y Aliento de Fuego. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Fuego:** Puede usar su tiro de Magia de Fuego para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Furia del Fuego:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Fuego que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Fuego II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Fuego III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Fuego IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Hielo

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de hielo.

Mejoras

Esencia de Hielo I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Hielo y Ascendencia de Boreal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidades pasivas Adaptación al Frío y Caminante del Hielo.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Rayo Gélido, Espina de Hielo y Bajar Te. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.

- **Parada de Hielo:** Puede usar su tiro de Magia de Hielo para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Canalizar el Frío:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Frío que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Hielo II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Hielo III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Hielo IV (+2, 7 mejoras)

Arquetipos Elementales

Esencia de Metal

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de metal.

Mejoras

Esencia de Metal I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Metal por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Velocidad Superior.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Manipular Metal, Golpe Metálico e Hilos de Acero. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Metal:** Puede usar su tiro de Magia de Metal para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Infusión Metálica:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Metal que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.
- **Resiliencia:** Puede emplear la reacción Resiliencia una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Resiliencia que reciba por arquetipos diferentes.

Esencia de Metal II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Metal III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Metal IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Naturaleza

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de naturaleza.

Mejoras

Cuerpo de Plantas (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 4.
- **Planta Viviente:** Recibe Inmunidad a *heridas permanentes* y efectos Mentales, Sónicos, Aturdimiento, Miedo y Aflicciones a costa de Vulnerabilidad a efectos de Fuego y Necróticos. Obtiene también Resistencia al daño Contundente y Perforante.
- **Uno con la Naturaleza:** Recibe Inmunidad a *terreno difícil* ocasionado por plantas y tiene *vista a ciegas* con alcance medio, la cual funciona de la misma manera que Georradar. Además, si se encuentra en un lugar con mucha vegetación puede *ocultarse* como acción bonus una vez por ronda.
- **Naturaleza Empoderada:** Puede lanzar sus hechizos de Naturaleza empleando su estadística de CON en lugar de su SAB además que recibirá Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con estos. Se regenera también 4 Vitalidad al inicio de su turno si se encuentra en contacto con la naturaleza.

Esencia de Naturaleza I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Naturaleza y Ascendencia Primigenia por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Zarcillo Enredador, Espina de Madera y Enmarañar. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Naturaleza:** Puede usar su tiro de Magia de Naturaleza para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

- **Comuni3n con la Naturaleza:** Desarrolla un sexto sentido que le permite detectar presencias espirituales y mágicas a distancia lejana de las cuales puede identificar su naturaleza y fuerza aproximada. También es capaz de comunicarse con criaturas espirituales.
- **Fuerza Salvaje:** Al impactar con un ataque natural puede provocar los efectos de un hechizo de Naturaleza que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Naturaleza II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Naturaleza III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Naturaleza IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Sangre

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de sangre.

Mejoras

Esencia de Sangre I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Sangre por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Sentido de Sangre.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Drenar Sangre y Espasmos Convulsivos. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Defensa Sanguínea:** Si se encuentra en *posición defensiva* entrará automáticamente en el estado de Defensa Sanguínea.
- **Infusión Sanguínea:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Sangre que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Sangre II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Sangre por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Constitución Férrea.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Sanación Sanguínea, Toque Vampírico y Dolor Agonizante. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Maestría Sanguínea:** Recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con Magia de Sangre y su alcance con dichas habilidades aumenta a medio si afecta a enemigos con *sangrado*.
- **Espasmo Defensivo:** Una vez por ronda puede empoderar la habilidad Defensa Sanguínea para que un enemigo a distancia media falle automáticamente un ataque.
- **Arma Sanguínea:** Puede crear armas con su propia sangre empleando dos acciones. Podrá emplear su tiro de ataque con Magia de Sangre en los tiros de ataque hecho con ellas además que el daño base quedará modificado por su estadística de CAR.

Esencia de Sangre III (+2, 5 mejoras)

Drenaje Múltiple, Lazos de Sangre, Telekinesia Sanguínea, Autocontrol Sanguíneo, Flagelo de las Corrientes, Aguas Sanadoras

Esencia de Sangre IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Tormenta

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de tormenta.

Mejoras

Cuerpo de Rocas (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también sus PV y DEF por 4.
- **Roca Viviente:** Recibe Inmunidad a *heridas permanentes* y efectos Mentales, Eléctricos, Necróticos, Aturdimiento, Miedo y Aflicciones a costa de Vulnerabilidad a efectos Sónicos. Recibe también Resistencia al daño Cortante, Perforante, Fuego y Frío.

- **Paso Rocoso:** Recibe Inmunidad a *terreno difícil* ocasionado por plantas además de velocidad de escalada y excavar 1.
- **Poder de la Tierra:** Puede lanzar sus hechizos de Tierra empleando su estadística de CON en lugar de su SAB además que recibirá Ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa con estos. Se regenera también 4 Vitalidad al inicio de su turno si se encuentra en contacto con la tierra.

Esencia de Tierra I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, CON y SAB por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia de Tierra por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene las habilidades pasivas Vínculo con la Tierra y Georradar
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Pedrada, Crear Obstáculo y Terratemblor. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Tierra:** Puede usar su tiro de Magia de Tierra para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Puños de Tierra:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Tierra que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.

Esencia de Tierra II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Tierra III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Tierra IV (+2, 7 mejoras)

Esencia de Tormenta

La criatura tiene esencia mágica relacionado con fuerzas elementales de tormenta.

Mejoras

Esencia de Tormenta I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su DES, CON y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Tormenta por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento

en ella será por 1.

- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Velocidad Superior.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Arco Eléctrico, Toque Chispeante y Onda Trueno. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Parada de Tormenta:** Puede usar su tiro de Magia de Tormenta para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Infusión Eléctrica:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo de Tormenta que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda.
- **Evasión:** Puede emplear la reacción Evasión una vez por ronda sin la necesidad de gastar vigor. Esto se acumula con otros usos de Evasión que reciba por arquetipos diferentes.

Esencia de Tormenta II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Tormenta III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Tormenta IV (+2, 7 mejoras)

Ligador de Almas

La criatura posee la extraña capacidad de canalizar el poder de las almas o someterlas a su voluntad, actuando de una manera similar a un poderoso médium.

Mejoras

Ligador de Almas I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su CON e INT por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Almas por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Sentido de Muerte como habilidad pasiva.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Exorcismo y Robar Almas. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Golpe Espectral:** Sus ataques físicos pueden herir a criaturas incorpóreas con normalidad.
- **Canalizar Ánima:** Recibe Ventaja en todos los tiros relacionados con una estadística de su elección además que aprende dos

hechizos de Rango I. Estos modificadores no se acumulan con Canalizar Ánima y se desactivarán durante una ronda si sufre el hechizo Exorcismo.

Ligador de Almas II (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su CON e INT por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Almas por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Alma Resiliente como habilidad pasiva.
- **Hechizos:** Aprende el hechizo Armonizar, el cual puede emplear gratuitamente una vez por ronda.
- **Canalización Superior:** Aprende dos hechizos de Rango II y recibe Ventaja en todos los tiros relacionados con una estadística diferente. Esto funciona de la misma manera que Canalizar Ánima.
- **Forma Espectral:** Puede transformarse en un espectro incorpóreo empleando una acción, recibiendo todas las ventajas e inconvenientes de dicho estado. Si se encuentra en *posición defensiva* puede entrar en estado incorpóreo una vez por ronda como reacción para evitar un ataque enemigo.

Ligador de Almas III (+2)

Ligador de Almas IV (+2)

Arquetipos Ocultos

Nigromante

La criatura ha desarrollado siniestros poderes relacionados con la nigromancia, volviéndose capaz de drenar la esencia vital de sus enemigos y reanimarlos como no-muertos.

Mejoras

Nigromante I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su CON, INT y CAR por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Nigromancia por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Bendición de la Muerte como habilidad pasiva.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Toque Necrótico y Descarga de Energía Negativa. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.

- **Parada Necrótica:** Puede usar su tiro de Nigromancia para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Cosechador de Almas:** Cada vez que mate a otra criatura con un efecto Necrótico esta reanimará la ronda siguiente como un zombi o esqueleto bajo su control.
- **Infusión Necrótica:** Al impactar con un ataque natural puede provocar los efectos de un hechizo de Nigromancia que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda. Esta habilidad no se acumula con otras que hagan efectos similares como Azote Divino o Infusión Sombría.

Nigromante II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su CON, INT y CAR por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Nigromancia por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Aspecto de No-Muerto como habilidad pasiva.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Vínculo Parasítico, Maldición Vampírica y Tormenta de Energía Negativa. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Salto Sombrío:** Una vez por ronda puede emplear la habilidad Salto Sombrío para evadir automáticamente un ataque enemigo. Si ya posee dicha habilidad podrá emplearla una vez adicional
- **Aura de Muerte:** Le rodea un Aura de Muerte que le otorga Ventaja en todos los tiros relacionados con Nigromancia e impide la Sanación a distancia media. Si esta habilidad es desactivada cuesta dos acciones reactivarla.

Nigromante III (+2, 5 mejoras)

Nigromante IV (+2, 7 mejoras)

No-Muerto

La criatura ha reanimado desde el más allá como un no-muerto que busca alimentarse de los vivos o cumplir una siniestra venganza.

Mejoras

Espectro (+2)

La criatura ha renacido como un espectro para atormentar el mundo de los vivos. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa. Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que no podrá emplear habilidades o ataques que no sean Sombríos o de Nigromancia.

- **Incorpóreo:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de vuelo 1 y puede pasar a través de objetos sólidos.
- **Sentidos Sobrenaturales:** Es capaz de sentir la posición de todos los seres vivos y presencias mágicas a distancia media.
- **Cuerpo Espectral:** Es Inmune al daño Fuego, Frío, Ácido, Eléctrico y Sónico salvo que tenga características Arcanas o Divinas. Esta criatura puede ser Exorcizada o sellada con habilidades de Médium.
- **Posesión:** Esta criatura puede poseer los cuerpos de seres vivos para emplear sus habilidades a través de ellos o manipularlos para sus siniestros fines. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Posesión pero es gratuito y solo podrá emplearse una vez por ronda. El Espectro empleará como modificador su talento de Voluntad. Si un afectado logra liberarse o tiene éxito en el tiro no podrá volver a ser poseído durante el resto del combate.

Esqueleto (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y DES por 2. Aumenta también sus PV por 2 y su DEF por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Estilo Salvaje y Fortitud por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **No-Muerto:** Recibe Inmunidad a efectos Mentales, Miedo, Aflicciones y Necróticos a costa que obtiene Vulnerabilidad a efectos Radiantes. Si sufre daño Necrótico se sanará Vitalidad igual a la mitad del daño recibido y tampoco le afectarán las *heridas permanentes* que no sean provocadas por daño Contundente.
- **Cuerpo Óseo:** Aumenta el daño de sus ataques naturales por un paso y recibe Resistencia a efectos de las categorías Eléctrico, Frío y Fuego.

Momia (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y CON por 2 junto a sus limitadores a costa que reduce su DES por 1. Aumenta también sus PV por 2 y su DEF por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Estilo Salvaje y Fortitud por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **No-Muerto:** Recibe Inmunidad a efectos Mentales, Miedo, Aflicciones y Necróticos a costa que obtiene Vulnerabilidad a efectos Radiantes y de Fuego. Si sufre daño Necrótico se sanará Vitalidad igual a la mitad del daño recibido y recibe Inmunidad a *heridas permanentes*.
- **Cadáver Viviente:** El daño de todos sus ataques naturales aumenta por un paso pero recibe Desventaja en todos sus tiros de Esquiva.

- **Maldición de la Momia:** Cada vez que hiera a un enemigo con un ataque natural este deberá hacer un tiro de Salud frente a un tiro de dificultad igual a su modificador de Fortitud, Nigromancia o Magia Divina o sufrirá la Maldición de la Momia. Mientras esta maldición esté activa el afectado no podrá sanarse además que deberá repetir el tiro cada ronda o sufrirá los efectos de un veneno de CON. Si logra reducirlo a gravedad 0 permanecerá en su cuerpo y al cabo de un día deberá repetir el tiro para evitar sus efectos. Solo puede curarse con habilidades mágicas de Rango II o superior.

Zombi (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa sus estadísticas de FUE y CON por 2 junto a sus limitadores a costa que reduce su DES por 1. Aumenta también sus PV por 2 y su DEF por 4.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Estilo Salvaje y Fortitud por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **No-Muerto:** Recibe Inmunidad a efectos Mentales, Miedo, Aflicciones y Necróticos a costa que obtiene Vulnerabilidad a efectos Radiantes. Si sufre daño Necrótico se sanará Vitalidad igual a la mitad del daño recibido y tampoco le afectarán las *heridas permanentes* que no sean provocadas por daño Cortante.
- **Cadáver Viviente:** El daño de todos sus ataques naturales aumenta por un paso pero recibe Desventaja en todos sus tiros de Esquiva.
- **Zombificación:** Al reducir a un enemigo a 0 PV reanimará la ronda siguiente como un Zombi de nivel 2. Dicho Zombi no quedará bajo su control y seguirá sus impulsos naturales.

Psíquico

La criatura ha desarrollado poderes psíquicos y telequinéticos al despertar el potencial completo de su mente.

Mejoras

Psíquico I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su INT y CAR por 1 junto a sus limitadores. Aumenta también su cordura base por 2.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Telequinesia y Magia Mental por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Asalto Mental, Manipulación Telequinética, Lanzamiento Humano y Furia Telequinética. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Escudo Mental:** No puede ser detectado pasivamente con Leer Pensamientos y puede usar su tiro de Magia Mental para defenderse de efectos Mentales ajenos.

- **Leer Pensamientos:** Tiene siempre activo el hechizo Leer Pensamientos, permitiéndole detectar todas las criaturas pensantes a distancia media y leer sus pensamientos superficiales.
- **Parada Telequinética:** Puede usar su tiro de Teleq defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

Psíquico II (+2, 3 mejoras)

Psíquico III (+2, 5 mejoras)

Psíquico IV (+2, 7 mejoras)

Sombrío

La criatura proviene del Plano Sombrío o está infundida por su siniestra energía, marcándola como un ser de pura maldad.

Mejoras

Cuerpo Sombrío (+2)

La criatura es una sombra viviente hecha de energía negativa. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa. Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que no podrá emplear habilidades o ataques que no sean Sombríos o de Nigromancia.
- **Incorpóreo:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de vuelo 1 y puede pasar a través de ranuras pequeñas.
- **Energía Viviente:** Recibe Inmunidad a efectos Necróticos y Frío a costa de Vulnerabilidad a efectos Radiantes. Si es afectado por un hechizo Necrótico se sanará Vitalidad igual al Rango de este + 2.
- **Invisibilidad Sombría:** Esta criatura es *invisible* si se encuentra en un lugar a oscuras y recibe los beneficios de *ocultamiento* si está en un lugar poco iluminado.

Sombrío I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CAR por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia Sombría por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Sigilo Sombrío y Nacido de las Tinieblas como habilidades pasivas.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Crear Oscuridad, Tajo Umbrío y Toque Drenador. Aquellos que valgan chi solo pueden

emplearse gratuitamente una vez por ronda.

- **Parada Sombría:** Puede usar su tiro de Magia Sombría para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.
- **Infusión Sombría:** Al impactar con un ataque natural o de arma puede provocar los efectos de un hechizo Sombrío que conozca de manera gratuita. Si emplea un hechizo con coste de chi gastará el uso gratuito que tenga esa ronda. Esta habilidad no se acumula con otras que hagan efectos similares como Azote Divino o Infusión Necrótica.

Sombrío II (+2, 3 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CAR por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia Sombría por 1.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Bola Sombra, Capullo Sombrío, Terror Nocturno y Oscuridad Devoradora. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Salto Sombrío:** Una vez por ronda puede emplear la habilidad Salto Sombrío para evadir automáticamente un ataque enemigo. Si ya posee dicha habilidad podrá emplearla una vez adicional
- **Absorber Oscuridad:** Recibe Inmunidad a efectos Necróticos y de Frío a costa de Vulnerabilidad a efectos Radiantes. El daño Necrótico le sana en lugar de herirle pero no podrá recibir Sanación. Si se encuentra en un entorno a oscuras se sanará Vitalidad igual a su Rango de Ascendencia Sombría.

Sombrío III (+2, 5 mejoras)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su FUE, DES y CAR por 1 junto a sus limitadores
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia y Ascendencia Sombría por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Recibe Sombra Viviente como habilidad pasiva.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Tentáculos de Oscuridad, Titiritero Sombrío y Oscuridad Enloquecedora. Aquellos que valgan chi solo pueden emplearse gratuitamente una vez por ronda.
- **Maldición de Shade:** Al impactar a un enemigo con un ataque que provoque daño Necrótico o Frío puede afectarle con la Maldición de Shade. Si el afectado tiene éxito en el tiro contra la maldición no puede volver a afectarle hasta que pase una ronda.
- **Arma de Tinieblas:**
- **Forma Sombría:**

Sombrío IV (+2, 7 mejoras)

Dominio de Pesadilla, Tirano Sombrío, Furia de Shade, Ejecución
Sombría, Laberinto de Pesadillas, Eclipse de Sacrificio

Esencia de Vida

La criatura está infundida de energía positiva, permitiéndole moldearla para curar y herir a sus enemigos empleando su fuerza interior.

Mejoras

Cuerpo Luminoso (+2)

La criatura está hecha de pura energía luminosa, careciendo así de cuerpo físico. Este arquetipo otorga las siguientes mejoras:

- **Estadísticas:** Carece de FUE, CON y Defensa.
Empleará su estadística de CAR para calcular sus PV y Vitalidad además que no podrá emplear habilidades o ataques que no sean de Vida.
- **Incorpóreo:** Obtiene Inmunidad a efectos Físicos, Mentales, Miedo y Aflicciones. Recibe también velocidad de vuelo 1 y puede pasar a través de ranuras pequeñas.
- **Energía Viviente:** Recibe Inmunidad a efectos Radiantes a costa de Vulnerabilidad a efectos Necróticos. Si es afectado por un hechizo de Vida se sanará Vitalidad igual al Rango de este + 2.
- **Velocidad de la Luz:** Puede emplear su modificador de Magia de Vida para todos sus tiros de Parada además que una vez por ronda puede evitar automáticamente un ataque enemigo y moverse un paso.

Esencia de Vida I (+2)

- **Aumentos Estadísticos:** Incrementa su CON, SAB y CAR por 1 junto a sus limitadores.
- **Mejoras de Rango:** Mejora su Rango y modificador en Magia de Vida y Ascendencia Celestial por 2. Si ya tiene una de estas habilidades el aumento en ella será por 1.
- **Habilidades Pasivas:** Obtiene la habilidad pasiva Nacido del Cielo.
- **Hechizos:** Aprende los hechizos Rayo Luminoso y Toque Sanador.
- **Aura Luminosa:** Le rodea un aura luminosa que provoca los efectos de Halo Celador a toda criatura que entre en un espacio a distancia corta o entre ahí. Puede activar o desactivar el aura pagando una acción y terminará de la misma manera que Halo Cegador.

Esencia de Vida II (+2, 3 mejoras)

Esencia de Vida III (+2, 5 mejoras)

Esencia de Vida IV (+2, 7 mejoras)

Armaduras

La armadura un objeto indispensable para todo guerrero, marcando en muchos casos la fina frontera entre la vida y la muerte. Las armaduras otorgarán un bonificador a la defensa según la dureza y protección que estas ofrecen, el cual se acumula con la resistencia física. Un personaje con armadura no puede sufrir heridas permanentes si el daño es reducido a 0, un hecho que no se produce con la resistencia física.

No obstante, las armaduras más pesadas dificultan los movimientos diestros y la concentración para aquellos incapaces de cargar con su peso. Esto reducirá los tiros relacionados con la destreza por un valor igual a la diferencia entre el penalizador y su estadística de FUE además de impedir que el portador pueda usar habilidades que requieran *concentración* pertenecientes a Magia Arcana, Elementalismo u Ocultismo. Además, un personaje que posea un penalizador por armaduras perderá los efectos de todas las habilidades de *reflejos* que tenga.

Tipos de armaduras

Una armadura puede ser antigua o moderna, lo cual determinará su resistencia contra armas de fuego. Una armadura antigua no proporciona ninguna protección contra armas de fuego mientras que una moderna podrá detener sus impactos. No obstante, las armaduras modernas pueden no estar disponibles en determinadas campañas a elección del DJ si no son adecuadas para la época. Los tipos más comunes de armadura se encuentran en la siguiente tabla:

Nombre	Ejemplo (antigua)	Ejemplo (moderna)	Bonificador de defensa	Penalizador	Precio
Ligera	Cuero, acolchada, pieles	Chaleco antibalas	2	0	0
Media	Cuero tachonado, camión de malla	Fibra de carbono	4	-2	0
Pesada	Coraza, placas y malla, cota de malla	Armadura de asalto	6	-4	1

Nombre	Ejemplo (antigua)	Ejemplo (moderna)	Bonificador de defensa	Penalizador	Precio
Completa	Placas, laminada	Armadura mecanizada	8	-8	2

Armas

Las armas son el medio más básico que tiene una persona para acabar con sus enemigos. Variando desde dagas hasta pistolas, cada arma funciona de una manera especial y requiere un entrenamiento específico para amaestrarla. En este apartado se presentarán las características de varias armas antiguas y modernas que pueden ser empleadas por un personaje. La disponibilidad de dichas armas queda a elección del DJ según el periodo histórico en el que se encuentre ambientada una campaña.

Lista de armas

Armas básicas

Nombre	Categoría	Daño base	Manos	Rasgos especiales	Precio
Garrote	Pesada	1d6 Contundente	Una	Sutileza	0
Daga	Ligera	1d4 Perforante	Una	Sutileza, Lanzamiento	0
Espada corta	Ligera	1d6 Cortante o Perforante	Una	Sutileza	0
Espada larga	Duelo	1d8 Cortante o Perforante	Una o dos	Versátil	1
Mandoble	Pesada	2d6 Cortante	Dos		1
Hacha de batalla	Pesada	1d10 Cortante	Una o dos	Versátil, Voluminosa	0
Hacha doble	Pesada	2d8 Cortante	Dos	Voluminosa	1
Martillo de guerra	Pesada	1d10 Contundente	Una o dos	Versátil, Voluminosa	1
Gran maza	Pesada	2d8 Contundente	Dos	Voluminosa	1
Lanza	Alabarda	1d8 Perforante	Una o dos	Versátil, Lanzamiento	0
Hacha de mano	Pesada	1d6 Cortante	Una	Versátil, Lanzamiento	0
Guja	Alabarda	1d10 Cortante	Dos		1

Nombre	Categoría	Daño base	Manos	Rasgos especiales	Precio
Bastón	Alabarda	1d6 Contundente	Una o dos	Versátil	0
Arco	A distancia	1d10 Perforante	Dos	Tensado (2)	0
Ballesta	A distancia	2d6 Perforante	Dos	Recarga (1)	1
Ballesta de mano	A distancia	1d10 Perforante	Una	Recarga (1)	1
Ballesta repetidora	A distancia	1d10 Perforante	Dos	Recarga (4)	1
Honda	A distancia	1d6 Contundente	Una		0
Látigo	Cadena	1d6 Contundente	Una		0
Cadena aserrada	Cadena	1d8 Cortante	Dos		1
Gancho encadenado	Cadena	1d8 Perforante	Dos		1
Martillo encadenado	Cadena	1d8 Contundente	Dos		1
Espada ropera	Duelo	1d8 Perforante	Una	Sutil	1

Armas de pólvora antiguas

Nombre	Categoría	Daño base	Manos	Alcance	Rasgos especiales	Precio
Pistola	A distancia	2d6 Perforante	Una	Medio	Recarga (1), Inestable	2
Mosquete	A distancia	2d8 Perforante	Dos	Lejano	Recarga (1), Inestable	2
Cañón de mano	A distancia	2d10 Contundente	Dos	Lejano	Recarga (1), Inestable, Explosiva	2

Armas modernas

Nombre	Categoría	Daño base	Manos	Alcance	Rasgos especiales	Precio
Revolver	A distancia	2d6 Perforante	Una	Medio	Recarga (6)	2
Rifle	A distancia	2d8 Perforante	Dos	Lejano	Recarga (5)	2
Escopeta	A distancia	2d8 Perforante	Dos	Corto	Explosiva	2
Metralleta	A distancia	2d6 Perforante	Dos	Lejano	Automática	3
Lanzallamas	A distancia	1d8 Fuego	Dos	Corto	Explosiva, Recarga (4), Infusión mágica (Llamarada)	2
Motosierra	Pesada	2d10 Cortante	Dos	Cuerpo a cuerpo	Batería	2
Táser	Ligera	1d6 Eléctrico	Una	Cuerpo a cuerpo	Batería, Infusión mágica (Toque chispeante)	1
Lanzacohetes	A distancia	3d8 Contundente	Dos	Lejano	Explosiva	3

Armas futuristas

Nombre	Categoría	Daño base	Manos	Alcance	Rasgos especiales
Pistola láser	A distancia	1d6 Radiante	Una	Medio	Batería
Escopeta láser	A distancia	1d8 Radiante	Dos	Lejano	Batería
Espada de plasma	Duelo	1d8 Radiante	Una o dos	Cuerpo a cuerpo	Versátil, Batería
Porra eléctrica	Pesada	1d6 Eléctrico	Una	Cuerpo a cuerpo	Batería, Infusión mágica (Arco eléctrico)
Guantelete sónico	Marcial	1d8 Contundente	Una	Cuerpo a cuerpo	Batería, Infusión mágica (Onda trueno)
Metralleta láser	A distancia	1d8 Radiante	Dos	Lejana	Automática, Batería

Nombre	Categoría	Daño base	Manos	Alcance	Rasgos especiales

Rasgos especiales

Automática

Un arma automática dispara múltiples balas cada vez que aprietas el gatillo, permitiéndote atacar a múltiples objetivos en poco tiempo. Cada vez que hagas un ataque con un arma automática puedes atacar a todos los objetivos en un radio corto centrado en el punto de impacto. Dicho ataque consumirá cuatro balas y no contará como ataque de Área aunque afecte a múltiples objetivos.

Batería

El arma cuenta con una batería eléctrica o mágica necesaria para que esta funcione. Un arma con batería aumentará la reserva de chi del usuario por 1 mientras sea usada y si su reserva es reducida a 0 por cualquier medio esta dejará de funcionar. El arma también debe ser recargada por lo menos una vez al día para que siga funcionando con normalidad. Además, este componente crítico puede ser afectado con rangos de Sabotaje o magia que afecte específicamente a objetos mágicos o tecnológicos.

Explosiva

Un arma con este rasgo dispara proyectiles explosivos o con alcance muy amplio. Todo los ataques hechos con un arma así contarán como si fueran de Área, afectando -un radio corto centrado en el punto de impacto y provocando la mitad de daño a aquellos que se defiendan exitosamente de ella.

Lanzamiento

Un arma con este rasgo es fácil de arrojar debido a su diseño aerodinámico y su poco peso. De esta manera puedes lanzar el arma para atacar a un enemigo a distancia media de ti, aplicando la misma cantidad de daño y efectos al impactar. Emplearás tu estadística de DES para los tiros de ataque hechos de esta manera y contará como un ataque A distancia para los propósitos de habilidades defensivas.

Inestable

El arma cuenta con componentes internos con tendencias a explotar o a fallar inesperadamente. Si el portador del arma obtiene un 1 natural en un tiro de ataque o defensa con ella esta explotará de inmediato, quedando inutilizable hasta que sea reparada y provocando daño obligatorio igual a su daño base al portador.

Infusión mágica X

Sea por medios tecnológicos o mágicos el arma es capaz de emular las características de un hechizo específico durante una cantidad limitada de ocasiones. Un arma con infusión mágica podrá emplear el efecto crítico del hechizo escogido y su usuario puede lanzar el hechizo en cuestión como acción bonus pagando un chi adicional para afectar a un objetivo impactado por el arma. Si el hechizo original tenía coste de chi este debe ser también pagado por su lanzador.

Recarga X

Un arma con esta característica debe ser recargada después de X disparos. Esto fuerza a su portador a emplear dos acciones para recargar durante su turno si desea volver a usar el arma tras realizar esa cantidad de disparos.

Sutil

Un arma *sutil* depende tanto de la precisión como la fuerza a la hora de herir a un enemigo. Esto te permite emplear tu estadística de Destreza para todos los tiros de ataque y daño hechos con ese arma en lugar de la Fuerza.

Tensada X

El arma requiere gran fuerza para tensar y dispararla. Por ello empleará la estadística de Fuerza en lugar de la Destreza para el daño aunque sea A distancia y su portador deberá tener como mínimo X FUE para utilizarla adecuadamente.

Versátil

Un arma *versátil* puede usarse con una o dos manos indistintamente para ajustar su fuerza de impacto. Si empleas el arma con una mano infligirás el daño base indicado en esta mientras que si la utilizas con ambas manos aumentarás los dados de daño base por un paso. Debes tener una mano libre para emplear un arma *versátil* con ambas manos.

Voluminosa

Un arma *voluminosa* carece de capacidades defensivas debido a su uso difícil o gran tamaño. Esta otorgará Desventaja a todos los tiros de Parada hechos con ella contra armas de cualquier tipo.

Escudos

Tipos de escudo

Escudos básicos

Escudos futuristas

Equipamiento

Todo héroe digno de su nombre debe contar con el adecuado equipamiento, el cual no solo le ayuda en el campo de batalla sino en ocasiones lo que decidirá entre la vida y la muerte. En dicha categoría se encuentran las armaduras, armas, pociones y otros objetos útiles, cuyas reglas se especificarán a continuación.

A la hora de crear un personaje el jugador deberá escoger con qué objetos empezará su aventura, añadiéndolos a su hoja de personaje. Los objetos escogidos dependerán tanto del nivel del personaje como la riqueza que tenga además del consentimiento del máster según el tipo de campaña que se esté jugando. Aparte de los objetos iniciales las tres maneras principales de obtener objetos son encontrándolos durante una aventura, fabricarlos con aquellos rangos que lo permitan o comprarlos donde estén en venta.

Precios

Cada objeto viene con un **precio** que oscila del 0 al 6, siendo 0 el valor de aquellos objetos muy comunes y fáciles de fabricar y el 6 indicando artefactos u objetos mágicos muy poderosos. Este valor es meramente informativo para el máster a la hora de permitir qué objetos puedan encontrar los jugadores para evitar desbalances en el juego. Este valor también se usa a la hora de crear enemigos para determinar qué combinación de objetos podrían tener. La rareza viene especificada en la información sobre el objeto.

Asignación de objetos

Cada jugador contará con un presupuesto básico que indicará la cantidad de objetos que puede permitirse a su nivel de riqueza actual. El presupuesto combinado de todos los objetos que posee no debería superar el presupuesto máximo que tenga. Como fórmula básica un personaje no debería tener objetos con precio superior al rango máximo que puede obtener + 1. El presupuesto recomendado para cada franja de niveles se indica en la siguiente tabla:

Franja de niveles	Presupuesto Recomendado
1 a 3	0 a 4
4 a 6	2 a 4

Franja de niveles	Presupuesto Recomendado
7 a 9	4 a 8
10 a 12	6 a 10
13 a 15	8 a 12
16 a 20	10 a 14

Llevar y usar objetos

Además del dinero el otro mayor limitante para llevar objetos se trata de la capacidad máxima que pueda llevar un personaje. El espacio que ocupan los objetos se denomina como **ranuras**, indicando de manera abstracta cuánto puede llegar a transportar una persona. La ranura que ocupa un objeto va indicada en sus características y cada ranura solo puede ser ocupada por un único objeto. Hay algunos objetos que pueden ocupar más de una ranura, como son las armas que requieren dos manos para ser llevadas o las armaduras completas.

A continuación se indican las ranuras que tiene un personaje y los objetos que típicamente las ocupan.

- **Cabeza:** cascos, diademas, gafas
- **Cuello:** colgantes, collares, amuletos
- **Espalda:** capas, mochilas
- **Pecho:** pecheras...
- **Brazos** (Hay dos ranuras de este tipo): anillos, brazales
- **Cintura** (Incluye cuatro ranuras para pequeños frascos): cinturones
- **Piernas:** botas, grebas

Además del espacio otro limitante para el máximo de objetos que pueda llevar un personaje es una propiedad que poseen algunos objetos mágicos conocida como la **conexión**, la cual representa el vínculo entre el portador y el objeto. Una persona solo puede usar como máximo **dos** objetos con conexión a la vez representando así la capacidad máxima que tiene una persona para vincularse con ellos. Este atributo viene indicado en las propiedades del objeto y si no va marcada entonces el objeto no la requiere.

Armaduras Mágicas

Armaduras Mágicas

Armadura

Abisal (media, pesada o completa, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 4.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia a efectos Necróticos y de Ácido además de efectos Mentales y de Miedo provocados por entidades de origen abisal.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Armadura

Antimágica (media, pesada o completa, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 4.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia a efectos Arcanos e Inmunidad a hechizos Arcanos de Rango IV o inferior.
- Mientras lleve puesta esta armadura, el portador no puede lanzar hechizos ni usar habilidades mágicas.
- La armadura está hecha de un **material superior II**, aumentando su durabilidad y resistencia ante intentos de destrucción.

Armadura

Celestial (media, pesada o completa, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 4.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia a efectos Radiantes y de Fuego además de efectos Mentales y de Miedo provocados por entidades de origen celestial.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Armadura de Adamantita (media, pesada o completa, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 6.

Propiedades:

- La armadura es casi indestructible, haciendo así que solo pueda ser dañada o destruida por artefactos o magia de gran poder.
- Cuenta como si tuviera *material superior III* para determinar los efectos que puedan dañarla.

Armadura de Prisa (cualquier armadura, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 2.

Propiedades:

- El portador aumenta su cantidad total de acciones por 1 hasta un máximo de 5. Además, se encuentra en *posición defensiva* puede reducir el daño recibido por 4. Los beneficios de esta armadura no se acumulan con Acelerar ni con Giro Defensivo.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Armadura Demoníaca (media, pesada o completa, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 4.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia a efectos de Fuego y Frío además de efectos Mentales y de Miedo provocados por entidades de origen infernal.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Armadura

Desfasante (ligera, media o pesada, +2 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 2.

Propiedades:

- El portador puede desfasar su cuerpo una vez por ronda para evitar automáticamente un ataque enemigo que reciba. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Desplazamiento.
- El portador es Inmune al *terreno difícil* y a efectos que impidan que pueda pasar por ellos con normalidad como Muros de Aire y Agua o Campos de Repulsión. Esto no funcionará con barreras compl

Armadura

Gélida (media, pesada o completa, +1 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 2.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia al Frío e Inmunidad a la hipotermia y efectos negativos otorgados por el frío extremo.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Armadura

Ignífuga (media, pesada o completa, +1 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 2.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia al Fuego e Inmunidad a *quemaduras* y efectos negativos otorgados por el calor extremo.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Armadura Ósea

(media, pesada o completa, +1 precio)

Ranura: Armadura

Defensa: Es igual a la DEF de la armadura base + 2.

Propiedades:

- El portador obtiene Resistencia a efectos Necróticos y los no-muertos no le detectan como un enemigo. Todos los efectos que detecten seres vivos no funcionarán con el portador, el cual contará como si fuera un no-muerto.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Hábito del Sumo Sacerdote

(precio 5)

Ranura: Armadura

Defensa: Otorga 10 Defensa al portador.

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador en 3.

Propiedades:

- El portador recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con Magia Divina y se encuentra siempre en *posición defensiva*. Este modificador no se acumula con otros objetos mágicos de efecto similar o con Irradiación de Chi.
- El portador puede lanzar de manera gratuita todos los hechizos de Rango II o inferior que conozca relacionados con su divinidad. No podrá lanzar el mismo hechizo más de una vez por ronda de esta manera ni empoderarlos gratuitamente.
- La armadura le otorga al portador un escudo de energía divina que otorga 30 Vitalidad temporal y le permite usar su modificador de Magia Divina para defenderse de todo tipo de efectos. El portador puede pagar 1 chi como reacción para provocar los efectos de Manifestación Divina a un enemigo que le haya impactado exitosamente (si no conoce dicho hechizo tendrá modificador +12).
- El portador recibe Resistencia contra efectos Arcanos y Divinos de todo tipo. Una vez por ronda puede pagar cualquier cantidad de chi como reacción para tener éxito automático en un tiro para defenderse de un efecto mágico con el mismo coste.

Túnica del Archimago (precio 5)

Ranura: Armadura

Defensa: Otorga 10 Defensa al portador.

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador en 3.

Propiedades:

- El portador recibe Ventaja en todos sus tiros relacionados con Magia Arcana. Este modificador no se acumula con otros objetos mágicos de efecto similar o con Irradiación de Chi.
- El portador obtiene Inmunidad a efectos mágicos de todo tipo lanzados por criaturas extraplanarias de nivel inferior además que los extraplanarios tienen Desventaja atacándole.
- La armadura tiene un campo de fuerza que otorga 30 Vitalidad temporal e Inmunidad a efectos de Toque y Gaseosos. El portador puede pagar 1 chi para que el campo de fuerza recupere la mitad de su Vitalidad temporal total.
- El portador recibe Resistencia contra efectos Arcanos de todo tipo. Una vez por ronda puede pagar cualquier cantidad de chi como reacción para tener éxito automático en un tiro para defenderse de un efecto mágico con el mismo coste.

Armas Mágicas

Armas Mágicas

Arma Antimágica (cualquier arma, precio base + 3)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por dos pasos

Propiedades:

- Todos los ataques hechos con esta arma no pueden ser detenidos o evitados por medios Arcanos. Al impactar con un ataque anulará un hechizo Arcano de Rango III o menos que tenga activo tu objetivo.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Celestial

(cualquier arma, precio base + 3)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por dos pasos

Propiedades:

- Inflige 1d6 + 4 daño Radiante adicional al impactar. Si impacta a un no-muerto reducirá su Vitalidad y PV máximos, impidiendo así que pueda sanarse.
- Al impactar a un extraplanario hostil de menor nivel puedes intentar exiliarlo haciendo un tiro con tu modificador de arma contra una dificultad igual a su nivel + 2. Solo puedes exiliar así una vez por ronda y funciona de la misma manera que Golpe Exiliante.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Danzante

(cualquier arma de una mano, precio base + 2)

Ranura: Manos

Daño base: Es igual al del arma base

Propiedades:

- El arma puede atacar por cuenta propia. El portador puede emplear una acción para que el arma vuele un paso en cualquier dirección y ataque a un enemigo adyacente a ella. Esto funciona de la misma manera que un ataque normal con el arma.
- El portador puede emplear su modificador de Telekinesia para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Inteligencia o Carisma.

Arma de Adamantita

(cualquier arma, precio base + 3)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por tres pasos

Propiedades:

- El arma es casi indestructible, haciendo así que solo pueda ser dañada o destruida por artefactos o magia de gran poder.
- Cuenta como si tuviera *material superior III* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma de Leng (cualquier arma, precio base + 2)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por un paso

Propiedades:

- Al impactar con un ataque el afectado deberá tener éxito en un tiro de Concentración o Voluntad contra tu modificador de arma o perderá inmediatamente la concentración y reducirá su cordura por 2.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Devoradora de Almas (cualquier arma, precio base + 3)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por dos pasos

Propiedades:

- Inflige 1d6 + 4 daño Necrótico adicional al impactar que reduce PV y Vitalidad máxima. El portador recuperará Vitalidad igual a la mitad del daño Necrótico provocado.
- Al reducir a un objetivo a 0 PV el arma absorberá inmediatamente su alma, matándolo instantáneamente e impidiendo que pueda resucitar. Las almas selladas pueden ser canalizadas con habilidades de Magia de Almas.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Eléctrica (cualquier arma, precio base + 2)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por un paso

Propiedades:

- Inflige 1d6 + 2 daño Eléctrico adicional al impactar. Este daño no se acumula con aquel otorgado por Infusión Tormentosa y Azote Divino.
- Cada vez que el arma provoque una *herida permanente* provocará que el afectado quede *aturdido* durante una ronda. Este podrá evitarlo teniendo éxito en un tiro de Salud contra el modificador de arma del portador.
- El portador puede emplear su modificador de Magia de Tormenta para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Carisma.

- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Estigia (cualquier arma, precio base + 3)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por dos pasos

Propiedades:

- Inflige 1d6 + 4 daño Fuego, Frío, Eléctrico o Necrótico adicional al impactar. Todo el daño de esta arma reducirá PV y Vitalidad máxima al impactar.
- Las *heridas permanentes* provocadas con esta arma cuentan como Maldiciones, impidiendo así que puedan ser sanadas con medios no-mágicos. Solo funcionarán habilidades sanadoras de Rango II o superior.
- Cuenta como si tuviera *material superior II* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Gélida (cualquier arma, precio base + 2)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por un paso

Propiedades:

- Inflige 1d6 + 2 daño Frío adicional al impactar. Este daño no se acumula con aquel otorgado por Canalizar el Frío o Azote Divino.
- Cada vez que el arma provoque una *herida permanente* infligirá también el efecto Hipotermia. Este empleará el modificador del arma como tasa de gravedad.
- El portador puede emplear su modificador de Magia de Hielo para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Sabiduría.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Ígnea (cualquier arma, precio base + 2)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por un paso

Propiedades:

- Inflige 1d6 + 2 daño Fuego adicional al impactar. Este daño no se acumula con aquel otorgado por Furia del Fuego o Azote Divino.
- Cada vez que el arma provoque una *herida permanente* infligirá también una *quemadura* de la misma gravedad.

- El portador puede emplear su modificador de Magia de Fuego para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Carisma.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Arma Ósea (cualquier arma, precio base + 1)

Ranura: Manos

Daño base: Aumenta el daño base por un paso

Propiedades:

- El portador puede emplear su modificador de Nigromancia para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Carisma.
- Cuenta como si tuviera *material superior I* para determinar los efectos que puedan romperla.

Espada de Luz (precio 4)

Ranura: Manos

Daño base: Su daño base es 1d8 Radiante.

Propiedades:

- Es un Arma de Duelo, empleando así el adecuado modificador en tiros con ella. Atacar con ella cuesta una acción.
- Su daño base es Radiante, haciendo así que cualquier técnica de arma que lo aumente hará que provoque daño Radiante adicional. No obstante, un arma así no puede empoderarse con otros efectos mágicos que no provoquen daño del mismo tipo.
- Cada vez que impacte a un enemigo le provocará de manera automática una *herida permanente leve*.

Vara de Fuego (precio 5)

Ranura: Manos

Daño base: Su daño base es 1d8 Contundente y 1d8 + 4 Fuego.

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador por 3.

Propiedades:

- El portador podrá lanzar los hechizos Llamada empoderada y Aliento de Fuego sin la necesidad de pagar chi o vigor. Empleará como modificador su tiro en Magia de Evocación o Magia de Fuego como sea conveniente y su rango efectivo será III en el caso que no los conozca.

- Una vez por ronda el portador puede lanzar el hechizo Muro de Llamas de manera gratuita para defenderse de un ataque enemigo. Dicho hechizo será lanzado como si el portador tuviera Rango III y solo podrá emplearse si el portador se encuentra en *posición defensiva*.
- El portador obtiene Ventaja en todos los tiros relacionados con Magia de Fuego. Esta Ventaja no se acumula con aquella otorgada por Maestro de las Llamas o Aura Abrasadora.
- El portador puede emplear su modificador de Magia de Evocación o Magia de Fuego para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Inteligencia o Carisma.

Vara del Archimago (precio 5)

Ranura: Manos

Daño base: Su daño base es 1d8 Contundente y 1d8 + 4 Arcano.

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador por 3.

Propiedades:

- El portador podrá lanzar los hechizos Rayo Arcano empoderado y Descarga de Energía sin la necesidad de pagar chi o vigor. Empleará como modificador su tiro en Magia de Evocación y su rango efectivo será III en el caso que no los conozca.
- Una vez por ronda el portador puede lanzar el hechizo Muro de Energía de manera gratuita para defenderse de un ataque enemigo. Dicho hechizo será lanzado como si el portador tuviera Rango III y solo podrá emplearse si el portador se encuentra en *posición defensiva*.
- El portador obtiene Ventaja en todos los tiros relacionados con Magia Arcana. Esta Ventaja no se acumula con aquella otorgada por Irradiación de Chi u otros objetos mágicos similares.
- El portador puede emplear su modificador de Magia de Evocación para todos los ataques hechos con el arma si es más alto. Esto le permite también modificar el daño base con su estadística de Inteligencia.

Artefactos

Artefactos

Báculo de Shade (precio 6)

Cubo Infinito (precio 6)

Filo de Justicia (precio 6)

Kage to Hitari (precio 6)

Necronomicón (precio 6)

Sello Imperial (precio 6)

Taurennet (precio 6)

Objetos Mágicos y Tecnológicos

Objetos de Chi

Objetos Mágicos

Anillo de Invocación (precio 4)

Ranura: Brazos

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador por 3.

Propiedades:

- Tiene un extraplanario sellado en su interior. Invocarlo cuesta una acción bonus y mientras esté encerrado el portador puede lanzar los hechizos que conozca el extraplanario pagando las reservas adecuadas. Dichos hechizos emplearán el modificador y rango de la criatura extraplanaria en el caso que sea más alto.
- El lanzador aprende el hechizo Ligación Planar como si tuviera Rango V y puede emplearlo para sellar a extraplanarios dentro del anillo. Un extraplanario ligado puede ser atrapado en el anillo empleando una acción, sustituyendo al que antes estaba sellado. Puede hacerse lo mismo con invocaciones bajo el control del portador.

Batería de Chi (precio 2)

Ranura: Brazos

Propiedades:

- El portador puede emplear una acción bonus para drenar la energía en su interior, recuperando así 3 chi de su reserva. La batería tardará un día entero en recargarse tras drenarla.
- Si la batería se encuentra cargada y sufre daños puede llegar a explotar, provocando 3d6 daño Arcano a su portador de manera automática. Este efecto cuenta como Arcano para los propósitos de efectos y resistencias.

Bolsa Infinita (precio 1)

Ranura: Cintura o Espalda

Propiedades:

- Tiene un espacio extraplanario en su interior que permite guardar una cantidad ilimitada de objetos en ella. Debido al tamaño de su ranura solo podrán caber objetos pequeños en ella. Sacar objetos de una bolsa infinita costará siempre una acción.

Capa de Invisibilidad (precio 2)

Ranura: Espalda

Propiedades:

- Su portador puede emplear una acción para volverse *invisible*. Este efecto durará hasta que ataque o lance un hechizo.

Capa Protectora (precio 2)

Ranura: Espalda

Propiedades:

- Su portador recibe Resistencia a efectos Arcanos de todo tipo.
- Una vez por combate el portador podrá tener éxito automático en un tiro para defenderse de un efecto Arcano. Tras activar esta propiedad se anularán las propiedades de la capa durante el resto del combate.

Collar de Resurrección (precio 3)

Ranura: Cuello

Propiedades:

- Una vez al día el portador puede anular instantáneamente todo el daño de un ataque que reciba, evitando así todos sus efectos.

Gafas de Visión Mejorada (precio 1)

Ranura: Ojos

Propiedades:

- Su portador puede ver en la oscuridad mágica y no-mágica sin dificultades a una distancia media.

Guanteletes de Protección (precio 2)

Ranura: Guantes

Propiedades:

- Su portador puede defenderse de ataques mágicos de todo tipo empleando su modificador de arma o artes marciales. Esto funcionará también contra ataques de área de cualquier tamaño.

Libro Sagrado (precio 4)

Ranura: Manos

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador por 3.

Propiedades:

- El portador aprende tres hechizos de Rango II o menos relacionados con una entidad Celestial vinculada al libro. Estos contarán como si tuvieran Rango III para determinar sus modificadores y fuerza.
- Una vez por ronda el portador puede lanzar un hechizo relacionado con una entidad Celestial vinculada al libro como acción bonus. Deberá seguir pagando su coste en chi.

Piedra de Anclaje (precio 1)

Ranura: Bolsa

Propiedades:

- El portador puede anclar un hechizo Duradero que conozca a esta piedra. Esto le permite matener el hechizo activo durante seis rondas sin la necesidad de mantener la concentración. Solo se puede anclar un hechizo a cada piedra y se anulará automáticamente si es destruida.

Propulsor (precio 2)

Ranura: Espalda

Propiedades:

- Su portador obtiene velocidad de vuelo 2 y Ventaja en todos sus tiros de Esquiva. Esto no se acumula con otras habilidades que otorguen vuelo y el portador no puede volar durante más de una hora seguida con este objeto.

Respirador (precio 1)

Ranura: Cabeza

Propiedades:

- Su portador puede respirar bajo el agua hasta media hora seguida y recibe Inmunidad a efectos Gaseosos.

Sello Antinatural (precio 2)

Ranura: Cuello

Propiedades:

- Su portador recibe Resistencia a efectos Mentales y Oníricos de todo tipo además que no puede ser arrastrado forzosamente al plano onírico.
- Una vez por combate el portador podrá tener éxito automático en un tiro para defenderse de un efecto Mental u Onírico. Tras activar esta propiedad se anularán las propiedades del talismán durante el resto del combate.

Talismán de la Vida (precio 3)

Ranura: Cuello

Propiedades:

- El objeto cuenta con una reserva de 30 puntos de vida. Cada vez que el portador reciba un ataque puede transferir hasta la mitad del daño recibido al talismán, reduciendo su reserva por esa misma cantidad. La reserva se restaurará por completo al cabo de un día.

Tomo Maldito (precio 4)

Ranura: Manos

Reservas: Aumenta la reserva de chi del portador por 3.

Propiedades:

- El portador aprende tres hechizos de Rango II o menos relacionados con una entidad Abisal vinculada al tomo. Estos contarán como si tuvieran Rango III para determinar sus modificadores y fuerza.
- Una vez por ronda el portador puede lanzar un hechizo relacionado con una entidad Abisal vinculada al tomo como acción bonus. Deberá seguir pagando su coste en chi.

Velo de Sombras (precio 1)

Ranura: Cabeza

Propiedades:

- El portador puede disfrazarse empleando ilusiones sombrías, alterando así su apariencia y voz. Esto costará una acción y funciona de la misma manera que el hechizo Disfraz Ilusorio con la diferencia que las ilusiones creadas serán tangibles. No obstante, podrán seguir siendo desmentidas de la misma manera.

Productos Químicos

Productos Químicos

Bomba de Fuego (precio 1, 3 unidades)

Ranura: Bolsa

Propiedades:

- El portador puede emplear una acción para lanzarla contra un objetivo a distancia media. Empleará su modificador de Armas A Distancia o Bombas para el tiro y esta infligirá 2d6 daño Fuego a todos los objetivos a distancia cercana (la mitad de daño si tienen éxito en el tiro). Esta destruirá todas las barreras y estructuras frágiles que se encuentren en el área.

Cognatógeno (precio 2, 3 unidades)

Mutágeno (precio 2, 3 unidades)

Poción de Sanación (precio 1, 3 unidades)

Ranura: Bolsa

Propiedades:

- Sanará 5 Vitalidad al consumidor y reducirá el nivel de una *herida permanente* o Aflicción que tenga activa por un paso.

Poción de Sanación Superior (precio 2, 3 unidades)

Ranura: Bolsa

Propiedades:

- Sanará 10 Vitalidad al consumidor y reducirá el nivel de una *herida permanente* o Aflicción que tenga activa por dos pasos.

Tranquilizante (precio 1, 3 unidades)

Ranura: Bolsa

Propiedades:

- El consumidor deberá tener éxito en un tiro de Salud contra una dificultad +5 o caerá *inconsciente* de inmediato. Permanecerá en dicho estado hasta que pase una hora o sufra daño de cualquier tipo.
- Si el afectado logra evitar el efecto del veneno este permanecerá en su cuerpo durante un día, haciendo así que todos los tiros de dificultad contra venenos del mismo tipo aumenten por 2 (esto se acumula con múltiples dosis).

Valentía Embotellada (precio 1, 3 unidades)

Rangos

Los rangos forman la base del sistema Ralldamain, representando la fuerza y las capacidades combativas de un personaje. Estos rangos representan la soltura con armas, el estilo de combate y la maestría de la magia, oscilando normalmente entre el 1 y el 6 (dichos números se representan como números romanos). A nivel 1 obtienes rango I en dos ramas diferentes. Con el consentimiento del máster un jugador puede modificar levemente las habilidades que un rango otorgue sin alterar valores numéricos. Además, algunos rangos pueden estar restringidos según la temática de la campaña, lo cual quedará a decisión del máster quien los puede permitir si el jugador da una buena justificación sobre la fuente de sus habilidades.

A cada nivel por encima del primero puedes ascender tu rango en una rama de tu elección siempre y cuando no superes un limitador establecido por el nivel, el cual se determina según la siguiente tabla:

Nivel	Rango máximo
1-3	I
4-6	II
7-9	III
10-12	IV
13-15	V
16+	VI

A continuación se presentará una lista completa de todas las ramas existentes en el sistema Raldamain, agrupadas por su categoría general. También se adjuntará un apartado con información básica sobre las habilidades que se encuentran en los rangos para asistir a la lectura de estas.

Lectura de un rango

Cada habilidad tiene determinados rasgos para indicar el tipo que tiene para los propósitos de resistencias y su interacción con otras normas. Estos son los tipos que puede tener una habilidad

- **A distancia:** El ataque se trata de un disparo que se hace contra un único objetivo que se encuentre a una distancia máxima especificada por la habilidad. Los ataques de este tipo son afectados por cubierta y ocultamiento además que el atacante debe ver a su objetivo.
- **Aire:** Está relacionado con magia elemental de aire. Para lanzar un hechizo de este tipo el usuario debe encontrarse en un espacio que permita que se muevan partículas de aire.
- **Aflicción:** La habilidad forzará al afectado a hacer un tiro de salvación de constitución para defenderse.
- **Agua:** Está relacionado con magia elemental de agua. Los hechizos de este tipo requieren una cantidad notable de agua para poder ser usados.
- **Ambiental:** La habilidad afectará a una gran parte del campo de batalla, provocando efectos persistentes y alterando el terreno. Para usar habilidades de este tipo se requiere el terreno adecuado y una misma zona no puede ser afectada por más de una habilidad ambiental a la vez.
- **Antienergía:** Los ataques infligen daño de antienergía al impactar, el cual puede ser frío o necrótico. Estos dañan el tejido vital del objetivo y no afectarán a no-muertos ni constructos.
- **Arcano:** La habilidad se basa en la manipulación de conductos de chi para alterar el espacio, tiempo o energía. La resistencia mágica solo se aplica contra las habilidades con esta característica.
- **Área:** El ataque afecta a un área de tamaño especificado por la habilidad permitiendo así que afecte a múltiples objetivos. El usuario no necesita ver a sus objetivos y aquellos que tengan éxito evitándolo sufrirán la mitad del daño del ataque.
- **Auditivo:** La habilidad requerirá que los afectados puedan escuchar un determinado sonido que esta emita para afectarles. No afectará a enemigos sordos y no se podrá usar en entornos insonorizados.
- **Concentración:** El usuario es capaz de prolongar la duración de la habilidad manteniendo la concentración, la cual se romperá si sufre una herida permanente o efecto de estado negativo. Una persona solo puede concentrarse en un efecto a la vez salvo que una habilidad diga lo contrario.

- **Cuerpo a cuerpo:** El ataque solo podrá afectar a enemigos que se encuentren a una distancia adyacente o cercana según su naturaleza.
- **Energía:** El ataque inflige daño de energía al impactar, el cual puede ser de fuego, radiante, fuerza o eléctrico.
- **Físico:** El ataque inflige daño físico al impactar, el cual puede ser cortante, contundente o perforante.
- **Frío:** El ataque está relacionado con magia elemental de hielo. Las habilidades de este tipo requieren temperaturas frías para poder ser usadas.
- **Fuego:** El ataque está relacionado con magia elemental de fuego. Las habilidades de este tipo varían su fuerza según el calor del entorno y en algunos entornos especialmente fríos no funcionarán.
- **Maniobra:** La habilidad forzará al afectado a hacer un tiro de salvación de fuerza para defenderse. Las habilidades de este tipo suelen empujar, agarrar o tropezar y en la mayoría de casos se sumará el nivel de talento en heroísmo para defenderse de ellas.
- **Mental:** La habilidad afectará la mente del objetivo, requiriendo en la mayoría de casos que el objetivo se defienda con un tiro de salvación de inteligencia. No afectará a objetivos sin una mente,
- **Naturaleza:** Está relacionada con magia elemental de naturaleza. Los hechizos de este tipo suelen manipular o aumentar el crecimiento de plantas, requiriendo así que el portador esté en contacto con la tierra o superficies de madera.
- **Sangre:** Las habilidades de este tipo están relacionadas con magia de sangre y se basan en la manipulación de la sangre de un objetivo. Como es obvio no afectarán a enemigos sin sangre como no-muertos o constructos.
- **Sónico:** La habilidad afecta al objetivo con poderosas vibraciones que dañan su cuerpo y oídos. Estas habilidades solo afectarán a cuerpos sólidos.
- **Tierra:** Está relacionado con magia elemental de tierra. Para usarse el lanzador debe estar en contacto con tierra sólida y requerirá una masa de tierra adecuado según la naturaleza del hechizo
- **Toque:** Para usar la habilidad el atacante debe ser capaz de tocar al objetivo. Funciona de una manera similar a cuerpo a cuerpo pero se activarán con el más mínimo contacto, impidiendo así algunos tipos de parada.
- **Visual:** La habilidad requerirá un contacto visual entre el lanzador y el objetivo. No afectará a objetivos ciegos o que no puedan ser percibidos por el usuario.
- **Veneno:** La habilidad infligirá algún tipo de veneno al objetivo, provocándole efectos negativos a lo largo del tiempo. Este efecto se detendrá con un tiro de salvación de constitución y cuenta además como una aflicción.

Alabardas

Eres experto empleando armas compuestas por un largo palo, acabando así con tus enemigos antes que sus torpes espadas y hachas puedan ni siquiera tocarte. A medida que tu dominio sobre estas armas se vaya volviendo mas profundo serás capaz de detener cargas de adversarios mucho mas grandes y fuertes que tú, así como servirte de su adaptabilidad y gran movilidad para usar todo tipo de maniobras de combate. En las últimas instancias de tu entrenamiento será capaz devastadores ataques que afecten grandes áreas, realizar letales y repentinas cargas, inmovilizar a tus enemigos e incluso servirte de la forma de tu arma para infringir heridas de mayor gravedad.

Reglas fundamentales

Estilo de Alabardas tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Alabardas mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Alabardas será igual a la suma de tu estadística de Fuerza o Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque con arma

Alabardas, Ataque, Físico, Cuerpo a cuerpo

Coste: 2 acciones

Alcance: Cercano

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Ataca con tu arma a un enemigo que se encuentre a una distancia que puedas alcanzar. Este ataque provocará daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de FUE. Esta habilidad te permite atacar con cualquier arma perteneciente a la categoría de Alabardas.

Ajustar alcance

Alabardas, Pasiva

Eres capaz de ajustar la longitud de tu arma para mantenerte siempre a una distancia respecto a tus enemigos donde puedas mantener el control. Cada vez que impactes un ataque con tu arma puedes *desenganchar* como acción bonus. Además, si te encuentras en *posición defensiva* puedes tirar Esquiva a la vez de Parada al protegerte de un ataque cuerpo a cuerpo y quedarte con el mejor resultado para tu tiro defensivo.

Preparación contra Cargas

Alabardas, Duradera, Defensiva

Coste: 1 acción y 1 vigor

Duración: Una ronda o concentración

Entras en un estado de preparación para atacar a todos los enemigos que intenten acercarse a ti, impidiendo así que continúen avanzando. Mientras permanezcas en dicho estado cada vez que una criatura enemiga intente entrar en una posición adyacente a ti puedes hacerle un ataque de Alabarda como reacción que aumenta su daño base por 1d6. Si impactas con este ataque impedirás que tu objetivo siga avanzando, malgastando las acciones que haya usado para moverse.

Preparación contra cargas permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o empiece tu siguiente turno. Esta habilidad no te costará acciones para activar si te encuentras en *posición defensiva*.

Rango II

Ataque Lateral

Alabarda, Mejora

Coste: 1 vigor

Realizas un ágil barrido con tu arma para atacar a todos tus enemigos cercanos.. Haz un ataque contra todas las criaturas a distancia cercana de ti que al impactar inflige +1d6 daño y forzará a los afectados a tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de arma o caerán *tropezados*.

Si un enemigo elige emplear Parada para detener tu ataque todos los objetivos afectados pueden emplear su resultado en el tiro defensivo en lugar del que hayan obtenido. En el caso que gaste *contadores de escudo* para detenerlo podrá proteger a cualquier número de criaturas que amenaces con este ataque. Solo puedes emplear esta técnica si tu arma es capaz de provocar daño Cortante.

Lanzazo Penetrante

Alabarda, Mejora

Coste: 1 vigor

Clavas tu arma en el cuerpo de tu enemigo para infligirle graves heridas y limitar su capacidad de moverse. Al impactar a un enemigo puedes clavarle tu lanza para aumentar el daño base de tu ataque por 1d6 y el nivel de todas las *heridas permanentes* infligidas por un paso.

La lanza permanecerá clavada en tu objetivo hasta que otra criatura la separe de su cuerpo empleando una acción, impidiendo así que puedas atacar con ella mientras se encuentre así. Un enemigo con un arma clavada de esta manera quedará *ralentizado* y cuando se libere de esta recibirá el efecto de estado *sangrado*. Esta habilidad solo puede usarse si tu arma es capaz de provocar daño Perforante.

Golpe Aturdidor

Alabarda, Mejora

Coste: 1 vigor

Golpeas con a tu objetivo con gran potencia para dejarlo fuera de combate. Tras herir a un enemigo con tu arma este deberá superar un tiro de CON contra tu modificador de Alabardas o quedará *aturdido* durante una ronda. Solo puedes emplear esta técnica si tu arma es capaz de infligir daño Contundente.

Reposicionar Enemigo

Alabarda, Mejora

Coste: 1 vigor

Mueves tu alabarda de una manera serpenteante para descolocar a un enemigo que intente esquivarte y dejarlo en una mala posición. Un enemigo que acaba de esquivar uno de tus ataques de arma debe tener éxito en un tiro de Acrobacias contra tu modificador de Alabardas o se mueve un paso en la dirección que elijas y saldrá inmediatamente de *posición defensiva*.

Golpe Trasero

Alabarda, Ataque, Físico

Coste: 1 vigor

Alcance: Cercano

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Atacas a un enemigo con la parte trasera de tu arma para descolocar sus defensas. Haz un ataque de arma contra un enemigo a distancia cercana de ti que infligirá 1d4 + FUE o DES daño Contundente al impactar además de sacarlo inmediatamente de *posición defensiva*. No puedes atacar al mismo objetivo con esta habilidad más de una vez por ronda y este debe encontrarse detrás de ti.

Rango III

Lanzazo Saltarín

Alabarda, Mejora

Coste: 2 vigor

Con movimientos ágiles y precisos eres capaz de atacar a tu objetivo y retirarte antes siquiera de que tenga tiempo para reaccionar. De esta manera podrás atacar a un objetivo que se encuentre a un paso de distancia de ti, saltando en su dirección y provocando +2d6 daño al impactar. Tras realizar la maniobra podrás volver de un salto nuevamente a tu posición anterior, desplazándote nuevamente ignorando ataques de oportunidad. Sin embargo debido a la agilidad y flexibilidad que requiere esta maniobra no se podrá usar en conjunto con ataques cargados de ningún tipo.

Danza del Alabarda

Alabarda, Duradera, Defensiva

Coste: 2 vigor

Aumentando tu concentración y colocándote de la forma adecuada puedes dificultar a todo aquel que se te acerque el salir impune con los movimientos mas mínimos, moviéndolos al son de tu propia música. De esta manera al activarse recibirás ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa relacionados con Alabardas.

Así mismo siempre contarás como si estuvieras en *Preparación contra cargas*, además de que podrás defenderte de ataques a distancia con tu arma siempre que estos vayan a la velocidad adecuada.

Combinar Técnicas

Alabardas, Reacción

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque con tu arma puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un gasto de acciones.

Rango IV

Lanzazo Aéreo

Alabarda, Mejora

Coste: 2 vigor

Con movimientos ágiles y ligeros eres capaz de saltar a una buena altura, aprovechando la inercia para maniobrar brevemente en el aire y asestar un potente ataque a un objetivo que se encuentre en el aire. De esta manera podrás saltar un paso en vertical y realizar un ataque que al impactar infligirá +2d6 daño adicional y arrojará a tu objetivo al suelo, dejándolo *tropezado*. En el caso de que tu objetivo sea uno volador este tendrá además desventaja defendiéndose de este ataque.

Estocada Serpenteante

Alabarda, Mejora

Coste: 2 vigor

Con rápidos y fluidos movimientos eres capaz de mover tu alabarda de maneras impredecibles, anticipándote incluso a los enemigos más esquivos. De esta manera tu próximo ataque no podrá ser detenido por reacciones defensivas enemigas tales como muros, u otras que permitan evitar ataques.

Atravesar Defensas

Alabarda, Mejora

Coste: 2 vigor

Con un furioso ataque concentras toda tu fuerza en la punta de tu arma, perforando cualquier defensa que el enemigo trate de poner entre él y tú casi como si fuera un taladro. De esta manera el próximo ataque que hagas infligirá +2d6 daño adicional, además de que provocará una herida permanente leve, ignorando toda la defensa otorgada por armaduras que tu objetivo pueda tener.

En el caso de que tu objetivo trate de defenderse empleando contadores de escudo tendrá que emplear uno adicional para poder detener este ataque.

Rango V

Lanzazo Devastador

Alabarda, Mejora

Coste: 3 vigor

Propinas un poderoso ataque capaz de abrirse paso a través de cualquier obstáculo, incluso aunque ese obstáculo sean tus enemigos. De esta manera tu próximo ataque infligirá 3d6 daño adicional además de una herida permanente leve. Además, cada enemigo al que impacte quedará perforado por la lanza, dejándolos así a todos clavados en tu arma. Esta técnica sin embargo solamente podrá emplearse en armas que provoquen daño Perforante.

Abanico de Acero

Alabarda, Mejora

Coste: 3 vigor

Haciendo un arco abierto con tu arma eres capaz de propinar un enorme corte cercenador que amenazará con herir de gravedad a cualquier enemigo que se encuentre en su camino. De esta manera tu próximo ataque afectará a todos los enemigos que se encuentren a distancia media, infligiéndoles 3d6 daño adicional.

Abanico de Acero aumentará el nivel de las heridas permanentes provocadas en 1 paso, además de empujar a los afectados un paso hacia atrás. Esta técnica sin embargo solamente podrá emplearse en armas que provoquen daño Cortante.

Tornado de Madera

Alabarda, Mejora

Coste: 3 vigor

Realizando un ataque circular de corto rango eres capaz de propinar un poderoso impacto a tantos como tengas cerca, poniendo en grave peligro su equilibrio y su consciencia, si es que llegas a impactarles. De esta manera tu próximo ataque afectará a todos los enemigos que se encuentren a distancia corta, infligiéndoles 3d6 daño adicional.

Tornado de Madera aumentará el nivel de todas las *heridas permanentes* provocadas en un paso, y todos aquellos que sean impactados deberán tirar constitución contra tu modificador de alabardas o quedarán aturdidos una ronda. Esta técnica sin embargo solamente podrá emplearse en armas que provoquen daño Contundente.

Extensión de tu Cuerpo

Alabarda, Pasiva

Mientras poseas tu leal arma serás capaz de moverte de maneras inimaginables, maniobrando ágilmente por el terreno como si fuese una extensión de tu propio cuerpo. De esta forma mientras cuentes con tu arma aumentarás tu velocidad de salto por un paso, recibirás inmunidad a terreno difícil y resistencia tanto a *maniobras* como al daño de caída. Además ya no necesitarás estar en posición defensiva para recibir los beneficios de *Ajustar alcance*.

Lanzazos en Cadena

Alabarda, Mejora

Coste: 3 vigor

Moviendo rápidamente y de forma precisa tu arma eres capaz de asestar ataques a múltiples enemigos sin que estos tengan la oportunidad de defenderse. De esta manera tras impactar con tu ataque podrás moverte un paso sin provocar ataques de oportunidad y atacar a otro enemigo que se encuentre en tu alcance. Esta cadena de ataques se mantendrá hasta que ya no queden enemigos nuevos a los que golpear dentro de tu alcance o hasta que falles tu ataque.

Rango VI

Maestría con Alabardas

Has llegado a la cúspide del dominio de tu arma, contando con un arsenal de técnicas tanto comunes como excéntricas para sorprender a tus enemigos. De esta manera podrás adquirir hasta tres técnicas de cualquier rama de *Armas* de rango IV o menos, siempre que estas sean lógicas y cuenten con la aprobación del DJ. Estas técnicas también podrán cambiarse con el debido entrenamiento y dedicación, permitiendo modificar tu selección en un descanso largo.

A distancia

Has preferido un arma de largo alcance que te permita acabar con tus enemigos antes que puedan acercarse a ti, apuntando a sus puntos débiles para eliminarlo rápidamente. A medida que tu maestría vaya en aumento te volverás capaz de disparar tus flechas con mayor velocidad y precisión. En las ultimas etapas de tu aprendizaje serás capaz de matar a poderosos adversarios con una única flecha y disparar precisamente sin sacrificar tu movilidad.

Reglas fundamentales

Estilo a distancia tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo a distancia mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo a distancia será igual a la suma de tu estadística de Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque con Arma

A distancia, Físico, Ataque

Coste: 2 acciones

Alcance: Depende del arma

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Ataca con tu arma a un enemigo que se encuentre a una distancia que puedas alcanzar. Este ataque provocará daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de DES. Esta habilidad te permite atacar con cualquier arma perteneciente a la categoría de armas a distancia.

Apuntar Ataque

A distancia, Mejora

Coste: 1 acción

Te preparas antes de disparar para mejorar notablemente tu precisión. Al emplear una acción para apuntar sumarás tu nivel de talento en Percepción al siguiente tiro de ataque que realices con un arma a distancia. No podrás emplear esta habilidad si estás *cegado* o tienes *heridas permanentes* en la cabeza.

Disparo Certero

A distancia, Mejora

Coste: 1 vigor

Apuntas tu siguiente disparo hacia una parte específica del cuerpo de tu objetivo para herirle aún más. Tu siguiente ataque a distancia aumenta su daño base por 1d6 y provocará al impactar una *herida permanente leve* en la parte del cuerpo que escojas. Si el ataque ya es capaz de provocar una *herida permanente* esta aumentará su nivel por un paso y afectará a la parte del cuerpo escogida.

Rango II

Disparo Triple

A distancia, Mejora

Coste: 1 vigor

Disparas tres proyectiles en un abrir y cerrar de ojos para acabar con múltiples enemigos. Tu siguiente ataque a distancia afectará a tres enemigos diferentes a una distancia igual a su alcance. Estos ataques pueden ser mejorados con otras técnicas de combate si lo deseas. No puedes emplear esta técnica si tu arma requiere recarga salvo que tenga la capacidad de disparar múltiples proyectiles.

Recarga Rápida

A distancia, Mejora

Coste: 1 vigor

Tu soltura con tu arma te permite recargarla a velocidades sobrehumanas. Al emplear esta habilidad recargas tu arma como acción bonus, pudiendo así volver a usarla inmediatamente. Solo puedes emplear esta habilidad en armas con la propiedad *recarga*.

Disparo Engañoso

A distancia, Mejora, Visual

Coste: 1 vigor

Fallas intencionalmente un disparo para que tu enemigo abandone sus defensas y acabe en una posición más vulnerable. Al fallar un ataque a distancia contra un enemigo puedes forzarle a realizar un tiro de Percepción o Averiguar Intenciones contra tu modificador de Estilo a distancia. Si falla este tiro el disparo le fintará, provocando que reciba Desventaja en su siguiente tiro defensivo contra ti. Puedes activar esta habilidad incluso si tu objetivo detiene un ataque empleando *contadores de escudo* o muros.

Desarme Ágil

A distancia, Maniobra

Coste: 1 vigor

Disparas con gran velocidad y precisión para desarmar a un enemigo antes que pueda reaccionar. Haz un ataque a distancia como acción bonus que al impactar desarmará a tu objetivo de un arma u objeto pequeño que lleve en una mano o hará que un objeto del mismo tamaño que lleve encima caiga al suelo. Si el objeto que impactaste es particularmente frágil se destruirá de inmediato, como ocurrirá con bombas o pociones.

Rango III

Ojo del Francotirador

A distancia, Mejora

Coste: 2 vigor

Disparas con la precisión de un francotirador para eliminar a enemigos cada vez más distantes. Tu siguiente ataque a distancia aumentará su alcance por un paso, su daño por 2d6 y provocará una *herida permanente leve* a tu objetivo en la parte del cuerpo que escojas. Además, si logras impactar exitosamente podrás esconderte como acción bonus si te encuentras en un lugar que tenga *cubierta* u *ocultamiento*. Este ataque puede mejorarse con otras técnicas si lo deseas siempre y cuando sea posible.

Cubierta de Disparos

A distancia, Pasiva

Con ágiles movimientos puedes disparar eficazmente mientras realizas maniobras evasivas contra aquellos que traten de acercársete, colocando distancia y plomo entre tú y tus atacantes. De esta manera al hacer tiros de esquiva para defenderte de ataques enemigos podrás también hacer un tiro con armas A distancia, quedándote con el resultado mas conveniente.

Combinar técnicas

Reacción

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque con tu arma puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un gasto de acciones.

Rango IV

Interceptar ataque

A distancia, Reacción

Coste: 2 vigor

Con rápidos reflejos y una impresionante habilidad con el gatillo eres capaz de actuar antes que nadie, incluso cuando parece que tienen la ventaja. De esta manera, una vez por acción enemiga, podrás hacer un ataque en respuesta a que un enemigo tome cualquier acción. En caso de que el ataque sea exitoso el enemigo verá su acción interrumpida, perdiendo también las acciones y reserva que hubiese empleado para ella.

Disparo impredecible

A distancia, Mejora

Coste: 2 vigor

Disparas de una manera impredecible y aprovechas el rebote de tu ataque para impactar a enemigos que hagan todo lo posible para evitar tu ataque. Tu siguiente ataque a distancia no puede ser detenido por muros u otras habilidades que permitan evitar ataques como Desplazamiento o Evasión, infligiendo así daño normal.

Las únicas habilidades que podrán detenerlo son aquellas que otorguen cubierta completa a un objetivo o le den Inmunidad a ataques de la misma categoría que el tuyo. Cabe recalcar que los *contadores de escudo* seguirán funcionando de manera normal si los otorga una habilidad que dé protección completa a un objetivo.

Disparo penetrante

A distancia, Mejora

Coste: 2 vigor

Ejecutas un disparo impecable y preciso capaz de impactar en los puntos mas vulnerables de tu enemigo. De esta manera tu siguiente ataque infligirá 2d6 daño puntos de daño adicional además que ignora la defensa por armaduras que tenga tu objetivo. Si este tiene *contadores de escudo* activos eliminará uno de estos.

Empoderar (1 vigor): El próximo disparo mejorado con esta habilidad se acumulará además con los efectos de *Ojo del francotirador*.

Rango V

Disparo ejecutor

A distancia, Mejora

Coste: 3 vigor

Eres capaz de realizar acabar con los enemigos más poderosos con un único disparo. Tu siguiente ataque infligirá 3d6 puntos de daño adicional y una *herida permanente grave*. En el caso de que este daño reduzca los PV del objetivo a 0 morirá instantáneamente.

Puntería experta

A distancia, Pasiva

Apuntar se ha vuelto ahora una parte de ti, algo en lo que ya no tienes ni siquiera que pensar para poder hacerlo, casi como si tu arma fuese una extensión de ti. Por ello ahora *Apuntar* contará como una acción bonus, además de que una vez por ronda podrás repetir un tiro con Armas a distancia que hagas, quedándote con el resultado mas conveniente.

Lluvia de plomo

Reacción

Coste: 3 vigor

Eres capaz de desatar una implacable lluvia de proyectiles sobre tus oponentes sin despeinarte, convirtiéndolos en un colador antes de que siquiera tengan tiempo de actuar. Tras atacar con tu arma podrás realizar dos ataques adicionales contra el mismo objetivo, para los que tendrá que emplear un único tiro de defensa. Debido a la dificultad de evitar los múltiples ataques cada ataque consecutivo contará con un bonificador +1 al tiro y al daño.

Sin embargo, en caso de que el arma se trate de una con la característica *recarga* esta habilidad aumentará su costo de vigor en 1.

Rango VI

Maestría con armas a distancia

Has llegado a la cúspide del dominio de tu arma, contando con un arsenal de técnicas tanto comunes como excéntricas para sorprender a tus enemigos. De esta manera podrás adquirir hasta tres técnicas de cualquier rama de *Armas* de rango IV o menos, siempre que estas sean lógicas y cuenten con la aprobación del master.

Estas técnicas también podrán cambiarse con el debido entrenamiento y dedicación, permitiendo modificar tu selección en un descanso largo.

Cadenas

Eres experto empleando exóticas cadenas y látigos, inmovilizando a tus enemigos y protegiéndote de ataques en una danza tanto bella como letal. A medida que tu experiencia con las cadenas se va haciendo mas notable te volverás capaz aumentar la velocidad de estas a lo largo del tiempo realizar ataques cada vez más devastadores y agarrar a tus enemigos con mayor agilidad. En las últimas etapas de tu entrenamiento te volverás aun más hábil con tu arma, pudiendo tanto usar a un enemigo que hayas agarrado con tus cadenas como un escudo viviente o servirte de su propio peso para ahorcarlo.

Reglas fundamentales

Estilo de Cadenas tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Cadenas mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Cadenas será igual a la suma de tu estadística de Fuerza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque con arma

Cadena, Ataque, Físico

Coste: 2 acciones

Alcance: Corto

Efecto crítico: El objetivo sufre una *herida permanente leve*

Haz un ataque con tu arma contra un objetivo adyacente que inflige daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de FUE. Puedes usar este atributo para realizar ataques con cualquier arma de la categoría Cadena.

Enredar

Cadena, Ataque, Maniobra

Coste: 1 acción

Alcance: Corto

Efecto crítico: El objetivo cae *tropezado* o es empujado un paso en cualquier dirección.

Empleas tu cadena para retener a tus enemigos en lugar de herirlos. Haz un ataque con tu cadena que *enredará* a tu objetivo al impactar. Este podrá intentar liberarse en su turno si tiene éxito en un tiro de Heroísmo o Destrozar frente a tu modificador de arma. Mientras estés enredando a un enemigo no podrás emplear tu cadena para atacar a otros objetivos o usarla para activar atributos donde sea necesario que tu cadena esté libre, como Danza de cadenas.

Tu objetivo permanecerá *enredado* hasta que pierdas la concentración o consiga liberarse de este efecto. Si has enredado a un objetivo con tu cadena puedes intentar retenerlo aún más, forzándolo a tener éxito en un tiro de Destrozar o Heroísmo contra tu modificador de arma o quedará *agarrado*. Cada intento de agarre te cuesta tantas acciones como las que emplearías en este ataque y tu enemigo podrá intentar escaparse de la misma manera.

Empoderar (1 vigor): Un objetivo *enredado* cae *tropezado* o es empujado un paso en cualquier dirección. Puede evitar este efecto si tiene éxito en un tiro de Acrobacias o Heroísmo.

Danza de cadenas

Cadena, Defensiva, Duradera

Coste: 1 acción y 1 vigor

Duración: Concentración

Giras tu cadena con gran velocidad alrededor de ti para impedir que tus enemigos avancen hacia ti. Al activar esta habilidad entrarás en un estado de Danza de cadenas que te otorgará siempre los beneficios de *posición defensiva*.

Además, mientras permanezcas en dicho estado la primera vez que un enemigo entre en un espacio a distancia corta de ti puedes hacerle un ataque con tu arma como reacción que le empujará un paso hacia atrás al impactar además de hacerle daño. Danza de cadenas permanecerá activa hasta que pierdas la concentración o seas incapaz de atacar con tu cadena.

Rango II

Ataque serpenteante

Cadena, Mejora, Maniobra

Coste: 1 vigor

Haces un ataque rápido hacia las piernas de un enemigo con el que buscas tropezarlo y generar una apertura para volver a atacar. Al impactar con un ataque de Cadenas tu objetivo debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de arma o cae *tropezado*. Si logras tropezar a tu objetivo puedes hacerle un ataque de oportunidad con tu arma que no puede ser mejorado.

Cadena giratoria

Cadena, Mejora

Coste: 1 vigor

Giras tu cadena a gran velocidad para lanzar hacia atrás a todos tus enemigos. Tu siguiente ataque con una cadena atacará a todos tus enemigos a distancia corta y los empujará un paso hacia atrás al impactar. Si un enemigo elige emplear Parada para detener tu tu ataque todos los objetivos afectados pueden emplear su resultado en el tiro defensivo en lugar del suyo. Este ataque no puede ser mejorado con otros atributos y aumentará su daño por 1d6 si te encuentras en Danza de cadenas.

Gancho perforante

Cadena, Mejora, Agarre

Coste: 1 vigor

Clavas tu cadena de la misma manera que un gancho para retener a tu enemigo y causarle gran dolor. Al impactar con tu Cadena aumentas su daño por 1d6, provocas una *herida permanente leve* y lo dejas *enredado*. Mientras siga *enredado* no podrá ser sanado de su herida.

Escapar de esta habilidad funciona de igual manera que el ataque Enredar y tu cadena quedará inutilizada de la misma manera. Además, cuando tu enemigo logre escapar este sufrirá los efectos de *sangrado*. Este atributo solo puede emplearse si tu arma es capaz de infligir daño Perforante.

Cargar ataque

Cadena, Mejora

Coste: Cualquier cantidad de acciones y 1 vigor

Giras tu cadena a gran velocidad para aumentar su potencia y luego la empleas para un poderoso ataque. Tu siguiente ataque con una cadena infligirá 1d6 daño adicional y forzará a tu objetivo a tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de cadena o será empujado un paso hacia atrás y cae *tropezado*. Este atributo solo puede emplearse si tu arma es capaz de infligir daño Contundente.

Puedes gastar hasta dos acciones adicionales empoderar tu ataque contra ese mismo objetivo. Cada acción gastada aumentará el daño por 1d6 y provocará un efecto adicional. Si gastas una acción tu objetivo deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de cadenas o quedará *ralentizado* mientras que si gastas dos acciones tu objetivo quedará *aturdido* si falla ese mismo tiro. Estas acciones pueden emplearse en turnos separados si mantienes la concentración en tu ataque, perdiéndolas todas si eres interrumpido mientras cargas.

Espinas desgarrantes

Cadenas, Reacción

Coste: 1 vigor

Empleas las espinas que hay a lo largo de tu cadena para herir a tu enemigo cuando lo enredas. Cada vez que un enemigo fracase un tiro para escapar de ti cuando lo *enredes* o *agarres* puedes emplear esta habilidad como reacción para infligirle daño Cortante igual al daño que provocarías normalmente con tu arma. Si este lleva armadura ligera sufrirá una *herida permanente leve y sangrado*. Este atributo solo puede usarse si tu arma es capaz de infligir daño Cortante.

Rango III

Reduce el coste en acciones por 1 de todos tus atributos de Rango I (mínimo 1)

Desviar ataques

Cadena, Duradero

Coste: 2 vigor

Empleas diestramente tu cadena para detener ataques enemigos en el último segundo. Al activar esta habilidad obtienes cantidad de *contadores de escudo* igual a tu Rango que puedes emplear para detener ataques Físicos de todo tipo. Esta habilidad solo puede emplearse si te encuentras en Danza de cadenas y la perderás cuando abandones dicho estado. No podrás obtener más *contadores de escudo* que tu Rango ni emplearlos para detener ataques extremadamente rápidos como balas.

Escudo humano

Cadena, Mejora, Agarre, Duradera

Coste: 2 vigor

Eres capaz de agarrar a tus enemigos con tu cadena de tal manera que no limitarán tus movimientos ni tu capacidad de ataque. Al impactar a un objetivo con tu cadena este deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de manos contra tu modificador de Cadenas o quedará *agarrado* por ti hasta que escape. Dicho objetivo podrá repetir el tiro cada ronda para intentar escapar y se liberará cuando pierdas la concentración.

A diferencia de Enredar puedes emplear tu cadena para realizar ataques aunque estés agarrando a un enemigo, arrastrándolo junto a ella. También podrás entrar libremente en Danza de cadenas aunque estés agarrando a un enemigo y no abandonarás dicho estado aunque lo hagas. No podrás agarrar a más de un enemigo con la misma cadena.

Empoderar (1 vigor): Un ataque enemigo que falle contra ti impactará al objetivo que estés agarrando, infligiéndole esa misma cantidad de daño. Esto también funcionará si logras reducir el daño a 0 empleando *contadores de escudo*.

Combinar técnicas

Cadena, Mejora

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque con tu arma puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y no puedes volver a emplear esta habilidad más de una vez por ataque.

Rango IV

Danza de Destrucción

Cadenas, Ataque, Físico, Duradero

Coste: 1 acción y 2 vigor

Duración: Concentración

Su siguiente ataque afecta a cada enemigo a distancia cercana e inflige +2d6 daño. Si mantiene la concentración puede repetir este ataque una vez cada ronda sin gastar vigor. Debe estar en Danza de Cadenas.

Cadena Reactiva

Coste: 2 vigor

Hace un ataque con Cadenas en respuesta a ser atacado y Enreda en caso de éxito, impidiendo que le pueda atacar.

Agarre Antiaéreo

Coste: 2 vigor

Ataca a un enemigo volador quien se defiende con Desventaja. Si le impacta queda *agarrado* y le estampa contra el suelo, infligiéndole +2d6 daño.

Rango V

Ahorcar

Coste: 3 vigor

Un enemigo agarrado tira CON o sufre el daño del arma con +3d6 daño, herida leve y se empieza a ahogar. Si reduce a 0 PV lo mata instantáneamente partiéndole el cuello.

Control múltiple

Puede agarrar hasta dos enemigos diferentes con sus cadenas y no sufrirá ninguna penalización al movimiento por ello.

Arma humana

Coste: 3 vigor

Usa a un enemigo agarrado como un arma para atacar a todos los enemigos en un radio corto o una línea media. Este ataque inflige +2d6 daño a todos los afectados.

Rango VI

Maestría con Cadenas

Armas de duelo

Reglas fundamentales

Estilo de Duelo tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Duelo mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Duelo será igual a la suma de tu estadística de Fuerza o Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque de Arma

Duelo, Físico, Cuerpo a cuerpo

Coste: 2 acciones

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Ataca con tu arma a un enemigo que se encuentre a una distancia que puedas alcanzar. Este ataque provocará daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de FUE. Esta habilidad te permite atacar con cualquier arma perteneciente a la categoría de Duelo.

Destreza Defensiva

Duelo, Pasiva

Combinas tus técnicas defensivas con tus ágiles reflejos para evitar ataques con mayor facilidad. Al defenderte de un ataque enemigo usando Parada puedes tirar con una segunda reacción defensiva de tu elección y quedarte con el resultado que más te convenga. La reacción defensiva debe ser capaz de detener el ataque en cuestión y podrás emplear reacciones defensivas relacionadas con ella. Algunos ejemplos son Esquiva, Parada con Escudo o Parada con otras habilidades mágicas.

Truco de Espada

Duelo, Mejora, Maniobra

Coste: 1 vigor

Empleas tu maestría con la espada para realizar todo tipo de maniobras. Al activar esta habilidad puedes hacer una maniobra de combate como acción bonus, mejorando el ataque que acabas de hacer. Solo puedes activar una maniobra por ataque y puedes crear técnicas propias si lo permite el DJ. Estos son algunos ejemplos de maniobras que puedes realizar.

- **Paso rápido:** *Desenganchas* inmediatamente como acción bonus y te mueves un paso en cualquier dirección.
- **Al suelo:** Al impactar con tu ataque tu objetivo deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de arma o caerá *tropezado*.
- **Cambio repentino:** Si fallas tu ataque puedes hacer un ataque bonus contra un objetivo diferente adyacente a ti, manteniendo todas las mejoras que hayas otorgado a tu ataque original.
- **Estocada fuerte:** Aumentas el daño base de tu ataque por 1 d6 y provocas *sangrado* al impactar si tu objetivo lleva armadura ligera

Rango II

Finta Engañosa

Duelo, Visual

Coste: 1 vigor

Haces un ataque falso para engañar a un enemigo para que acabe en una posición más vulnerable. En respuesta a fallar uno de tus ataques puedes forzar a tu objetivo a tener éxito en un tiro de Percepción o Averiguar intenciones o saldrá inmediatamente de *posición defensiva*.

Además, en caso de éxito recuperarás las acciones que hayas gastado en tu ataque original además del vigor usado para mejoras. Puedes activar esta habilidad incluso si tu objetivo detiene un ataque empleando *contadores de escudo* o muros.

Golpe de Mango

Duelo, Ataque, Físico

Coste: 1 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Atacas ágilmente con el mango de tu espada para descolocar a un enemigo y romper sus defensas. Haz un ataque de arma contra un enemigo adyacente que infligirá 1d4 + FUE o DES daño Contundente al impactar además de sacarlo inmediatamente de *posición defensiva*. No puedes atacar al mismo objetivo con esta habilidad más de una vez por ronda.

Ataque Torbellino

Duelo, Mejora

Coste: 1 vigor

Giras velozmente tu arma para acabar con todos los enemigos que te rodean, atacándoles como si fueras un torbellino de acero. Tu siguiente ataque de arma afectará a todos los objetivos adyacentes a ti además que aumentará su daño base por 1d6.

No podrás añadir mejoras a este ataque que afecten a un objetivo específico. Además, si un enemigo elige emplear Parada para detener tu ataque todos los objetivos afectados pueden emplear su resultado en el tiro defensivo en lugar del suyo. Lo mismo ocurrirá si gasta *contadores de escudo* o coloca una barrera en medio.

Rango III

Espadas Trabadas

Duelo, Maniobra, Duradero

Coste: 2 vigor

Duración: Concentración

Trabas diestramente el arma de un enemigo para impedir que pueda usarla, obteniendo así una posición dominante en el enfrentamiento. En respuesta a que un enemigo detenga uno de tus ataques usando Parada puedes forzarle a hacer un tiro empleando su bonificador de arma contra el tuyo propio. Si fracasa en este tiro su arma quedará trabada, impidiendo que pueda atacar o realizar técnicas de combate con ella hasta que escape. Esta técnica también puede usarse como reacción si detienes un ataque enemigo con Parada y te encuentras en *posición defensiva*.

Un enemigo con la espada trabada podrá repetir el tiro al principio de su turno y en caso de un éxito podrá escapar. Si vuelve a fracasar su tiro puedes desarmarlo inmediatamente como reacción, haciendo que su arma caiga al suelo en una posición cercana. Este efecto también acabará si pierdes la concentración, te separas de tu objetivo o usas tu arma para cualquier otro propósito que no involucre a tu objetivo trabado.

Ataque Saltarín

Duelo, Mejora

Coste: 2 vigor

Haces un rápido salto para atacar a enemigos lejanos y mejorar la potencia de tu ataque. Antes de hacer un ataque puedes activar esta habilidad para saltar un paso en cualquier dirección y mejorar su daño base por 2d6. Este salto puede hacerse en vertical para atacar a enemigos que estén encima de ti.

Al hacer un ataque de esta manera obtendrás Ventaja defendiéndote de ataques almacenados y de oportunidad, como son aquellos otorgados por Preparación contra Cargas. Además, si atacas a una criatura voladora esta recibirá Desventaja en su tiro defensivo.

Combinar Técnicas

Duelo, Mejora

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque con tu arma puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un coste en acciones.

Rango IV

Contrataque

Duelo, Reacción

Coste: 2 vigor

Aprovechas las aperturas que genera un enemigo al atacarte para hacer un rápido golpe con tu espada capaz de interrumpir sus acciones. En respuesta a que un enemigo adyacente realice una acción de cualquier tipo puedes hacerle un ataque empleando tu arma como reacción.

Si logras impactar con este ataque interrumpirás la acción enemiga, provocando así que nunca llegue a acabarla y pierda todas las acciones invertidas en ella. No obstante, tu objetivo no perderá el chi o vigor que haya invertido en la acción interrumpida dado que nunca llegó a finalizarse.

Danza del Espadachín

Duelo, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Duración: Concentración

Entras en un estado de absoluta concentración donde te vuelves uno con la espada, atacando y defendiéndote como si fuera una extensión de tu cuerpo. Mientras esta habilidad permanezca activa recibirás Ventaja en todos tus tiros de ataque relacionados con armas de Duelo además que podrás entrar en *posición defensiva* como acción bonus una vez por ronda.

Esta habilidad durará hasta que pierdas la concentración o seas desarmado. Esta habilidad también te permite emplear tu arma de Duelo para detener ataques a distancia físicos que no sean excesivamente rápidos, como flechas o piedras.

Empoderar (1 vigor): Reduces el daño de un ataque que no hayas logrado detener exitosamente con tu Parada a la mitad. Esta reducción se aplicará antes de la DEF y solo puedes activarla una vez por ataque.

Estocada Poderosa

Duelo, Mejora

Coste: 2 vigor

Haces una poderosa estocada hacia un enemigo para penetrar sus defensas y herirlo gravemente en una parte específica del cuerpo. Esta técnica mejorará el daño base de tu siguiente ataque por 2d6 y provocará una *herida permanente leve* al impactar.

Este ataque ignorará la DEF otorgada por armaduras que no sean completas y hará falta gastar un *contador de escudo* adicional para detenerlo. Si el afectado emplea un hechizo para detener un ataque tuyo que haya impactado le seguirás infligiendo la mitad de daño.

Rango V

Golpe de gracia

Duelo, Mejora

Coste: 3 vigor

Con un rápido y preciso movimiento rematas a tu oponente, empleando los mínimos movimientos para lograr el máximo resultado. De esta manera tu próximo ataque infligirá 3d6 daño adicional, además de una herida permanente grave. Además, este ataque ignorará la defensa otorgada por armaduras, y si llega a reducir a tu objetivo a 0 PV, lo matará instantáneamente.

Cortes en cadena

Duelo, Mejora

Coste: 3 vigor

Con rápidos y gráciles movimientos eres capaz de asestar una lluvia de veloces cortes y estocadas, abriéndote paso a través de todos tus enemigos. De esta manera tras impactar con tu siguiente golpe podrás desenganchar y moverte un paso, atacando a un enemigo que se encuentre en tu alcance en esa posición. Podrás seguir golpeando enemigos de este modo hasta que alguno de tus ataques falle o ya no queden enemigos nuevos a los que golpear.

Secuencia de ataques

Duelo, Reacción

Coste: 3 vigor

Eres capaz de aprovechar las mas mínimas brechas para sobrepasar a tus rivales, llevándolos al límite antes de dar el golpe final. De esta manera en respuesta a impactar con un ataque puedes hacer dos ataques adicionales contra él, de los que tendrá que defenderse empleando el mismo tiro defensivo. Cada uno de estos ataques adicionales recibirá un bonificador +1 al tiro de ataque y de daño por cada ataque consecutivo que el objetivo reciba.

Rango VI

Maestro espadachín

Duelo, Pasiva

Has llegado a la cúspide del dominio de tu arma, contando con un arsenal de técnicas tanto comunes como excéntricas para sorprender a tus enemigos. De esta manera podrás adquirir hasta tres técnicas de cualquier rama de *Armas* de rango IV o menos, siempre que estas sean lógicas y cuenten con la aprobación del master.

Estas técnicas también podrán cambiarse con el debido entrenamiento y dedicación, permitiendo modificar tu selección en un descanso largo.

Escudo

Tu estilo de combate se asemeja al de una sólida barrera defensiva, empleando tu escudo para proteger a tus aliados y para realizar poderosas cargas contra tus enemigos. A medida que tu entrenamiento avance te volverás capaz de realizar fuertes cargas valiéndote de tu escudo como una férrea cubierta que te protegerá de cualquier obstáculo en el camino y mejorar tus capacidades físicas a través de un estado de defensa absoluta. En última instancia serás capaz de convertirte en una infranqueable barrera, bloqueando todo ataque hecho contra tus aliados y convirtiéndote en una invencible fortaleza andante.

Reglas fundamentales

Estilo de Escudos tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Escudos mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Escudos será igual a la suma de tu estadística de Fuerza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Golpe de Escudo

Escudo, Ataque, Físico, Cuerpo a cuerpo

Coste: 1 acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Ataca con tu arma a un enemigo que se encuentre a una distancia que puedas alcanzar. Este ataque provocará daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de FUE. Esta habilidad te permite atacar con cualquier arma perteneciente a la categoría de Escudo.

Estilo Defensor

Pasiva, Innata

Tu estilo se centra en asegurarte que ningún de tus aliados acabe herido, poniendo en juego hasta tu propia vida para que eso sea posible. Mientras te encuentres en *posición defensiva* puedes tirar Parada para detener cualquier ataque hecho contra aliados adyacentes a ti. Si fallas el tiro dichos ataques te impactarán a ti en lugar de al aliado que intentaste proteger. Esta habilidad no funcionará contra ataques de área.

Tu escudo también te proporcionará cierta cantidad de *contadores de escudo* iniciales que puedes emplear para reducir el daño de ataques que recibas. La cantidad exacta de contadores dependerá del escudo escogido y este recibirá el efecto de estado *roto* cuando gastes su último contador. Dichos contadores se recuperarán tras reparar tu escudo, un proceso que tardará como mínimo una cantidad de tiempo igual a un descanso largo.

Carga con Escudo

Escudo, Mejora

Coste: 1 vigor

Cargas junto a tu escudo para derribar a un enemigo en tu camino. Tras moverte un paso en línea recta puedes emplear esta habilidad como acción bonus para hacer un ataque con tu Escudo como acción bonus contra un enemigo adyacente. Dicho ataque aumentará su daño base por 1d6 y al impactar el afectado deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de arma o caerá *tropezado*. Si tienes otras habilidades relacionadas por cargas podrás activarlas también al hacer una Carga con escudo sin la necesidad de gastar acciones.

Rango II

Defensa Absoluta

Escudo, Defensiva, Duradera

Coste: 1 acción y 1 vigor

Duración: Concentración

Entras en un estado de defensa absoluta donde te centras única y exclusivamente en resistir todo ataque dirigido hacia ti. Mientras dicho estado permanezca activo recibirás Ventaja en todos tus tiros de relacionados con las estadísticas de Fuerza y Constitución además de la capacidad de entrar en *posición defensiva* una vez por ronda como acción bonus. Defensa absoluta permanecerá activa hasta que pierdas la concentración o seas desarmado de tu escudo.

Mantener la Defensa absoluta requiere que te muevas de manera lenta y cuidadosa, recibiendo así Desventaja en todos tus relacionados con tu estadística de Destreza y en tiros de ataques además que no puedes moverte más de un paso por ronda. Si te encuentras en Defensa absoluta no podrás entrar en Ira ni emplear los efectos de habilidades relacionados con ella, abandonando así dicho estado de inmediato en el caso que lo hicieras.

Detener Ataque

Escudo, Reacción

Coste: 1 vigor

Eres capaz de emplear tu escudo con tal soltura que puedes detener ataques enemigos sin preocuparte que este se rompa. Al activar esta habilidad puedes recuperar inmediatamente una cantidad de *contadores de escudo* igual a la mitad de tu Rango (redondeando hacia abajo) empleados para detener un ataque enemigo. Esta habilidad solo puede activarse si te encuentras en *posición defensiva*.

Reposición Forzosa

Escudo, Reacción

Coste: 1 vigor

Empleas tu escudo para manipular los movimientos de un enemigo para que acabe en una posición desfavorable. Un enemigo que acaba de esquivar uno de tus ataques de arma debe tener éxito en un tiro de Acrobacias contra tu modificador en Armas pesadas o se mueve un paso en la dirección que escojas y saldrá inmediatamente de *posición defensiva*. Si ya tienes esta habilidad puedes moverte tú también un paso en cualquier dirección cada vez que la actives sin abandonar Defensa absoluta.

Rango III

Mente Custodiada

Escudos, Pasiva

Tu mente se encuentra tan protegida como tu cuerpo. Recibes Resistencia a efectos Mentales y Miedo además que puedes gastar *contadores de escudo* para mejorar tu tiro defensivo frente a un efecto de esas categorías, recibiendo así un modificador +10 por cada contador empleado de esta manera.

Carga Poderosa

Escudos, Ataque, Maniobra, Aturdimiento

Coste: 1 acción y 2 vigor

Duración: Instantáneo

Cargas salvajemente con escudo en mano, arrollando a cada enemigo que ose interponerse en tu camino. Al activar esta técnica te mueves dos pasos en cualquier dirección y haces un ataque con tu Escudo a cada enemigo que se encuentre en tu camino. Dicho ataque aumenta su daño base por 1d6 y cada enemigo que impacte deberá hacer un tiro de Salud frente a tu modificador de Escudos o quedará *aturdido* durante una ronda y cae *tropezado*. Cabe recalcar que cargar de esta manera no te hará salir de Forma Defensiva.

Combinar Técnicas

Escudos, Reacción

Coste: 2 vigor

Duración: Instantáneo

Compenstras tus ataques con arma y escudo a la perfección para golpear a tu enemigo en cada apertura que tenga. En respuesta a impactar a un enemigo con tu Escudo puedes hacerle un ataque con tu arma principal como reacción. Dicho ataque puede ser mejorado con otras

técnicas de combate salvo esta misma y no puedes emplear Combinar Técnicas en ataques que no te hayan costado una acción.

Rango IV

Mantener Posición

Escudos, Pasiva

Cuando obtienes control de una posición no hay nadie capaz de moverte. Obtienes Resistencia a Maniobras y efectos de Aturdimiento además que puedes gastar un *contador de escudo* para recibir un modificador +10 contra esos efectos.

Si te encuentras en Forma Defensiva puedes atacar a cada enemigo que entre en una posición adyacente a ti como reacción. Un impacto exitoso hará que tu objetivo no pueda seguir avanzando, haciendo así que malgaste las acciones empleadas en moverse.

Protector Incansable

Escudos, Duradera

Coste: 1 acción y 2 vigor

Duración: Concentración o hasta que termine.

Centras todo tu esfuerzo en proteger a un aliado, recibiendo golpes por él que matarían a cualquiera. Mientras este efecto permanezca activo cada vez que un ataque enemigo impacte a un aliado adyacente podrás recibir la mitad del daño de ese ataque. Puedes también gastar *contadores de escudo* que tengas para reducir el daño que reciba tu aliado. Este efecto permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o te separes de tu aliado.

Rango V

Escudo Viviente

Escudo, Mejora, Duradera

Coste: 3 vigor

Duración: Cinco rondas

Rompes tus límites físicos para resistir una cantidad inimaginable de golpes, transformándote en un escudo viviente. Mientras este efecto permanezca activo tus estadísticas de FUE y CON pasarán a ser 12 y recibirás 20 Vitalidad Temporal. Todo el daño que sufras en este estado quedará reducido a la mitad sin importar su naturaleza, lo cual se acumula con otras habilidades de efecto similar como Resiliencia o Resistencias que poseas.

Esta habilidad solo podrá activarse estando en Forma Defensiva y los bonificadores de esta se acumularán con aquellos que recibas en dicho estado. Perderás los beneficios de Escudo Viviente si llegas a perder toda la Vitalidad temporal o una habilidad te fuerza a salir de Forma

Defensiva.

Rango VI

Maestría con escudos

Armas

Las armas son el medio mas simple del que uno puede valerse para combatir, requiriendo poco talento innato y convirtiendo a cualquier persona normal en un guerrero poderoso con el adecuado entrenamiento. Dentro de esta categoría pueden encontrarse numerosos y variados estilos de combate capaces de extraer el máximo potencial de un arma en el campo de batalla.

Armas ligeras

Te has especializado en un estilo de combate más rápido y preciso, apuntando a los puntos débiles de tu adversario con tu arma para eliminarlo antes que pueda contratacar. A medida que tu entrenamiento mejore serás capaz de engañar a tu adversario con tu arma para que sea incapaz de defenderse o valerte de tu movilidad para entrar y salir del combate. A medida que alcances las ultimas etapas de aprendizaje con tu arma serás capaz de eliminar a un enemigo con un único ataque preciso o emplear cada apertura en la defensa de tu adversario para atacar de nuevo.

Reglas fundamentales

Estilo de Armas Ligeras tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Armas Ligeras mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Armas Ligeras será igual a la suma de tu estadística de Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque con arma

Ligera, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: Una acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*.

Duración: Instantáneo

Haz un ataque con tu arma contra un objetivo adyacente que inflige daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de DES. Puedes usar este atributo para realizar ataques con cualquier arma de la categoría Ligera.

Combate furtivo

Pasiva, Ligera

Tu estilo de combate se basa en aprovechar cada apertura que presentan tus enemigos para herirles con mayor gravedad. Cada vez que realices un ataque combinado con dos o más aliados o impactes a un enemigo incapaz de defenderse aumentarás el nivel de todas las *heridas permanentes* infligidas por un paso. Puedes también tirar tanto Esquiva como Parada para defenderte de un ataque enemigo y quedarte con el resultado que más que convenga siempre que sea posible emplear ambas técnicas.

Golpe Penetrante

Ligera, Mejora

Coste: 1 vigor

Apuntas tu ataque para que penetre los puntos débiles de las defensas enemigas. Al impactar con un ataque hecho con un arma Ligera puedes ignorar el bonificador de DEF proveniente de armaduras que tenga tu enemigo, haciéndole daño de manera directa. La defensa otorgada por fuentes diferentes se seguirá aplicando a criterio del DJ.

Rango II

Puñalada Poderosa

Ligera, Mejora

Coste: 1 vigor

Clavas tu arma en el cuerpo de tu enemigo para infligirle graves heridas y limitar su capacidad de moverse. Al impactar a un enemigo puedes clavarle tu arma para aumentar el daño base de tu ataque por 1d6 y provocarle una *herida permanente leve* en una parte específica de su cuerpo.

Tu arma permanecerá clavada hasta que otra criatura la separe de su cuerpo empleando una acción, impidiendo así que puedas atacar con ella mientras se encuentre así. Un enemigo con un arma clavada de esta manera quedará *enfermado* y cuando se libere de esta recibirá el efecto de estado *sangrado*.

Asalto Engañoso

Ligera, Mejora

Coste: 1 vigor

Atacas con tal velocidad que tus golpes son impredecibles y casi imposibles de detener. En respuesta a fallar un ataque con tu arma puedes repetirlo con Ventaja contra ese mismo enemigo. Si el afectado detuvo tu ataque original empleando *contadores de escudo* u otros métodos de éxito automático estos no se aplicarán contra tu segundo ataque. Si afectas exitosamente a un enemigo con esta técnica no podrás volver a emplearla contra él hasta el inicio de tu siguiente turno.

Lluvia de Cuchillos

Ligera, Mejora

Coste: 1 vigor

Aprovechas tu gran velocidad para atacar a múltiples enemigos en un instante. Tu siguiente ataque afectará a tres enemigos diferentes a una distancia igual al alcance de tu arma. Estos ataques pueden ser mejorados con otras técnicas de combate si lo deseas.

Rango III

Asalto Impredecible

Ligera, Reacción

Coste: 2 vigor

Tus ataques son tan rápidos e impredecibles que tus enemigos no son capaces de detenerlos a tiempo. En respuesta a que un enemigo detenga tu ataque empleando *contadores de escudo* hechizos defensivos o técnicas de combate para reducir el daño puedes emplear esta técnica para atravesarlos de inmediato, ignorando sus efectos y provocando daño con normalidad. Esta habilidad no funcionará con hechizos y habilidades de Rango superior al tuyo.

Combinar Técnicas

Ligera, Reacción

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque con tu arma puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un coste en acciones.

Cuchillada

Ligera, Mejora

Coste: 1 Acción y 2 vigor

Acuchillas a tu objetivo con dos rápidos ataques para provocarle una herida más profunda. Al emplear esta técnica hace dos ataques empleando su arma contra el mismo objetivo. Si ambos impactan el segundo ataque incrementa su daño base por 2d6 y aumenta el nivel de las *heridas permanentes* infligidas por un paso. El segundo ataque que realices con esta habilidad no puede ser mejorado con más técnicas.

Rango IV

Contrataque

Ligera, Ataque, Reacción

Coste: 2 vigor

Haces un rápido ataque para interrumpir a un enemigo antes que pueda atacarte. Como reacción a que un enemigo utilice una acción de cualquier tipo puedes atacarle con tu arma, forzándole a defenderse de inmediato. Si falla su tiro defensivo no solo le infligirás daño sino que también interrumpirás la acción que intentó utilizar, haciéndole perder todos los recursos empleados en ella. Solo puedes emplear esta técnica una vez por acción enemiga y no puedes usarla si eres incapaz de atacar a tu objetivo.

Puñalada Quirúrgica

Ligera, Mejora

Coste: 2 vigor

Haces un ataque preciso y mortal contra una parte específica del cuerpo de tu enemigo con el fin de deshabilitarla. Tu siguiente ataque infligirá 3d6 daño adicional al impactar además que provocará una *herida permanente media* en una parte específica del cuerpo de tu objetivo. Si un ataque mejorado de esta manera logra provocar un efecto crítico puedes infligir la *herida permanente* que este provocaría en la misma parte del cuerpo.

Salto Mortal

Ligera, Mejora

Coste: 2 vigor

Saltas repentinamente para atacar a un enemigo lejano antes que tenga la oportunidad de defenderse adecuadamente. Antes de hacer un ataque puedes activar esta habilidad para saltar un paso en cualquier dirección y mejorar su daño base por 1d6. Tu objetivo recibirá Desventaja al defenderse de este ataque si no está directamente enfrente contigo y

tras atacar puedes *desenganchar* y moverte hasta un paso en cualquier dirección.

Rango V

Asesinato

Ligera, Ataque, Físico

Coste: 1 acción y 3 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: tu objetivo recibe una *herida permanente crítica*.

Apuntas a los órganos vitales de un enemigo para darle un golpe de gracia. Haz un ataque con tu arma que inflige 3d6 daño adicional al impactar junto a una *herida permanente grave*. Este ataque nunca puede utilizarse como reacción o ataque de oportunidad además que este ignorará la Defensa otorgada por armaduras que tenga.

Puñaladas en Secuencia

Ligera, Mejora

Coste: 3 vigor

Atacas repetidamente al mismo enemigo para desgastar sus defensas e impactarle con mayor facilidad. Tras atacar a un enemigo puedes hacer dos ataques adicionales contra él como acción bonus. El afectado deberá emplear el mismo resultado de su anterior tiro defensivo para protegerse de tus ataques adicionales y estos pueden mejorarse con otras técnicas que conozcas salvo aquellas que te proporcionen ataques adicionales.

Movilidad de Batalla

Ligera, Mejora

Coste: 3 vigor

Te desplazas ágilmente para atacar a múltiples enemigos en el campo de batalla antes que tengan la oportu. Salta un paso en cualquier dirección y haz un Ataque con tu arma contra un objetivo adyacente que inflige 1d6 daño adicional. Si impactas con este ataque puedes volver a saltar un paso en cualquier dirección y atacar a un nuevo enemigo, continuando así hasta que falles un ataque o no te queden más nuevos enemigos para atacar. Si mejoras un ataque hecho de esta manera con otra técnica esta terminará de inmediato.

Rango VI

Maestría de Armas Ligeras

Ligera, Pasiva

Has alcanzado la cima de la maestría con armas Ligeras, lo que te permite utilizar tu arma de formas nuevas e impredecibles. Aprendes tres nuevas técnicas de rango IV o inferior pertenecientes a cualquier arma o estilo de arte marcial de tu elección que puedes utilizar para potenciar tus ataques con armas ligeras. Estas técnicas pueden intercambiarse durante un descanso largo a través del entrenamiento y antes de seleccionarlás debes consultar a tu DJ para asegurarte de que tienen sentido.

Armas pesadas

Reglas fundamentales

Estilo de Armas pesadas tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Armas pesadas mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Armas pesadas será igual a la suma de tu estadística de Fuerza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque con Arma

Pesado, Cuerpo a cuerpo, Físico, Ataque

Coste: 2 acciones

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*.

Duración: Instantáneo

Haz un ataque con tu arma contra un objetivo adyacente que inflige daño igual al daño base de tu arma modificado por tu estadística de FUE. Puedes usar este atributo para realizar ataques con cualquier arma de la categoría Pesada.

Estilo salvaje

Pesado, Pasiva

Te lanzas de lleno al ataque, golpeando con mayor velocidad a costa de quedar en una mala posición defensiva. Al principio de tu turno puedes obtener una acción adicional esta ronda a costa que no podrás entrar en *posición defensiva*. Esta habilidad también anulará los beneficios de cualquier atributo que te permita entrar en *posición defensiva* como acción adicional u obtener sus beneficios de forma pasiva.

Golpe desestabilizador

Pesado, Mejora, Maniobra, Físico

Coste: 1 vigor

Pones el peso de tu cuerpo sobre el arma para desequilibrar a un enemigo. Al impactara un enemigo con tu arma este debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de Armas pesadas o será empujado un paso hacia atrás y quedará *tropezado*. Esta técnica también puede utilizarse si un enemigo detiene tu ataque con Parada, obligándole a realizar el mismo tiro.

Rango II

Gran Barrido

Pesado, Mejora, Físico, Área

Coste: 1 vigor

Haces un poderoso barrido con tu arma para atacar a todos los enemigos que te rodean. Tu siguiente ataque con arma afectará a todas las criaturas en un radio corto e infligirá 1d6 puntos de daño adicional al impactar. Si un enemigo elige emplear Parada para detener tu ataque todos los objetivos afectados pueden emplear su resultado en el tiro defensivo en lugar del que hayan obtenido.

Golpe Aturdidor

Pesado, Mejora, Físico, Aturdidor

Coste: 1 vigor

Golpeas con a tu objetivo con gran potencia para dejarlo fuera de combate. Tras herir a un enemigo con tu arma este deberá superar un tiro de CON contra tu modificador en Armas pesadas o quedará *aturdido* durante una ronda. Solo puedes emplear esta técnica si tu arma es capaz de infligir daño Contundente.

Tajo Feroz

Pesado, Mejora, Físico

Coste: 1 vigor

Hundes tu espada en la carne de un enemigo para infligirle graves heridas. Tras herir a un enemigo con tu arma este sufrirá una *herida permanente leve* y el efecto *sangrado*. Si tu enemigo lleva armadura ligera recibirá en su lugar una *herida permanente media*. Solo puedes emplear esta técnica si tu arma es capaz de infligir daño Cortante.

Reposición Forzosa

Pesado, Mejora, Físico

Coste: 1 vigor

Extiendes tu alcance para obligar a un enemigo que esquiva a reposicionarse, dejándolo temporalmente vulnerable a ataques adicionales. Un enemigo que acaba de esquivar uno de tus ataques de arma debe tener éxito en un tiro de Acrobacias contra tu modificador en Armas Pesadas o se mueve un paso en la dirección que escojas y saldrá inmediatamente de *posición defensiva*.

Rango III

Golpe Demoledor

Pesado, Mejora, Físico

Coste: 2 vigor

Golpeas con tal fuerza que atraviesas las defensas de tu enemigo. Tras impactar a un objetivo aumenta tu daño base por 1d6 y este perderá un *contador de escudo* además que su armadura quedará *rota*. Si ha detenido tu ataque con Parada su arma quedará *rota* si está hecha de un material inferior a la tuya.

Carga salvaje

Pesado, cuerpo a cuerpo, físico

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Tamaño: Línea media

Cargas con salvaje abandono, atacando a todos los enemigos que se atreven a cruzarse en tu camino. Avanza un paso en cualquier dirección que elijas y realiza un ataque con tu arma contra cada enemigo que en tu camino que inflige 1d6 puntos de daño adicionales y empuja un paso al impactar.

Combinar técnicas

Pesado, Mejora

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque con tu arma puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un coste en acciones.

Rango IV

Golpe Ascendente

Pesado, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 2 vigor

Saltas hacia arriba y extiendes tu alcance para golpear a un enemigo volador antes que pueda reaccionar. Antes de atacar saltas verticalmente un paso en cualquier dirección y el siguiente ataque que realices inflige un ataque con tu arma que infligirá 2d6 daño adicional. Si atacas a un enemigo volador tendrá Desventaja defendiéndose y en el caso que impactas caerá inmediatamente al suelo y quedará *tropezado*, recibiendo el adecuado daño de caída.

Impacto Meteoro

Pesado, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Área, Físico

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Tamaño: Radio corto

Desciendes por el suelo con impulso aumentado para infligir daño masivo a tus enemigos y romper sus defensas. Saltas horizontalmente un paso en cualquier dirección y realizas un ataque de arma contra todos los objetivos en un radio corto que inflige +2d6 puntos de daño adicionales y los *tropieza* al impactar.

Guardia Fluida

Pesado, Defensivo

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Duración: Concentración

Tu maestría con un arma pesada te permite utilizarla como escudo para protegerte de ataques poderosos. Una vez que activas esta habilidad obtienes *contadores de escudo* iguales a tu rango, que permanecerán hasta que pierdas la concentración o seas desarmado. Tus contadores de escudo sólo pueden utilizarse para reducir el daño de

ataques cuerpo a cuerpo y ataques a distancia de un tamaño y velocidad adecuados.

Rango V

Golpe por Golpe

Pesado, Cuerpo a cuerpo, Ataque, Físico

Coste: 3 vigor

Estás dispuesto a arriesgar tu propia vida para herir a tu enemigo. Esta habilidad sólo puede activarse cuando estás defendiéndote de un ataque y una vez lo hagas el ataque enemigo te impactará automáticamente. Antes de recibir daño esta habilidad te permite realizar un Ataque con arma inmediato contra tu enemigo que no podrá detener y que puede mejorarse con otras técnicas. Tras realizar este ataque tanto tú como el enemigo recibiréis la cantidad adecuada de daño y los efectos correspondientes.

Impacto Mortal

Pesado, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 acción y 3 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: tu objetivo recibe una *herida permanente crítica*.

Concentras toda tu energía en un único ataque capaz de matar incluso a los enemigos más poderosos. Haz un ataque con tu arma que provoca 3d6 daño adicional al impactar junto a una *herida permanente grave*. Este ataque nunca puede utilizarse como reacción o ataque de oportunidad.

Vuelo de Golondrina

Pesado, Mejora, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 3 vigor

Golpeas con extrema velocidad y luego utilizas la inercia para golpear de nuevo con aún más potencia. Una vez que realizas un ataque puedes realizar un segundo golpe como acción adicional contra el mismo objetivo que inflige 2d6 puntos de daño adicionales y puede ser mejorado con otras habilidades. Tu objetivo debe emplear el mismo resultado de su tirada defensiva contra tu ataque anterior.

Rango VI

Maestría de armas pesadas

Pesado, Pasivo

Has alcanzado la cima de la maestría con armas pesadas, lo que te permite utilizar tu arma de formas nuevas e impredecibles. Aprendes tres nuevas técnicas de rango IV o inferior pertenecientes a cualquier arma o estilo de arte marcial de tu elección que puedes utilizar para potenciar tus ataques con armas pesadas. Estas técnicas pueden intercambiarse durante un descanso largo a través del entranamiento y antes de seleccionarlás debes consultar a tu DJ para asegurarte de que tienen sentido.

Estilo de Agarre

Reglas fundamentales

Estilo de Agarre tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Agarre mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Agarre será igual a la suma de tu estadística de Fuerza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Lucha libre

Marcial, Ataque, Físico, Agarre

Coste: 1 acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Tu estilo de combate se basa en agarrar a tus enemigos para luego golpearles repetidamente con tus codos o rodillas. Haz un ataque contra un enemigo adyacente a ti que lo *enredará* al impactar. Solo puedes tener un enemigo *enredado* de esta manera y mientras lo esté todo uso futuro de este ataque contra él le infligirá 1d4 + FUE daño Contundente.

El afectado podrá hacer un tiro de Juego de Manos o Heroísmo al principio de su turno para intentar liberarse. Debido a que empleas tus manos para agarrar a tu objetivo quedarás tú también *enredado* de la misma manera además que no podrás coger otros objetos o realizar ataques que no estén relacionados con esta rama. Si lo deseas puedes aflojar tu agarre para liberar una de tus manos a costa que recibirás Desventaja en tu tiro para mantener *enredado* a tu objetivo.

Romper agarres

Marcial, Pasiva

Tu experiencia combatiendo en un estilo basado en agarres te da una gran facilidad a la hora de liberarte de ellos. Recibes así Resistencia contra efectos pertenecientes a las categorías Agarre y Maniobra. Adicionalmente, puedes realizar ataques y habilidades pertenecientes a esta rama con normalidad aunque te encuentres agarrado.

Empoderar (1 vigor): Haz un tiro inmediato para liberarte de un efecto de Agarre

Lanzar al suelo

Marcial, Maniobra, Físico

Coste: 1 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Empleas tu peso para forzar a un enemigo agarrado para que caiga al suelo. Un objetivo adyacente *enredado* o *agarrado* por ti debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Atletismo contra tu modificador de Estilo de Agarre o cae inmediatamente *tropezado* y sufre 1d4 + FUE daño de caída.

Si el afectado permanece *enredado* o *agarrado* debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de manos contra ti si desea levantarse. Esta técnica solo puede usarse una vez por ronda contra el mismo objetivo.

Rango II

Agarre letal

Agarre, Físico

Coste: 1 acción y 1 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El afectado sufre una *herida permanente leve*.

Agarras a un enemigo de tal manera que todo intento para escapar le herirá cada vez más. Un enemigo *enredado* debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de manos contra tu tiro de Estilo de Agarre o quedará *agarrado* por ti hasta que escape. Solo puedes tener un enemigo agarrado de esta manera y al hacerlo tú también quedarás *enredado* ya que tus movimientos quedarán limitados

Un enemigo *agarrado* de esta manera puede repetir el tiro al principio de su turno y liberarse en caso de éxito, pero si fracasa sufrirá 1d4 + FUE daño Contundente que puede ser mejorado con otras habilidades. Este daño provocará el mismo efecto crítico que esta técnica.

Romper huesos

Agarre, Maniobra, Física

Coste: 1 acción y 1 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El afectado sufre una *herida permanente media* en un brazo o una pierna.

Haces fuerza en una de las extremidades de un enemigo agarrado con el fin de rompérselas. Un objetivo adyacente *enredado* o *agarrado* por ti debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de manos contra tu modificador de Estilo de Agarre o sufrirá 1d4 + FUE daño Contundente además de una *herida permanente leve* en el brazo o la pierna del afectado. El daño de esta habilidad ignorará la DEF otorgada por armaduras.

Golpe de cabeza

Ataque, Físico

Coste: 1 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El afectado sufre una *herida permanente leve* en la cabeza

Golpeas a un enemigo con un cabezazo para aturdirlo temporalmente y hacerlo más fácil de agarrar. Como acción bonus haz un ataque contra un enemigo adyacente que inflige 1d4 + FUE daño Contundente al impactar además que le forzará a tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Estilo de Agarre o quedará *aturdido* durante una ronda. Solo podrás emplear esta técnica si tu objetivo se encuentra *enredado* o te está *enredando* a ti.

Rango III

Escudo humano

Agarre, Pasiva

Salto agarrador

Agarre, Mejora

Coste: 2 vigor

Combinar técnicas

Agarre, Mejora

Coste: 2 vigor

Rango IV

Estrangular

Agarre, Físico

Coste: 1 acción y 2 vigor

Arrastrar enemigo

Agarre, Mejora

Coste: 2 vigor

Se mueve dos pasos y arrastra al enemigo po

Agarre reactivo

Agarre, Reacción

Coste: 2 vigor

Agarra a un enemigo que le esté atacando

Rango V

Llave inescapable

Agarre, Físico

Coste: 3 vigor

Hace un agarre del que su enemigo no puede tirar para liberarse después de fallar la primera vez.

Impactos sin fin

Agarre, Físico

Coste: 1 acción y 3 vigor

Agarre doble

Agarre, Pasiva

Puede agarrar a dos enemigos diferentes y no sufrirá penalizaciones al movimiento.

Rango VI

Maestría de estilo

Estilo de Boxeo

Reglas fundamentales

Estilo de Boxeo tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo de Boxeo mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo de Boxeo será igual a la suma de tu estadística de Fuerza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Golpe

Marcial, Boxeo, Cuerpo a cuerpo, Físico, Ataque

Coste: Una acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Golpeas a un enemigo con un poderoso puñetazo. El daño base de este ataque y su tipo dependerán de tu fisiología y quedará modificado por tu estadística de FUE, siendo Contundente en el caso que seas un humano o una raza similar. En el caso que combatas con armas de la categoría Marcial podrás sustituir tu daño base por el suyo. Lo mismo ocurrirá si mejoras tu fisiología por medios mágicos o biológicos.

Secuencia de ataques

Boxeo, Pasiva

La fuerza de tus ataques mejora con cada golpe consecutivo que haces contra un mismo enemigo. Cada vez que hagas un ataque Marcial contra el mismo objetivo en una misma ronda aumentarás tu tiro de ataque y tu daño base por 1 contra él. Todos los bonificadores obtenidos por esta habilidad se perderán si tu enemigo se aleja de ti o te hace un contrataque.

Ataque poderoso

Boxeo, Marcial, Mejora, Maniobra, Físico

Coste: 1 vigor

Golpeas a un enemigo con tal fuerza que le haces perder el equilibrio. Tu siguiente ataque Marcial forzará al afectado a tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de Estilo de Boxeo o será empujado un paso hacia atrás y quedará *tropezado*. Esta técnica también puede utilizarse si un enemigo detiene tu ataque con cualquier tiro de Parada relacionada con un rango Marcial o Mágico, obligándole a realizar el mismo tiro.

Rango II

Guardia defensiva

Boxeo, Marcial, Defensiva, Duradera

Coste: 1 acción y 1 vigor

Pegas tus puños al cuerpo y te colocas en guardia para resistir todo ataque dirigido hacia ti. Activar esta técnica hará que entres inmediatamente en *posición defensiva* y te otorgará una cantidad de *contadores de escudo* igual a tu Rango que puedes emplear para reducir el daño de ataques físicos que no hayas podido detener con tiros de Parada. Esta técnica permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o gastes tu último *contador de escudo*.

Empoderar (1 vigor): Recuperas la mitad de tus *contadores de escudo*

Puño aturdidor

Boxeo, Marcial, Mejora, Aturdimiento, Físico

Coste: 1 vigor

Golpeas a tu objetivo con gran potencia para dejarlo fuera de combate. Al impactar con tu siguiente ataque Marcial tu objetivo deberá superar un tiro de CON contra tu modificador en Estilo Boxeo o quedará *aturdido* durante una ronda. Si tu objetivo falla su tiro aumenta el bonificador de Secuencia de ataques como si realizaras un

ataque adicional. No podrás aturdir de esta manera a enemigos que lleven armadura pesada o completa.

Puñetazo falso

Boxeo, Marcial, Mejora

Coste: 1 vigor

Haces un ataque falso para engañar a un enemigo para que acabe en una posición más vulnerable. En respuesta a fallar uno de tus ataques puedes forzar a tu objetivo a tener éxito en un tiro de Percepción o Averiguar intenciones o saldrá inmediatamente de *posición defensiva*.

Además, en caso de éxito recuperarás las acciones que hayas gastado en tu ataque original además del vigor usado para mejoras. Puedes activar esta habilidad incluso si tu objetivo detiene un ataque empleando *contadores de escudo* o muros.

Rango III

Golpe de gacela

Marcial, Mejora

Coste: 1 acción y 2 vigor

Has entrenado mucho tus piernas para dar saltos repentinos a gran velocidad. Al emplear esta técnica te mueves un paso como acción bonus y haces un ataque Marcial contra un enemigo adyacente a ti en esa nueva posición que tendrá Ventaja e infligirá 1d6 daño adicional al impactar.

Si te encuentras en *posición defensiva* una vez por ronda puedes emplear esta técnica como reacción, aprovechando así el mejor momento para atacar.

Puñetazo veloz

Marcial, Mejora

Coste: 2 vigor

Todo plan cae a pedazos con un golpe a la cara. En respuesta a que un enemigo adyacente te ataque puedes emplear esta habilidad como reacción para hacer un ágil contrataque antes que pueda reaccionar. Si impactas con dicho contrataque tu enemigo no solo sufrirá el daño sino que también fallará automáticamente el ataque que haya intentado utilizar, perdiendo todas las acciones y reservas gastadas. Un ataque de golpe veloz no puede ser mejorado con otras técnicas.

Combinar técnicas

Marcial, Mejora

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque Marcial puedes emplear esta habilidad para hacer un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede emplearse en ataques que no supongan un gasto de acciones.

Rango IV

Giro del boxeador

Boxeo, Marcial, Defensiva, Duradera

Coste: 2 vigor

Duración: Concentración

Eres capaz de girar tu cuerpo constantemente para volverte más difícil de impactar y poder contratacar con mayor facilidad. Mientras esta habilidad permanezca activa puedes tirar tanto Esquiva como Parada para defenderte de ataques enemigos y quedarte con el resultado que más te convenga. Además, cada contrataque que hagas mientras te encuentres en este estado recibirá Ventaja y aumentará su daño base por 1d6. Esta habilidad permanecerá activa hasta que pierdas la concentración o abandones *posición defensiva*.

Empoderar (1 vigor): En respuesta a defenderte exitosamente de un ataque enemigo puedes hacer un ataque Marcial contra él como reacción. Dicho ataque no puede mejorarse con otras habilidades.

Golpe debilitador

Boxeo, Marcial, Mejora

Coste: 2 vigor

Golpeas a tu enemigo en su punto más doloroso para debilitarlo durante el resto del combate. Tu siguiente ataque aumentará su daño base por 2d6 y al impactar el afectado deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Boxeo o quedará *enfermado* durante el resto del combate. Si el objetivo ya tiene un efecto de estado negativo aumenta el daño de este ataque por 1d6 y puedes provocarle una *herida permanente leve*.

Duelo ininterrumpido

Boxeo, Marcial, Pasiva

Has recibido una multitud de golpes en la vida y ya nada puede detenerte. Aumentas tu DEF por un valor igual a tu Rango + 2 además que no puedes perder la concentración o abandonar *posición defensiva* salvo que sufras un efecto de estado que te incapacite o una *herida permanente grave* o *crítica*. Obtienes también Resistencia a efectos Mentales y Miedo.

Empoderar (1 vigor): Te recuperas inmediatamente del efecto de estado *aturdido* o mantienes tu secuencia de ataques aunque hayas sido herido por un ataque enemigo.

Rango V

Puño certero

Marcial, Ataque, Físico

Coste: 1 acción y 3 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Concentras toda tu energía en un único puñetazo capaz de noquear a un enemigo de un solo golpe. Esta habilidad te permite hacer un ataque Marcial que provoca 3d6 daño adicional al impactar y fuerza al afectado a tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Estilo Boxeo o cae *inconsciente* de inmediato. Un objetivo que caiga inconsciente así no despertará hasta que reciba sanación o pase una hora. Este ataque nunca puede utilizarse como reacción o ataque de oportunidad.

Golpes penetrantes

Boxeo, Pasiva

Tus ataques golpean con tal fuerza que transmiten el impacto a los órganos internos de tus enemigos. De esta manera el daño base de tus ataques Marciales ignorará la DEF que tenga tu objetivo tanto por armaduras u otros efectos. Dicho daño no quedará modificado por tus estadísticas pero se aplicarán a él los incrementos que vengan por otras habilidades de este rango.

Empoderar (1 vigor): En respuesta a que un enemigo emplee un muro o barrera para detener un ataque puedes destruirlo de manera automática.

Descarga de puñetazos

Boxeo, Marcial, Ataque

Coste: 3 acciones y 3 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Te dejas llevar por la ira y atacas salvajemente a un enemigo con una secuencia de poderosos puñetazos. Este ataque te permite hacer cuatro golpes seguidos contra el mismo objetivo que recibirán Ventaja además de los beneficios de Secuencia de ataques. Dicha secuencia no se interrumpirá por ataques enemigos salvo que seas incapacitado.

Además, cada vez que impactes al objetivo con más de un puñetazo aumentarás el daño base del siguiente golpe por 1d6, el cual se acumula con cada impacto consecutivo (llegando a un máximo de 3d6). Si impactas con tres golpes tu objetivo sufrirá los efectos de Puño Aturdidor

mientras que si le impactas con cuatro sufrirá los efectos de Golpe Debilitador. No necesitarás pagar vigor para ninguna de esas habilidades.

Rango VI

Maestría de artes marciales

Boxeo, Pasiva

Has alcanzado la cima de la maestría de tu estilo, abriéndote las puertas a todo tipo de técnicas de artes marciales. Aprendes cuatro nuevas técnicas de rango IV o inferior pertenecientes a cualquier estilo de arte marcial de tu elección que puedes utilizar para potenciar tus ataques. Estas técnicas pueden intercambiarse durante un descanso largo a través del entrenamiento y antes de seleccionarlás debes consultar a tu DJ para asegurarte de que tienen sentido.

Estilo del Dragón

Reglas fundamentales

Estilo del Dragón tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo del Dragón mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo del Dragón será igual a la suma de tu estadística de Fuerza o Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Golpe marcial

Marcial, Dragón, Cuerpo a cuerpo, Físico, Ataque

Coste: Una acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Atacas a un enemigo adyacente con un poderoso puñetazo o patada. Si eres un humano podrás infligir 1d4 daño base Contundente con un ataque así, el cual mejorará en rangos futuros.

En el caso que combatas con armas de la categoría Marcial podrás sustituir tu daño base por el suyo. Lo mismo ocurrirá si mejoras tu fisiología por medios mágicos o biológicos.

Movimientos sutiles

Dragón, Pasiva

Mueves tu cuerpo cada vez que detienes un ataque enemigo para volverte más difícil de impactar. Al defenderte de un ataque enemigo usando Parada puedes hacer también un tiro de Esquiva y quedarte con el resultado que más te convenga. Esto te permite también usar habilidades pertenecientes a Reflejos para en tus tiros de Parada.

En el caso que ya poseas esta habilidad por Alabardas o Duelo puedes hacer también un tiro de Parada con esa arma y quedarte con el resultado que más te convenga. Al igual que con Reflejos esto te permite emplear habilidades defensivas pertenecientes a dichos Rangos al defenderte con Parada Marcial.

Arte de la lucha

Dragón, Marcial, Mejora

Coste: 1 vigor

Tu constante práctica de formas marciales te otorga la capacidad de emplear varias técnicas novedosas. Al activar esta habilidad puedes hacer una maniobra de combate como acción bonus, mejorando el ataque que acabas de hacer. Solo puedes activar una maniobra por ataque y puedes crear técnicas propias si lo permite el DJ. Estos son algunos ejemplos de maniobras que puedes realizar.

- **Paso rápido:** *Desenganchas* inmediatamente como acción bonus y te mueves un paso en cualquier dirección.
- **Al suelo:** Al impactar con tu ataque tu objetivo deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de Estilo Dragón o caerá *tropezado*.
- **Cambio repentino:** Si fallas tu ataque puedes hacer un ataque bonus contra un objetivo diferente adyacente a ti, manteniendo todas las mejoras que hayas otorgado a tu ataque original.
- **Desarme:** Tu objetivo debe tener éxito en un tiro de arma contra tu modificador de Estilo Dragón o el objeto que lleve en una mano caerá de inmediato al suelo.

Rango II

Patada desequilibrante

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 1 vigor

Haces una ágil patada para desequilibrar a un enemigo y dejarlo vulnerable para tu siguiente ataque. Al impactar a un enemigo puedes forzarle a hacer un tiro de CON frente a tu Estilo Dragón o quedará *enfermado* durante el resto de la ronda y puedes hacerle un ataque de Golpe como acción bonus. No puedes emplear esta técnica contra el mismo objetivo más de una vez por ronda.

Asalto múltiple

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 1 vigor

Atacas con extraordinaria velocidad a todos los enemigos que te rodean antes que puedan reaccionar. Puedes atacar a cada criatura adyacente a ti con tu siguiente ataque Marcial sin provocar ataques de oportunidad o reacciones. A diferencia de otras habilidades similares cada objetivo atacado debe tirar por separado para defenderse y puedes mejorar los ataques que haces con otras técnicas de combate pagando la adecuada cantidad de vigor.

Reposicionar enemigo

Marcial, Dragón, Mejora

Pesado, Mejora, Físico

Coste: 1 vigor

Golpeas a un enemigo de tal manera para que se mueva a una mala posición y quede vulnerable frente a tus ataques futuros. Un enemigo que acaba de esquivar uno de tus ataques Marciales debe tener éxito en un tiro de Acrobacias contra tu modificador de Estilo Dragón o se mueve un paso en la dirección que elijas y saldrá inmediatamente de *posición defensiva*.

Rango III

Romper ladrillos

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 2 vigor

Apretando el puño y propinando un fuerte impacto eres capaz de romper tanto la postura de tu oponente como su endeble armadura. De esta manera el siguiente ataque que haga infligirá 2d6 daño adicional al impactar, además de que romperá la armadura del objetivo. En el caso de que este emplee parada con un arma para defenderse entonces también la romperá, eliminándole también un contador de escudo en el caso de que los tenga.

Patada salto alta

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 2 vigor

Preparas rápidamente tu postura para saltar a gran altura y derribar a cualquier objetivo que se encuentre en el aire con un potente ataque. De esta manera en tu próximo ataque podrás saltar dos pasos en vertical, además de que en caso de impactar provocará 2d6 daño adicional. En el caso de que el enemigo sea un objetivo volador, este tendrá desventaja defendiéndose, y al impactarle caerá directamente al suelo, quedando tropezado y sufriendo el respectivo daño de caída (normalmente será 2d6 daño de caída).

Combinar técnicas

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque del estilo del dragón puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un coste en acciones.

Rango IV

Danza del Dragón

Marcial, Dragón, Duradera, Defensiva

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Posicionándote del modo correcto y preparando tu cuerpo al máximo eres capaz de prepararte para responder a cualquier ataque que te arrojen, superando a tus enemigos con una precisión y resistencia mejoradas. De esta manera al entrar en este estado obtendrás ventaja en todos tus tiros de Artes marciales, además de que estos aumentarán su alcance a cercano. Además, conseguirás contadores de escudo iguales a tu rango.

Golpe Oculto

Marcial, Dragón, Reacción

Coste: 2 vigor

Eres capaz de controlar la fuerza que recorre tu cuerpo para reconducirla con enorme precisión y velocidad, desafiando las expectativas de tu enemigo de un simple ataque fácil de evitar. De esta manera en respuesta a que un enemigo evite uno de tus ataques puedes hacer un segundo, el cual contará con ventaja y las mismas propiedades que el anterior. Esta habilidad podrá emplearse incluso si tu golpe fue

completamente evadido por habilidades que den éxito automático, y en el caso de que tu objetivo se haya alejado un paso en su anterior defensa tú también podrás moverte la misma distancia como reacción.

Control del Chi Interior

Marcial, Dragón Pasiva

Gracias a tu riguroso entrenamiento y disciplina has logrado someter las necesidades de tu cuerpo, pudiendo reforzar tu resistencia únicamente con tu fuerza de voluntad. Gracias a ello podrás aguantar el doble de tiempo que antes el hambre, el sueño e incluso la asfixia. Incluso, gracias a tu fuerte temple, recibirás resistencia a efectos Mentales, Ilusiones, Aflicciones y Miedo.

Empoderar (1 vigor): una vez por ronda puedes liberarte de un efecto mental, aflicción, efecto de miedo o una herida permanente media o leve que te aqueje.

Rango V

Patada decapitadora

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 3 vigor

Propinando una feroz patada eres capaz de dejar fuera de combate a cualquiera que trate de oponérsete, dejándolo inconsciente antes de que tenga tiempo de saber que le ha ocurrido. De esta manera tu próximo ataque infligirá 3d6 daño adicional, además de una herida permanente media. Así mismo el objetivo deberá tirar constitución contra tu modificador marcial o caerá inconsciente.

En el caso de que tu objetivo caiga a 0 PV por este ataque podrás escoger matarlo instantáneamente.

Patada torbellino

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 3 vigor

Preparando rápidamente tu postura y ejecutando un veloz barrido eres capaz de derribar a tantos como traten de acercársete, derribándolos en el acto. Por ello en tu próximo ataque podrás afectar a cada enemigo que se encuentre a distancia media de ti, infligiéndoles 3d6 daño adicional y forzándolos a tirar constitución contra tu modificador marcial, quedando aturdidos durante una ronda en el caso de fallar.

Ascensión del Dragón

Marcial, Dragón, Mejora

Coste: 3 vigor

Preparándote para dar un salto que incluso pareciera desafiar a la misma gravedad dispones todo tu cuerpo para maniobrar con los mas mínimos movimientos. De esta manera en tu próximo ataque podrás saltar dos pasos en vertical y hacer dos ataques consecutivos contra un mismo objetivo, quien solamente podrá defenderse de ellos empleando un único tiro defensivo. En el caso de impactar con ambos ataques sufrirá 2d6 daño adicional. Así mismo podrás atacar a objetivos voladores hasta el final de la ronda, los cuales tendrán desventaja defendiéndose de ti.

Rango VI

Maestro marcial

Has llegado a la cúspide del dominio de tu arma, contando con un arsenal de técnicas tanto comunes como excéntricas para sorprender a tus enemigos. De esta manera podrás adquirir hasta tres técnicas de cualquier rama de *Armas* de rango IV o menos, siempre que estas sean lógicas y cuenten con la aprobación del master.

Estas técnicas también podrán cambiarse con el debido entrenamiento y dedicación, permitiendo modificar tu selección en un descanso largo.

Artes marciales

Estilo salvaje

Reglas fundamentales

Estilo salvaje tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo salvaje mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo Salvaje será igual a la suma de tu estadística de Fuerza o Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Ataque natural

Marcial, Salvaje, Cuerpo a cuerpo, Físico, Ataque

Coste: Una acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Atacas a un enemigo adyacente empleando las armas que tu cuerpo te ha proporcionado, combatiendo usando garras, mordiscos, golpes o cornadas. El daño base de este ataque y su tipo dependerán de tu fisiología y quedará modificado por tu estadística de FUE o DES.

Si eres un humano podrás infligir 1d4 daño base Cortante, Perforante o Contundente. En el caso que combatas con armas de la categoría Marcial podrás sustituir tu daño base por el suyo. Lo mismo ocurrirá si mejoras tu fisiología por medios mágicos o biológicos.

Agilidad animal

Salvaje, Pasiva

Tu estilo de combate se asemeja a los movimientos de un animal salvaje, sobrepasando barreras que un humano normal sería incapaz de atravesar. Recibes inmunidad a *terreno difícil* en el suelo además de velocidad 1 de Escalada, Natación y Salto. Obtendrás también Ventaja en todos tus tiros de talento con Atletismo.

Asalto Animal

Salvaje, Marcial, Cuerpo a cuerpo, Físico, Maniobra

Coste: 1 vigor

Efecto crítico: Provocas también una *herida permanente leve* a tu objetivo.

Empleas tus garras, colmillos o fuerza física para atacar a un enemigo de una manera semejante a un animal salvaje. Al impactar a un enemigo con un ataque natural puedes emplear esta habilidad para provocarle un efecto adicional según la forma en que le ataques. Algunos ejemplos se presentan a continuación.

- **Garras:** Hundes tus garras en el objetivo para provocarle heridas de mayor gravedad. Al impactar incrementas el daño base por 1d6 y provocas el efecto *sangrado*.
- **Mordisco:** Muerdes salvajemente a tu objetivo para incrementar tu daño y mantenerlo agarrado. Al impactar incrementas el daño base por 1d6 e infliges una *herida permanente leve*. Puedes retener a tu objetivo con la mandíbula, lo cual hará que ambos quedéis *enredados*. Escapar de este efecto requerirá un tiro exitoso de Heroísmo o Juego de Manos además que solo funcionará contra enemigos de tamaño igual o inferior.
- **Golpe:** Golpeas a tu objetivo con gran fuerza para lanzarlo por los aires. Tu ataque infligirá 1d6 daño adicional y al impactar el afectado deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Atletismo contra tu modificador de Estilo Salvaje o será empujado un paso y caerá *tropezado*.
- **Tentáculo:** Empleas un tentáculo para retener el cuerpo de tu objetivo. Al impactar el afectado deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de Manos contra tu modificador de Estilo

Salvaje o quedará *enredado*. El afectado podrá repetir el tiro cada ronda para intentar liberarse.

Rango II

Mordisco Salvaje

Salvaje, Marcial, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 vigor

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*. Si lleva armadura ligera esta pasará a ser *media*.

Muerdes a tu objetivo como si fueras una bestia salvaje, desconcentrándole repentinamente y dejándolo en una mala posición. Haz un ataque bonus contra un enemigo adyacente que inflige 1d4 + FUE o DES daño Perforante al impactar.

Si logras provocarle daño saldrá inmediatamente de *posición defensiva* y recibirá una *herida permanente leve* si lleva armadura ligera. El daño base de este ataque mejorará de la misma manera que un Ataque natural y si vuelves a utilizar esta técnica en la misma ronda deberás pagar una acción.

Persecución

Salvaje, Marcial, Reacción

Coste: 1 vigor

No dejas escapar a tus enemigos cuando intenten enfrentarse a ti. En respuesta a que un enemigo *desenganche* o se aleje de ti por cualquier medio puedes moverte un paso hacia él y hacerle un Ataque natural como reacción contra el cual tu objetivo recibirá Desventaja defendiéndose. No puedes emplear esta habilidad más de una vez por ronda contra el mismo objetivo.

Abrazo de oso

Salvaje, Marcial, Agarre, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 vigor

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Agarras a un enemigo con gran fuerza para que cada intento de escapar le provoque cada vez más dolor. Al impactar un enemigo este deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de manos contra tu modificador de Estilo salvaje o quedará *enredado* por ti hasta que escape. Para agarrar de esta manera tu también quedarás *enredado* hasta que tu enemigo se libere o escojas dejarlo ir.

Un enemigo *enredado* de esta manera podrá repetir el tiro cada ronda para escapar, pero cada vez que fracase sufrirá daño igual al de un Ataque natural cuyo tipo dependerá de tu fisiología (normalmente será Contundente).

Rango III

Salto Salvaje

Salvaje, Marcial, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico, Agarre

Coste: 1 acción y 2 vigor

Te abalanzas sobre un enemigo con impulso suficiente para tirarlo al suelo. Salta un paso en cualquier dirección y haz un Ataque natural contra un enemigo adyacente que inflige 1d6 daño adicional. Además, al impactar este ataque tu objetivo debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu modificador de Estilo salvaje o quedará *tropezado*. Tu objetivo deberá realizar el mismo tiro si se defiende con Parada aunque tenga éxito.

Zarpazo Desmembrador

Salvaje, Marcial, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 acción y 2 vigor

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente media*

Haz un Ataque natural que infligirá 2d6 daño adicional y *sangrado* al impactar. Provocarás también una *herida permanente leve* si logras hacer daño con este ataque y en el caso que tu enemigo lleve armadura ligera la gravedad de esta aumentará por un paso.

Combinar Técnicas

Salvaje, Reacción

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un Ataque natural puedes emplear esta habilidad para realizar un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede usarse en ataques que no supongan un gasto de acciones.

Rango IV

Destrozar Defensas

Salvaje, Marcial, Mejora

Coste: 2 vigor

Golpeas con tal fuerza que atraviesas las defensas de tu enemigo. Al impactar a un objetivo aumenta el daño de tu ataque por 1d6 y perderá un *contador de escudo* en el caso que los tenga. Tu objetivo también deberá hacer un tiro de Salud frente a tu modificador de Estilo salvaje o perderá inmediatamente un efecto o hechizo Duradero que actualmente tenga activo. En el caso que lleve una armadura esta pasará a estar *rota*.

Mataleón

Salvaje, Marcial, Mejora, Agarre, Físico

Coste: 2 vigor

Duración: Concentración

Al impactar a un objetivo adyacente este deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Juego de manos contra tu modificador de Estilo salvaje o quedará *agarrado* por ti hasta que escape. Dicho objetivo podrá repetir el tiro cada ronda para intentar escapar y se liberará cuando pierdas la concentración.

A diferencia de Abrazo de oso puedes moverte con libertad aunque tengas a un enemigo *agarrado*, el cual estará forzado a moverse junto a ti. Agarrar a un enemigo continuará otorgándote Desventaja en tiros defensivos pero cada ataque fallido contra ti impactará al objetivo que tengas agarrado.

Carga Imparable

Salvaje, Marcial, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 acción y 2 vigor

Tamaño: Línea larga

Cargas con salvaje abandono, atacando a todos los enemigos que se atreven a cruzarse en tu camino. Avanza dos pasos en cualquier dirección que elijas y haz un Ataque natural contra cada enemigo en tu camino que al impactar inflige 1d6 puntos de daño adicionales y empujará un paso.

Rango V

Frenesí Saltarín

Salvaje, Marcial, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 acción y 3 vigor

Recorres el campo de batalla con enorme agilidad, saltando sobre tus enemigos y atacándoles antes que puedan reaccionar. Salta un paso en cualquier dirección y haz un Ataque natural contra un objetivo adyacente que inflige 1d6 daño adicional. Si impactas este ataque puedes volver a saltar un paso en cualquier dirección y atacar a un nuevo enemigo, continuando así hasta que falles un ataque o no te queden más nuevos enemigos para atacar. Si mejoras un ataque hecho de esta manera con otra técnica esta terminará de inmediato.

Secuencia de Zarpazos

Salvaje, Marcial, Ataque, Cuerpo a cuerpo, Físico

Coste: 1 acción y 3 vigor

Haz dos Ataques naturales contra un mismo objetivo que infligen 1d6 daño adicional al impactar. Este solo podrá tirar defensivamente una vez y empleará dicho resultado para protegerse de ambos ataques. Si impactas con los dos ataques podrás hacerle un tercer ataque como acción bonus contra el cual tu objetivo no podrá defenderse. Dicho ataque puede mejorarse con otras técnicas que conozcas.

Tajo Cercenador

Coste: 1 acción y 3 vigor

Sabes donde apuntar para matar a un enemigo con un único golpe. Haz un ataque contra un objetivo adyacente que inflige 3d6 daño adicional al impactar además de una *herida permanente media* y *sangrado*. La herida permanente infligida pasará a ser *grave* si tu objetivo lleva armadura ligera. Este ataque nunca puede utilizarse como reacción o ataque de oportunidad.

Rango VI

Maestría de artes marciales

Salvaje, Pasiva

Has alcanzado la cima de la maestría de tu estilo, abriéndote las puertas a todo tipo de técnicas de artes marciales. Aprendes cuatro nuevas técnicas de rango IV o inferior pertenecientes a cualquier estilo de arte marcial de tu elección que puedes utilizar para potenciar tus ataques. Estas técnicas pueden intercambiarse durante un descanso largo a través del entrenamiento y antes de seleccionarlás debes consultar a tu DJ para asegurarte de que tienen sentido.

Estilo serpiente

Reglas fundamentales

Estilo Serpiente tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Estilo Serpiente mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Estilo Serpiente será igual a la suma de tu estadística de Destreza y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Golpe marcial

Marcial, Salvaje, Cuerpo a cuerpo, Físico, Ataque

Coste: Una acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Haces un preciso golpe contra un enemigo para herirlo en el punto adecuado de su cuerpo. El daño base de este ataque y su tipo dependerán de tu fisiología y quedará modificado por tu estadística de DES, siendo Contundente en el caso que seas un humano o una raza similar. En el caso que combatas con armas de la categoría Marcial podrás sustituir tu daño base por el suyo. Lo mismo ocurrirá si mejoras tu fisiología por medios mágicos o biológicos.

Combate furtivo

Serpiente, Marcial, Pasiva

Tu estilo de combate se basa en aprovechar cada apertura que presentan tus enemigos para herirles con mayor gravedad. Cada vez que realices un ataque combinado con dos o más aliados o impactes a un enemigo incapaz de defenderse aumentarás el nivel de todas las *heridas permanentes* infligidas por un paso.

Mordisco de la serpiente

Serpiente, Marcial, Mejora

Coste: 1 vigor

Apuntas a uno de los puntos de presión de tu objetivo para provocarle graves heridas. Tu siguiente ataque marcial aumentará su daño base por 1d6 y provocará una *herida permanente leve* al impactar en la parte del cuerpo que escojas. Si el ataque ya es capaz de provocar una *herida permanente* esta aumentará su nivel por un paso.

Rango II

Impacto paralizante

Serpiente, Marcial, Mejora, Físico, Aturdidor

Coste: 1 vigor

Apuntas a los puntos de presión de un enemigo para deshabilitar temporalmente determinadas partes de su cuerpo. Al impactar a un enemigo puedes forzarle a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Estilo Serpiente o una parte de su cuerpo quedará deshabilitada hasta que se recupere.

Si escoges una pierna caerá *tropezado* y será incapaz de levantarse mientras que si escoges un brazo quedará desarmado y no podrá emplearlo para realizar ningún movimiento. Al principio de su turno un objetivo afectado por esta habilidad puede repetir el tiro y en caso de éxito se recuperará.

Golpe a la nuca

Serpiente, Marcial, Mejora, Maniobra

Coste: 1 vigor

Golpeas la nuca de un enemigo para que caiga inconsciente de inmediato. Tu siguiente ataque aumentará su daño base por 1d6 y si logras herir a un enemigo puedes forzarle a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Estilo Serpiente o caerá *incosciente* de inmediato. El afectado se despertará inmediatamente si sufre daño de cualquier tipo y no puedes emplear esta técnica más de una vez por ronda contra el mismo objetivo.

Golpe desorientante

Serpiente, Marcial, Mejora

Coste: 1 vigor

Engañas a tu objetivo con un ataque falso para que baje la guardia y quede en una posición vulnerable. Al fallar un ataque marcial contra un enemigo puedes forzarle a realizar un tiro de Percepción o Averiguar Intenciones contra tu modificador de Estilo Serpiente. Si falla este tiro quedará fintado, obteniendo Desventaja en su siguiente tiro

defensivo contra ti. Puedes activar esta habilidad incluso si tu objetivo detiene un ataque empleando *contadores de escudo* o muros.

Rango III

Abrazo de la serpiente

Marcial, Serpiente, Aflicción

Coste: 2 vigor

Duración: Concentración

Agarras a un enemigo de tal manera que deshabilitas sus puntos de presión, evitando que pueda emplear su fuerza para escapar de ti. Al impactar a un enemigo puedes forzarle a tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Estilo Serpiente o quedará *agarrado* hasta que escape. Al contar como un tiro de CON no se aplicarán las resistencias a Maniobras de combate para esta habilidad pero no podrás afectar a enemigos que lleven armadura completa.

Una criatura agarrada de esta manera puede repetir el tiro al principio de su turno para intentar escapar, liberándose en caso de éxito. Al estar agarrando a un enemigo quedarás *enredado* y no podrás atacar a otros enemigos. Esta habilidad permanecerá activa hasta que tu objetivo escape o pierdas la concentración.

Combinar técnicas

Marcial, Mejora

Coste: 2 vigor

Aprovechas cualquier oportunidad que tengas para atacar a tu enemigo una vez más. Tras realizar un ataque Marcial puedes emplear esta habilidad para hacer un segundo ataque como acción bonus contra el mismo objetivo. El nuevo ataque puede mejorarse con otros atributos salvo este mismo y esta habilidad no puede emplearse en ataques que no supongan un gasto de acciones.

Rango IV

Velo de la serpiente

Innata, Marcial, Serpiente, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Duración: C

Está siempre en posición defensiva y puede hacer contrataques

Danza de mil mordiscos

Haz varios ataques contra un mismo objetivo que deshabilitan partes de su cuerpo al impactar.

Rango V

Beso de la cobra

Ataque con daño elevado que puede matar al impactar

Rango VI

Maestría de artes marciales

Aprende tres técnicas de armas u otros estilos de artes marciales.

Ascendencia celestial

Los cielos reclaman tu ser y tu cuerpo se estremece en respuesta ante la llamada de los seres superiores de la creación, llamándote a ser luz y guía de la humanidad. Según vas alimentando la fe en tus dioses tu cuerpo se irá volviendo uno con la luz que da vida a todos los seres del universo, permitiéndote sanar heridas incurables con un toque e invocar a las fuerzas del cielo para erradicar al mal.

Reglas fundamentales

Ascendencia celestial tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Poder innato:** Tu rango en Ascendencia celestial mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Ascendencia Celestial será igual a la suma de tu estadística de Sabiduría o Carisma y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Nacido del cielo

Innata, Pasiva

El poder del cielo corre por tus venas, otorgándote la semblanza de un ángel. Recibes Resistencia a efectos Radiantes además que las criaturas celestiales serán generalmente amistosas hacia ti, reconociéndote como uno de los suyos.

Luz celestial

Innata, Pasiva

Tu cuerpo emitirá luz de manera natural, iluminando todo el espacio a distancia media de ti. El poder celestial en tu interior te permite lanzar los hechizos *halo cegador*, *rayo luminoso* y *toque sanador* empleando vigor en lugar de chi. En el caso que no conozcas estos hechizos podrás lanzarlos pagando 1 vigor o chi adicional, empleando como bonificador la suma de tu CAR y tu Rango en Ascendencia Celestial.

Rango II

Aumenta tu estadística de CAR y su limitador por 1.

Arma Angelical

Innata, Mejora

Coste: 1 vigor o chi

Duración: Una ronda

Eres capaz de emplear la energía celestial en tu interior para empoderar tus ataques. La siguiente vez en esta ronda que impactes con un ataque de cualquier tipo podrás lanzar un hechizo de Vida como acción bonus contra ese mismo objetivo.

Si escoges un ataque este impactará de manera automática, sumando su daño base al del ataque empleado. No obstante, si infundes un ataque con un hechizo que requiera tiro de habilidad el afectado podrá tirar para evitar sus efectos. No puedes infundir más de un hechizo por ataque.

Cuerpo Puro

Innata, Pasiva

La energía celestial en tu interior te hace especialmente difícil de matar. Recibes Resistencia a Aflicciones y efectos Necróticos además que tu DEF aumentará por un valor igual a tu Rango + 1.

Empoderar (1 vigor o chi): Repites un tiro de muerte y te quedas con el resultado que más te convenga.

Rango III

Aprendes los hechizos Barrera luminosa y Arma solar, los cuales puedes lanzar empleando vigor en lugar de chi.

Ángel Protector

Innata, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Duración: Una hora

Invocas a una criatura celestial para que te asista en el campo de batalla, protegiéndote de ataques y castigando a tus enemigos. El nivel de dicha criatura no podrá superar tu Rango x 2 y las estadísticas empleadas deben ser permitidas por el DJ. La criatura invocada permanecerá en el campo de batalla hasta que pase una hora o muera y no podrás tener invocadas a más de cuatro criaturas simultáneamente.

Empoderar (1 chi o vigor): Una criatura invocada recupera la mitad de su Vitalidad.

Poder de los Cielos

Innata, Pasiva

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Concentración

Liberas la energía luminosa de tu interior en la forma de un aura de luz intensa. Mientras esta habilidad permanezca activa estarás rodeado de un aura luminosa que te otorga Ventaja en todos tus tiros relacionados con hechizos de magia de Vida o armas de cualquier tipo que se encuentren infundidas por la habilidad Poder . El aura durará hasta que pierdas la concentración o sea disipada por un efecto de magnitud similar.

La intensa luz generada por el aura protegerá a los que permanezcan en ella de determinados ataques, otorgando así Desventaja a todos los ataques a Distancia hechos contra criaturas dentro de ella. Además, las criaturas en el aura recibirán Resistencia a efectos Sombríos de todo tipo. Los bonificadores otorgados por esta habilidad no se acumulan con aquellos de Telaraña de vida.

Empoderar (1 chi o vigor): Reduce el coste de un hechizo de magia de Vida que conozcas por una acción (mínimo 1).

Rango IV

Aumenta tu estadística de CON y su limitador por 1.

Alas Angelicales

Innata, Pasiva

Eres capaz de manifestar alas hechas de luz a tu espalda con las que podrás surcar los cielos. Las alas te otorgarán velocidad de vuelo 2 además de Ventaja en todos tus tiros de Esquiva. Puedes hacer que las alas aparezcan o desaparezcan como acción bonus y estas se desvanecerán durante una ronda al perder la concentración.

Visión Verdadera

Innata, Pasiva

Eres capaz de percibir la verdad que se oculta tras las mentiras del plano material. Obtienes Inmunidad a efectos Ilusorios y puedes ver a través de ilusiones como si no existieran. Esta habilidad te otorgará también Ventaja en todos tus tiros de Averiguar intenciones y Resistencia a efectos Mentales.

Visión verdadera también revelará el verdadero aspecto de las criaturas en ese área, penetrando todo tipo de disfraz mágico o metamorfosis. No obstante, esta habilidad tendrá consecuencias negativas intentas percibir el verdadero aspecto de seres divinos o míticos, ya que la forma verdadera de algunos de estos seres puede ser inconcebible para mentes humanas.

Rango V

Aprendes los hechizos Sanación superior y Luz viviente, los cuales puedes lanzar empleando vigor en lugar de chi.

Regeneración celestial

Innata, Pasiva

La energía vital en tu interior sana tu cuerpo a velocidades prodigiosas. Al principio de tu turno recuperas Vitalidad igual a tu Rango + 2 además de reducir el nivel de una *herida permanente* o Aflicción que te afecte por un paso. Esta regeneración se acumula con aquella otorgada por Sello de regeneración y se suprimirá durante una ronda si eres herido por un arma hecha de un material asesino de celestiales, como puede ser Bronce estigio o Icor abisal.

Empoderar (1 chi o vigor): Reduce el nivel de una *herida permanente* o Aflicción adicional que te afecte por un paso.

Alma Ascendida

Innata, Pasiva

Tu alma ha alcanzado el escalafón más alto de la iluminación, ascendiendo a un nivel semejante a un celestial. Recibes Resistencia a efectos Arcanos y Divinos además de Resistencia Superior a Aflicciones, Necrótico, Radiante y Miedo. Eres también capaz de comunicarte con criaturas celestiales de todo tipo y estas te tratarán como un igual.

Rango VI

Aumenta tu estadística de SAB y su limitador por 1.

Ángel Vengador

Innata, Mejora

Coste: 3 acciones y 5 chi o vigor

Duración: Seis rondas

Adoptas la forma de un ángel vengador para castigar a todos los pecadores en tu camino. Al activar Ángel vengador recibirás 40 Vitalidad temporal además de enormes mejoras físicas. Este efecto permanecerá activo durante seis rondas o hasta que pierdas la Vitalidad temporal. Al perder los beneficios de Ángel vengador por quedarte sin Vitalidad no podrás volver a activarlos hasta que pasen seis rondas desde el momento de empleaste esta habilidad. Ángel vengador te otorgará los siguientes beneficios:

- Tu FUE, CON y CAR pasan a ser 12 mientras que tu DEF pasa a ser 20.
- Recibes Inmunidad a efectos Mentales, Aflicciones, Miedo y de Toque. Tu tamaño también aumenta por un paso, evitando que puedas ser *agarrado* por criaturas más pequeñas que tú e incrementando el alcance de tus ataques físicos también por un paso.
- Todos tus ataques físicos infligirán 1d10 + Rango daño Radiante al impactar además que tirarás un dado de daño adicional en todos tus hechizos de Vida.
- Estás siempre bajo los efectos de Poder de los cielos y sanarás el doble de Vitalidad con todos tus hechizos de Sanación
- Obtienes velocidad de vuelo 2 además que eres capaz de entrar en *posición defensiva* una vez por ronda como acción bonus.
- Recibes seis *contadores de escudo* que puedes emplear para reducir el daño de ataques. Estos contadores no se pueden reponer ni se acumulan con otras habilidades.
- Todos tus hechizos obtenidos por Ascendencia celestial no te costarán chi o vigor para ser lanzados. No obstante, debes seguir pagando para empoderar.

Ascendencia insectoide

Los insectos han estado presentes en tu vida desde tu nacimiento o tal vez hicieron su primera aparición después de que un desastroso accidente ocurriese, lo que es seguro es que su aparición es algo más siniestro que humana pueda imaginar. En el transcurso en el que la influencia insectoide aumente su poder irá alterando en cuerpo y mente hasta transformarte en un ser cada vez más insecto que humano. Cuando el tiempo suficiente haya pasado ya lo único que pasará a ser importante es la colmena, siempre creciente, siempre hambrienta.

Reglas fundamentales

Ascendencia Insectoide tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Poder innato:** Tu rango en Ascendencia Insectoide mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Ascendencia Insectoide será igual a la suma de tu estadística de

Sabiduría y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Aspecto entrópico

Innata, Pasiva

Tu cuerpo adopta las características de un insecto determinado, otorgándote algunas de sus habilidades además de sus capacidad de metamorfosis. Obtienes *vista a ciegas* a una distancia media además de velocidad de escalada 1 junto a la capacidad de escalar superficies lisas y horizontales. Eres también capaz de emplear el hechizo Inyección mutagénica pagando vigor en lugar de chi para obtener las características de un insecto específico.

Mente insectoide

Innata, Pasiva

Tu mente funciona de una manera extraña más propia de los insectos que de los seres humanos. Obtienes Resistencia a efectos Mentales además que puedes comunicarte con otros insectos del mismo tipo que el tuyo. Estos insectos nunca serán naturalmente hostiles hacia ti y te tratarán como uno de los suyos,

Rango II

Incrementa tu DES por 1.

Ovoposición

Innata, Mejora, Aflicción

Coste: 1 vigor o chi

Efecto crítico: El nivel de la infección avanza por un paso adicional

Duración: Hasta que sea eliminado

Inyectas larvas parasíticas en un enemigo para matarlo por dentro o tomar control de su cuerpo. Al impactar a un enemigo con un ataque Marcial puedes forzarle a tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Ascendencia Insectoide o queda infectado por las larvas. Esta habilidad puede incluso afectar criaturas corpóreas inmunes a Aflicciones ya que las larvas operan de una manera distinta.

Una criatura infectada debe repetir este tiro al principio de su turno o el nivel de infección avanzará por un paso. Si tiene éxito en el tiro el nivel de la infección se reducirá por un paso y en el caso que se encuentre en paso 1 esta quedará neutralizada, impidiendo que tenga que volver a tirar hasta que pase un día.

Una vez ocurre una infección las larvas solo pueden ser eliminadas por medios mágicos o químicos de Rango superior. Una infección repetida forzará al afectado a tirar de nuevo o su nivel de infección avanzará por un paso. Los pasos de la infección quedan especificados a continuación:

- **Paso 1:** El afectado no sufre ningún efecto negativo
- **Paso 2:** El afectado quedará *enfermado*
- **Paso 3:** El afectado sufrirá los efectos de *náuseas*
- **Paso 4:** Las larvas toman control de su cuerpo, convirtiéndolo en un esclavo a tu voluntad.
- **Paso 5:** El afectado está más allá de toda salvación, impidiendo que pueda volver a tirar. Si lo deseas puedes hacer que las larvas lo maten instantáneamente.

Invocar marabunta

Innata, Invocación

Coste: 2 acciones y 1 chi o vigor

Alcance: Medio

Duración: Una hora

Desprendes feromonas especiales para comandar a una marabunta de insectos para que obedezca tus órdenes, llamándola al campo de batalla para que te asista. La marabunta aparecerá en un punto a distancia media de ti y ocupará una esfera de tamaño medio. Esta permanecerá en el campo de batalla durante una hora o hasta que sea dispersada, lo cual ocurrirá si sufre ataques de área de la magnitud adecuada.

La marabunta de insectos perjudicará enormemente a las criaturas que empiecen su turno en el espacio que amenaza o entren ahí, forzándolas a tener éxito en un tiro de CON al principio de su turno o sufren los efectos de *náuseas* durante una ronda. Dependiendo de los insectos escogidos puedes proporcionar desventajas específicas a tus enemigos y la marabunta se moverá un paso una vez por ronda.

Empoderar (1 chi o vigor): Invoca una marabunta adicional en otro espacio a distancia media de ti.

Rango III

Eres capaz de emplear los hechizos Consumir esencia y Arma ósea pagando vigor en lugar de chi.

Fortalecer prole

Innata, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi o vigor

Alcance: Medio

Duración: Una hora

Emitiendo las señales químicas adecuadas y secretando ciertas sustancias eres capaz de promover el crecimiento de uno de los insectos que te acompañan, aumentando exponencialmente su fuerza para que te sirva hasta la muerte. De este modo crearán una criatura insecticida de nivel 6, que aumentará su nivel en 2 por cada rango adicional que consigas en la ascendencia. No podrás tener mas de 4 siervos de esta manera.

Feromonas esclavizantes

Innata, Área, Aflicción

Coste: 2 acciones y 2 chi o vigor

Tamaño: Radio Medio

Duración: Concentración

Desprendiendo una gran cantidad de feromonas eres capaz de crear una densa nube invisible a tu alrededor, permitiéndote comunicarte mejor con tu prole y someter a aquellos ajenos a tu colmena. De esta manera podrás comunicarte telepáticamente con los insectos que se encuentren en el área, y los enemigos en la zona deberán defenderse contra tu modificador empleando constitución o perderán cordura igual a tu rango+1. En el caso de que la cordura de un enemigo llegue a 0 por este efecto, este se convertirá en un esclavo de tu voluntad.

Rango IV

Incrementa tu CAR por 1.

Forma de plaga

Innata, Mejora

Coste: 2 acciones y 2 chi o vigor

Alcance: Propio

Duración: Concentración

Descompones tu cuerpo en miles de pequeños que puedes controlar empleando su inteligencia colectiva bajo tu control, empleando el enjambre resultante como una extensión de tu cuerpo. Al hacerlo contarás como una plaga, recibiendo inmunidad a efectos físicos, mentales, aflicciones y miedo, además de que podrás pasar a través de incluso las ranuras mas pequeñas. Mientras te encuentres en esta forma aún podrás realizar ataques físicos, sin embargo recibirás vulnerabilidad a efectos de área mientras dure el efecto.

Exoesqueleto

Innata, Mejora

Coste: 2 acciones y 2 chi o vigor

Alcance: Propio

Duración: 6 rondas

Cubres tu cuerpo de un resistente recubrimiento quitinoso, fortaleciendo enormemente tu durabilidad frente ataques externos. De esta manera aumentarás tu defensa base en una cantidad igual a tu rango, además de recibir inmunidad a heridas permanentes leves y medias. Así mismo obtendrás contadores de escudo en una cantidad igual a tu rango, pudiendo emplearlos para reducir el daño de ataques entrantes.

Rango V

Eres capaz de emplear los hechizos Asimilar rasgos y Defensa adaptable pagando vigor en lugar de chi.

Mente colectiva

Innata, Pasiva

La mente colmena que te unía con tu enjambre por fin se ha desarrollado completamente, afianzando tu control sobre tu prole y retorciendo tu mente de maneras inimaginables ante esta nueva perspectiva del mundo. De este modo podrás percibir el mundo a través de cualquier insecto que puedas controlar, así como también podrás lanzar tus propios hechizos a través de ellos. Así mismo la compleja telaraña que ahora representa tu mente te otorgará una defensa completa contra ataques externos que apunten a ella, recibiendo de este modo inmunidad a efectos mentales y a miedo.

Orden de exterminio

Innata, Área, Mejora

Coste: 1 acciones y 3 chi o vigor

Tamaño: Radio grande

Duración: Concentración

Liberando una feromona específica eres capaz de enfocar a tu prole para el combate, enfureciéndola y controlándola para que acabe de forma implacable con tu enemigo. De esta manera tanto tú como tu prole recibiréis un dado de ventaja en tiros tanto de ataque como de defensa. Así mismo cada ronda podrás afectar a tu prole con Línea defensiva, Furia de batalla, Movimiento estratégico o Asalto coordinado de forma gratuita como acción bonus.

Rango VI

Incrementa tu INT por 1.

Reina de la colmena

Innata, Mejora

Coste: 3 acciones y 5 chi o vigor

Alcance: Propio

Duración: 6 rondas

Despiertas tu instinto como gobernante de tu colmena al sentirte en peligro, acelerando las reacciones en tu cuerpo y fortaleciéndote mas allá de lo que cualquier humano normal podría para reafirmar tu dominio. De esta manera recibirás 40 vitalidad temporal, cesando esta habilidad en el momento en el que se agote. En el caso de perder la habilidad por acabarse toda la vitalidad temporal entonces no podrá volver a activarse hasta transcurridas 6 rondas desde el momento en el que se usó inicialmente. Adicionalmente mientras la habilidad esté activa también tendrás los siguientes beneficios.

- Tu fuerza, constitución y carisma pasarán a ser 12, mientras que tu defensa pasará a ser 20. Además también recibirás 6 contadores de escudo.
- Recibes un dado de daño adicional en todos tus ataques físicos, además de que todos los hechizos obtenidos por tu ascendencia no requerirán de reserva para ser lanzados, aunque aún requerirán reserva para poder empoderarse.
- Todos tus ataques estarán mejorados con Ovoposición gratuitamente, además de que estarás rodeado por Feromonas esclavizantes sin la necesidad de mantener la concentración y podrás usar Fortalecer prole de forma gratuita una vez por ronda.

Ascendencia oni

Como hobgoblin que eres se supone que deberías ser un fiel y leal guerrero de la Legión, pero tú has escuchado desde el principio una voz que te promete poder ilimitado y el potencial de ser libre de las cadenas que tanto te han oprimido. Según la influencia de tu espíritu interior se vuelve más fuerte empiezas a obtener nuevas habilidades sobrenaturales que deberás ocultar de tus compañeros hobgoblin para evitar que estos acaben contigo. Pero cuando alcances la cúspide de tu poder ya no tendrás que temerlos: ahora ellos te se doblegarán ante ti.

Reglas fundamentales

Ascendencia Oni tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Poder innato:** Tu rango en Ascendencia Oni mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Ascendencia Oni será igual a la suma de tu estadística de Carisma y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Furia del oni

Innata, Mejora

Liberas la energía de tu oni interior para mejorar tus capacidades físicas o mentales. Tras activar esta habilidad recibirás Ventaja en todos tus tiros relacionados con dos estadísticas de tu elección además de aumentar tu DEF por un valor igual a tu Rango + 1. Esta habilidad permanecerá activa hasta que pasen seis rondas o escojas terminarla.

Mientras que esta habilidad no tiene una duración específica un uso excesivo de ella puede provocar que el espíritu oscuro en tu interior tome control de tu cuerpo. Por ello, cuando abandones dicho estado sufrirás daño a la cordura igual a la diferencia entre tu reserva de chi actual y la cantidad de rondas que hayas pasado en Furia del Oni. Si llegaras a perder toda tu cordura pasarán inmediatamente a Furia del Oni y perderás control de tu personaje durante un día, comportándote como un oni y siendo un peligro tanto para amigos como enemigos.

Foco elemental

Innata, Pasiva

Tu espíritu está asociado con un elemento de tu elección. Recibes Resistencia contra un elemento a tu elección entre Fuego, Agua, Hielo, Tormenta, Necrótico o Ácido además de inmunidad a los efectos críticos provocados por hechizos pertenecientes a dicha categoría. El poder elemental del oni te otorga también la capacidad de lanzar dos hechizos de Rango I empleando vigor en lugar de chi pertenecientes a la misma categoría que el elemento escogido.

Rango II

Incrementa tu estadística de CAR y su limitador por 1.

Aguantar heridas

Innata, Pasiva

Tu espíritu oscuro interior te otorga la capacidad de sanar tus heridas con mayor rapidez. Al realizar un descanso corto te sanas todos tus PV y al realizar un descanso largo te recuperarás de todas tus *heridas permanentes* que no sean graves o críticas sin necesidad de atención médica.

Empoderar (1 chi o vigor): Reduce el nivel de una *herida permanente* que te afecte por un paso.

Tercer ojo

Innata, Pasiva

Coste: 1 chi o vigor

Duración: 1 ronda

Obtienes la capacidad de abrir un tercer ojo en la frente para obtener nuevos sentidos y reforzar tus habilidades mágicas. Mientras que tu tercer ojo esté abierto puedes detectar la posición de todos los seres vivos a distancia media y una vez por ronda puedes lanzar un hechizo elemental como acción bonus. El ojo se cerrará al final de tu turno salvo que te encuentres en Furia del Oni.

Rango III

Aprende dos hechizos adicionales de Rango II o menos relacionados con su foco elemental.

Levitación

Innata, Pasiva

Al entrar en Furia de oni eres capaz de emplear las energías elementales que canalizas para alzar el vuelo, mejorando enormemente tu movilidad. De esta forma recibirás velocidad de vuelo 2, además de ventaja en todos tus tiros de esquiva.

Transformación Gigantesca

Innata, Pasiva

Eres capaz de canalizar la energía en tu cuerpo para deformarlo, reformándolo en una nueva apariencia mas grande y resistente. Al entrar en Furia de oni aumentarás tu tamaño por un paso, obteniendo ventaja en tus tiros relacionados con la fuerza y la constitución a costa de recibir desventaja en tus tiros relacionados con la destreza. Así mismo tu físico mejorado aumentará el poder destructivo de tus armas, aumentando los dados de daño de tus ataques físicos por un paso.

Rango IV

Incrementa tu FUE por 1.

Regeneración del Oni

Innata, Pasiva

A medida que tu cuerpo se fortalece y tu espíritu se alinea mejor con él tu factor curativo también aumenta, permitiéndote sanar hasta las mas mortales heridas sin detenerte. De esta manera sanarás cada ronda vitalidad igual a tu rango, además de que podrás reducir el nivel de una herida permanente o aflicción que te aqueje por un paso. Este efecto regenerativo se aplicará incluso para heridas críticas.

Presencia Terrorífica

Innata, Área, Miedo, Vista

Coste: 1 acciones y 2 chi o vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Extendiendo un aura similar a una pesadilla viviente eres capaz de amenazar la voluntad de quienes te rodean, sometiéndolos a tu voluntad únicamente con tu fuerza. De este modo todos aquellos que se encuentren en el área deberán defenderse contra tu modificador empleando Voluntad o Intimidar o aumentarán su nivel de miedo por un paso. Este efecto volverá contra aquellos que entren en el área afectada o que comiencen su turno en ella, siempre que sean capaces de verte.

Rango V

Aprende dos hechizos adicionales de Rango III o menos relacionados con su foco elemental.

Alma de Oni

Innata, Pasiva

Tu alma a alcanzado el escalón mas alto entre los oni, convirtiéndote en uno de los señores de tu especie. De esta manera recibirás resistencia a efectos Arcanos, Divinos, Mentales, Aflicciones y Miedo, además de Inmunidad contra el elemento que tomaste como tu foco. Así mismo todas las criaturas con ascendencia oni, y de menor fuerza, te obedecerán incondicionalmente, y en el caso de que mueras podrás reencarnarte en otro cuerpo.

Forma espectral

Innata, Mejora

Coste: 1 acciones y 2 chi o vigor

Alcance: Propio

Duración: Concentración

Eres capaz de desanclar tu alma maldita de tu cuerpo para moverte libre de ataduras, libre de tomar el control de cualquier hobgoblin para usarlo a tu voluntad. De esta manera, al activar esta habilidad, te volverás incorpóreo, recibiendo así inmunidad a efectos físicos, mentales y aflicciones, además de que podrás pasar por hasta las ranuras mas pequeñas. Así mismo podrás forzar una vez por ronda a un hobgoblin a defenderse contra tu control, teniendo este que tirar voluntad o constitución contra tu modificador para evitar caer bajo tu control.

Rango VI

Incrementa tu CON por 1.

Despertar el demonio

Innata, Mejora

Coste: 3 acciones y 5 chi o vigor

Alcance: Propio

Duración: 6 rondas

Superponer tu alma oni sobre tu cuerpo, fortaleciéndolo enormemente mientras adoptas una fuerza sobrehumana y un aspecto de pesadillas, dándote la capacidad de someter a quienes se atrevan a desafiarte a tu voluntad. De esta manera recibirás 40 vitalidad temporal, cesando esta habilidad en el momento en el que se agote. En el caso de perder la habilidad por acabarse toda la vitalidad temporal entonces no podrá volver a activarse hasta transcurridas 6 rondas desde el momento en el que se usó inicialmente. Adicionalmente mientras la habilidad esté activa también tendrás los siguientes beneficios.

- Tu fuerza, constitución y carisma pasarán a ser 12, mientras que tu defensa pasará a ser 20. Además también recibirás 6 contadores de escudo.
- Permanecerás constantemente en Furia del oni y obtendrás la capacidad de entrar en posición defensiva una vez por ronda como acción bonus.
- Obtienes inmunidad a efectos mentales, aflicciones y miedo.
- Recibes un dado de daño adicional en todos tus ataques físicos, además de que todos los hechizos obtenidos por tu ascendencia no requerirán de reserva para ser lanzados, aunque aún requerirán reserva para poder empoderarse.
- Podrás forzar a los hobgoblin cercanos a defenderse empleando voluntad o constitución contra tu modificador o serán habitados por almas oni.

Ascendencia Primigenia

Tienes una fuerte conexión con la naturaleza así como con los orígenes de la vida en el planeta, comprendiendo que todos los seres vivos existen en un equilibrio fundamental para preservar la vida misma. A medida que tu conexión crece, tu comunión con la naturaleza va volviéndose más profunda hasta convertirte en un guardián de la vida misma, permitiéndote comandar a plantas, animales e incluso espíritus para proteger la naturaleza de aquellos que busquen profanarla.

Reglas fundamentales

Ascendencia Primigenia tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Poder innato:** Tu rango en Ascendencia Primigenia mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Ascendencia Primigenia será igual a la suma de tu estadística de Sabiduría y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Aspecto Primigenio

Innata, Pasiva

La influencia de energías primigenias en tu interior te hace desarrollar rasgos semejantes a las bestias. Tus sentidos se vuelven más agudos y similares a los de un animal, otorgándote visión nocturna y olfato en una distancia media. Recibes también Inmunidad a *terreno difícil* en el suelo además que los animales salvajes no serán naturalmente hostiles hacia ti.

Forma de la bestia

Innata, Mejora

Eres capaz de adoptar temporalmente una forma híbrida entre animal y persona que te dará enorme fuerza a costa de hacerte cada vez menos humano. Tras activar esta habilidad recibirás Ventaja en todos tus tiros relacionados con tus estadísticas físicas además de aumentar tu DEF por un valor igual a tu Rango + 1. El bonificador de esta habilidad se aplicará también a todos los hechizos que aprendas con este Rango a niveles superiores. Esta habilidad permanecerá activa hasta que pasen seis rondas o escojas terminarla.

Mientras que esta habilidad no tiene una duración específica un uso excesivo de ella puede conducirte a la locura. Por ello, cuando abandones dicho estado sufrirás daño a la cordura igual a la diferencia entre tu reserva de chi actual y la cantidad de rondas que hayas pasado en Forma de la bestia. Si llegaras a perder toda tu cordura pasarás inmediatamente a Forma de la bestia y perderás control de tu personaje durante un día, actuando como un animal salvaje y siendo un peligro tanto para amigos como enemigos.

Debido a la naturaleza innata de esta habilidad puede manifestarse sola cuando te encuentres en lugares con fuerte energía espiritual o en momentos cuando ambos planos se vuelven más cercanos. Esta transformación espontánea quedará decidida por el DJ y en algunas circunstancias puedes perder control de tu personaje.

Rango II

Aumenta tu estadística de SAB y su limitador por 1.

Fuerza Salvaje

Coste: 1 vigor o chi

Imbuyes tu siguiente ataque físico con un hechizo que conozcas, permitiéndote provocar sus efectos al siguiente enemigo que impactes esta ronda como acción bonus. Si el hechizo imbuido es un ataque sumará su daño base al daño de tu ataque mientras que si escoges un hechizo que requiera un tiro de habilidad el afectado podrá realizarlo para intentar evitar sus efectos. Deberás seguir pagando el coste en chi o vigor del hechizo imbuido

Comunión con la Naturaleza

Innata, Pasiva

Tienes un fuerte vínculo con la naturaleza y el mundo espiritual que te otorga nuevas habilidades mágicas. Desarrollas así un sexto sentido que te permite detectar presencias espirituales y mágicas a una distancia lejana además de su naturaleza y fuerza aproximada. Este sentido te permite también comunicarte con criaturas espirituales e identificar sus poderes

Obtienes también un vínculo con un Espíritu mayor de tu elección, el cual te prestará una pequeña porción de tus poderes. Esto te permite aprender dos hechizos de Rango I pertenecientes a una magia asociada al espíritu, los cuales recibirán el rasgo Divino, y podrás lanzarlos pagando vigor en lugar de chi. Dichos hechizos emplearán como bonificador la suma de tu SAB y tu Rango de Ascendencia Primigenia además que deben ser aprobados por el DJ.

Rango III

Transformación Animal

Innata, Transmutación, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi o vigor

Duración: Hasta una hora

Al emplear esta habilidad adoptas la forma de un animal salvaje vinculado a tu espíritu, obteniendo todas sus características fisiológicas. Dicha transformación durará como máximo una hora y puedes abandonarla como acción bonus. No podrás portar armas ni llevar armaduras en forma animal y todo tu equipamiento se fusionará contigo en ella, impidiendo que pueda ser usado. Cada forma animal te otorgará dos mejoras de tu elección pertenecientes a la siguiente lista:

- **Alas de Águila:** Obtienes velocidad de vuelo 2 y Ventaja en todos tus tiros de esquivar.
- **Armadura Natural:** Tu DEF base pasa a ser 6 si antes era más baja.
- **Garras:** Aumenta el daño de tus ataques naturales por un paso y pasarán a infligir daño Cortante o Perforante.
- **Resistencia de Oso:** Aumenta tu DEF base por 2 y recibes Resistencia a Aflicciones.

Llamar a los Espíritus

Divina, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi o vigor

Alcance: Medio

Duración: Una hora

Abres una pequeña brecha entre ambos planos para llamar a una criatura espiritual para que te asista en el campo de batalla. El nivel de dicha criatura no podrá superar tu Rango x 2 y las estadísticas empleadas deben ser permitidas por el máster. La criatura invocada permanecerá en el campo de batalla hasta que pase una hora o muera y no podrás tener invocadas a más de cuatro criaturas simultáneamente.

Empoderar (1 chi o vigor): La criatura invocada recupera la mitad de su Vitalidad.

Rango IV

Aumenta tu estadística de FUE y su limitador por 1. Aprendes dos hechizos de Rango II pertenecientes a una magia asociada a tu espíritu, los cuales puedes lanzar empleando vigor en lugar de chi.

Vínculo Primigenio

Innata, Pasiva

Tu vínculo con el plano espiritual se ahonda hasta el punto de volverte semejante a una criatura espiritual. Recibes Resistencia a todos los efectos de las categorías Fuego, Frío, Eléctrico, Sónico y Radiante además que eres Inmune a sus efectos críticos. Eres también capaz comunicarte con animales y espíritus, quienes te tratarán como un igual y serán amistosos hacia ti.

Sanación Espiritual

Innata, Pasiva

La energía vital del mundo de los espíritus sana tus heridas y te permite recuperarte a velocidades prodigiosas del daño. Al principio de tu turno reduce el nivel de una *herida permanente* que te afecte por un paso además que recuperas Vitalidad igual a tu Rango. Esta regeneración se acumula con otras habilidades que también te permitan regenerarte como Sello de regeneración. No podrás regenerarte durante una ronda si eres herido un arma hecha de Hierro frío.

Rango V

Aura Primigenia

Innata, Pasiva

La energía espiritual que emite tu cuerpo es capaz de causar interrupciones en la magia, otorgándote así Resistencia a todos los efectos Arcanos y Divinos. Además, todos los objetos mágicos y glifos activados a distancia corta de ti tendrán una probabilidad del 50% de fallar.

Empoderar (X chi o vigor): Tienes éxito automático en un tiro de salvación contra un efecto Arcano o contrarrestas de inmediato uno que se lance a distancia corta de ti. Debes pagar una cantidad de chi o vigor igual al pagado por el lanzador para contrarrestar un hechizo de esta manera además que no puedes contrarrestar hechizos de rango superior a

Portal espiritual

Innata, Divina, Ambiental, Espacial

Coste: 3 acciones y 3 chi o vigor

Tamaño: Radio grande

Duración: Seis rondas

Desligas una porción del plano material a tu alrededor para fusionarla con el mundo de los espíritus. Este hechizo afectará una zona de tamaño igual a un radio grande y mientras permanezca activo todo el terreno que ocupe se convertirá en Tierra consagrada para los adoradores

de los espíritus. Portal espiritual durará seis rondas o hasta que sea eliminado por otros efectos de similar magnitud.

El terreno desligado te permitirá también viajar entre ambos planos y aprovechar las diferencias de distancia y tiempo que hay entre ambos. Por ello puedes emplear una acción para pasar de un plano a otro o transportar ahí a un aliado que puedas tocar, desapareciendo de tu plano original y permaneciendo en el nuevo plano hasta que escojas volver. Cuando acabe este hechizo toda criatura que se encuentre en el mundo de los espíritus debido a este hechizo volverá al plano material.

Debido a las diferencias temporales toda persona que se encuentre en el plano espiritual recibirá efectivamente tres acciones adicionales respecto a aquellos que estén en el plano material. El plano espiritual se solapará exactamente con el material debido a este hechizo, haciendo así que las distancias entre ambas sean iguales

Empoderar (1 chi o vigor): Cambias de plano como reacción para evitar un ataque enemigo. Esto cuenta como un efecto Espacial.

Rango VI

Aumenta tu estadística de CON y su limitador por 1. Aprendes dos hechizos de Rango III pertenecientes a una magia asociada a tu espíritu, los cuales puedes lanzar empleando vigor en lugar de chi.

Despertar la bestia

Innata, Pasiva

Coste: 3 acciones y 5 chi o vigor

Duración: Seis rondas

Liberas todo el poder espiritual en tu interior para transformarte en una poderosa criatura espiritual. Al activar Despertar de la bestia recibirás 40 Vitalidad temporal además de enormes mejoras físicas. Este efecto permanecerá activo durante seis rondas o hasta que pierdas la Vitalidad temporal. Al perder los beneficios de Despertar la bestia por quedarte sin Vitalidad no podrás volver a activarlos hasta que pasen seis rondas desde el momento que empleaste esta habilidad. Despertar la bestia te otorgará los siguientes beneficios:

- Tus tres estadísticas físicas pasan a ser 12 mientras que tu DEF pasa a ser 20.
- Recibes Inmunidad a efectos Mentales, Aflicciones, Miedo y de Toque. Tu tamaño también aumenta por un paso, evitando que puedas ser *agarrado* por criaturas más pequeñas que tú e incrementando el alcance de tus ataques físicos también por un paso.
- Aumentas el daño base de tus ataques naturales a 1d10 además que estos contarán como si fueran de material superior III para los propósitos de calcular su dureza.
- Aprendes todas las técnicas hasta rango V de Estilo Salvaje de artes marciales. Si ya las conoces aquellas de rango III o menos no te

costarán vigor para ser empleadas.

- Obtienes velocidad de vuelo 1 además que eres capaz de entrar en *posición defensiva* una vez por ronda como acción bonus.
- Recibes seis *contadores de escudo* que puedes emplear para reducir el daño de ataques. Estos contadores no se pueden reponer ni se acumulan con otras habilidades.
- Todos tus hechizos obtenidos por Ascendencia primigenia no te costarán chi o vigor para ser lanzados. No obstante, debes seguir pagando para empoderar

Ascendencia Sombría

Tu existencia ha estado ligada a la oscuridad desde tu nacimiento, encontrándote en un delicado equilibrio entre el mundo de los humanos y el mundo de los muertos. Mientras avanzas con tu poder sacrificas tu humanidad para abrazar el poder del plano sombrío, acechando todo lo que te rodea sin ser visto y debilitando las fronteras entre el plano material y el tenebroso mundo de las sombras.

Reglas fundamentales

Ascendencia Sombría tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Poder innato:** Tu rango en Ascendencia Sombría mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Ascendencia Primigenia será igual a la suma de tu estadística de Carisma y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Nacido de las Tinieblas

Innata, Pasiva

El siniestro poder en tu interior te da la capacidad de manipular las mismas sombras. Recibes Resistencia al daño Frío y Necrótico además de la capacidad de lanzar los hechizos *crear oscuridad*, *tajo sombrío* y *toque drenador* empleando vigor en lugar de chi. En el caso que no conozcas estos hechizos podrás lanzarlos pagando 1 vigor o chi adicional, empleando como bonificador la suma de tu CAR y tu Rango en Ascendencia Sombría.

Sigilo Sombrío

Innata, Pasiva

Te mueves con el sigilo de una sombra viviente. Eres capaz de ver en la oscuridad sin dificultades y no haces ruido al moverte, recibiendo así Ventaja en tus tiros de Sigilo. Además, si te encuentras en un lugar a oscuras o poco iluminado puedes esconderte como acción bonus una vez por ronda aunque te encuentres en el campo de visión de tus enemigos.

Rango II

Incrementa tu estadística de DES y su limitador por 1.

Infusión Sombría

Innata, Mejora

Coste: 1 vigor o chi

Duración: Una ronda

Refuerzas tus ataques con energía necrótica para herir la esencia vital de tus enemigos. La siguiente vez que impactes con un ataque físico esta ronda podrás lanzar un hechizo Sombrío como acción bonus contra ese mismo objetivo.

Si escoges un ataque este impactará de manera automática, sumando su daño base al del ataque empleado. En el caso que infundas un ataque con un hechizo que requiera tiro de habilidad el afectado podrá tirar para evitar sus efectos. No puedes infundir más de un hechizo por ataque de esta manera.

Salto Sombrío

Innata, Espacial

Coste: 1 acción y 1 chi o vigor

Duración: Instantáneo

Creas una pequeña brecha al plano sombrío para viajar rápidamente de un lugar a otro. Esta habilidad solo puede emplearse si te encuentras en un lugar a oscuras y al emplearla te teletransportas a un espacio a distancia lejana de ti que se encuentre también a oscuras. Si te encuentras en *posición defensiva* puedes usarla una vez por ronda como reacción para evitar un ataque enemigo al teletransportarte.

Rango III

Aprendes los hechizos Capullo sombrío y Bola sombra

Absorber Oscuridad

Innata, Mejora

Coste: 2 chi o vigor

Obtienes la capacidad de cambiar temporalmente las características de tu cuerpo para que este se asemeje al de un no-muerto. Mientras esta habilidad permanezca activa recibes Inmunidad a los efectos de las categorías Necrótico y Frío además que el daño Necrótico te sana Vitalidad en lugar de herirte. Recibirás también Ventaja en todos los tiros relacionados con Magia Sombría. Además, si empiezas tu turno en un lugar afectado por un hechizo Sombrío te sanarás Vitalidad igual a tu Rango.

No obstante, transformar tu cuerpo para que se asemeje a un no-muerto es un arma de doble filo al obtener también sus debilidades. Por ello obtendrás también Vulnerabilidad a efectos Radiantes y no podrás sanarte por efectos que no sean Necróticos. Activar o desactivar esta habilidad cuesta una acción bonus.

Invocación Sombría

Sombría, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi o vigor

Alcance: Medio

Duración: Una hora

Llamas a una siniestra criatura proveniente del Plano Sombrío para que te asista en el campo de batalla. Este hechizo invocará una criatura Sombría de nivel 6 que luchará a tu lado hasta que sea destruido. A niveles más altos puedes invocar criaturas de mayor poder, aumentando el nivel de la criatura invocada en 2 por cada Rango que tengas en Ascendencia Sombría por encima del III.

Empoderar (1 chi o vigor): Una criatura sombría bajo tu control se cura Vitalidad igual a la mitad de su valor total.

Rango IV

Incrementa tu estadística de CAR y su limitador por 1.

Arma de Tinieblas

Sombría, Duradera

Coste: 1 acción y 2 chi o vigor

Duración: Concentración

Invocas un arma hecha de pura oscuridad para atacar a tus enemigos. El arma se manifestará en la palma de tu mano y permanecerá activa hasta que pierdas la concentración. Puede tomar la forma de cualquier arma cuerpo a cuerpo que elijas y al impactar provocará daño Necrótico o Frío

igual al daño base de esta modificado por tu estadística de DES o CAR.

El arma se puede usar para atacar a enemigos adyacentes. Estos ataques costarán una acción (dos acciones si el arma requiere las dos manos para ser empleada) y puedes usar tu modificador de Magia Sombría para tu tiro de ataque con ella. Al estar hecha de sombras esta no puede ser detenida con tiros de Parada hechos con armas no-mágicas. Además, puedes aplicar cualquier técnica de combate que ya tengas a los ataques realizados con esta arma.

Forma Sombría

Sombría, Mejora

Coste: 1 acción y 2 chi o vigor

Duración: Concentración

Eres capaz de transformar tu cuerpo en pura oscuridad, pudiendo así convertirte en una sombra viviente. Al activar esta habilidad te volverás Incorpóreo, recibiendo así Inmunidad a todos los efectos Físicos, Mentales y Aflicciones además que puedes deslizarte por las ranuras más pequeñas. Forma sombría permanecerá activa hasta que pierdas la concentración, sufras daño Radiante o entres en un lugar afectado por luz brillante. Si te encuentras en *posición defensiva* puedes emplear esta habilidad como reacción para evitar ataques enemigos.

Rango V

Aprendes los hechizos Tentáculos de oscuridad y Maldición de Shade

Sombra Viviente

Innata, Pasiva

El siniestro poder en tu interior se ha desatado por completo, transformándote en un ser más propio del Plano Sombrío que el material. Obtienes Resistencia a efectos Arcanos, Mentales, Maldiciones, Aflicciones y Miedo además que las criaturas sombrías de menor nivel te obedecerán sin cuestionarlo. Obtener esta habilidad te otorgará una *locura permanente* escogida por le DJ.

Dominio de Pesadilla

Innata, Sombría, Ambiental, Espacial

Coste: 3 acciones y 3 chi o vigor

Tamaño: Radio grande

Duración: Seis rondas

Desligas una porción del plano material a tu alrededor para fusionarla con el Plano Sombrío, transformándolo en un terrorífico dominio en el que puedes atormentar a tus enemigos. Este hechizo afectará una zona de tamaño igual a un radio grande y mientras permanezca activo todo el terreno que ocupe se convertirá en Tierra consagrada para los adoradores de entidades sombrías o abisales además que se encontrará siempre a oscuras. Dominio de pesadilla durará seis rondas o hasta que sea eliminado por otros efectos de similar magnitud.

El terreno desligado te permitirá también viajar entre ambos planos y aprovechar las diferencias de distancia y tiempo que hay entre ambos. Por ello puedes emplear una acción para pasar de un plano a otro o transportar ahí a un aliado que puedas tocar, desapareciendo de tu plano original y permaneciendo en el nuevo plano hasta que escojas volver. Cuando acabe este hechizo toda criatura que se encuentre en el Plano sombrío debido a este hechizo volverá al plano material.

La nociva influencia del plano sombrío perjudicará la salud de aquellos que no estén adaptados a ella. Toda criatura sin resistencia Necrótica que empiece su turno en él sufrirá los efectos de un veneno de SAB con tasa de efecto de una ronda y gravedad igual a tu modificador de Ascendencia sombría. Además, todos los tiros relacionados con entidades Divinas ajenas al plano sombrío recibirán Desventaja debido a que su influencia queda debilitada en este plano.

Empoderar (1 chi o vigor): Cambias de plano como reacción para evitar un ataque enemigo. Esto cuenta como un efecto Espacial.

Rango VI

Incrementa tu estadística de CON y su limitador por 1.

Tirano Sombrío

Innata, Mejora

Coste: 3 acciones y 5 chi o vigor

Duración: Seis rondas

Adoptas la forma de un tirano sombrío, convirtiéndote en la peor de las pesadillas para aquellos lo suficientemente desgraciados como para encontrarse en tu camino. Al activar Tirano Sombrío recibirás 40 Vitalidad temporal además de enormes mejoras físicas. Este efecto permanecerá activo durante seis rondas o hasta que pierdas la Vitalidad temporal. Al perder los beneficios de Tirano Sombrío por quedarte sin Vitalidad no podrás volver a activarlos hasta que pasen seis rondas desde el momento de empleaste esta habilidad. Tirano Sombrío te otorgará los siguientes beneficios:

- Tu FUE, CON y CAR pasan a ser 12 mientras que tu DEF pasa a ser 20.

- Recibes Inmunidad a efectos Mentales, Necróticos, Aflicciones, Frío, Miedo y de Toque. Tu tamaño también aumenta por un paso, evitando que puedas ser *agarrado* por criaturas más pequeñas que tú e incrementando el alcance de tus ataques físicos también por un paso.
- Todos tus ataques físicos infligirán 1d10 + Rango daño Frío al impactar además que tirarás un dado de daño adicional en todos tus hechizos Sombríos.
- Estas rodeado por un Aura de muerte y cuentas siempre como si estuvieras a oscuras.
- Obtienes velocidad de vuelo 2 además que eres capaz de entrar en *posición defensiva* una vez por ronda como acción bonus.
- Recibes seis *contadores de escudo* que puedes emplear para reducir el daño de ataques. Estos contadores no se pueden reponer ni se acumulan con otras habilidades.
- Todos tus hechizos obtenidos por Ascendencia sombría no te costarán chi o vigor para ser lanzados. No obstante, debes seguir pagando para empoderar.

Ascendencias

El poder de la magia corre por tu sangre, marcándote para toda tu vida y otorgándote el potencial de realizar grandes proezas. Puedes haber sido elegido por un dios o espíritu, descender de un héroe legendario o estar maldito por una entidad sobrenatural, pero sea cual sea tu origen el destino tiene grandes cosas preparadas para ti lo quieras o no. Mientras el poder de tu sangre empieza a despertar empezarás a desarrollar habilidades mágicas cada vez más poderosas y en sus etapas finales podrás incluso abandonar tu humanidad para convertirte en un nuevo ser con poderes inimaginables.

Bombas

Como un arma con la oportunidad de crear daños devastadores a sus objetivos, las bombas siempre han conseguido llamar la atención de aquellos con las habilidades suficientes como para utilizarlas y tu eres uno de ellos. A lo largo de tu estudio sobre sus mecanismos has aprendido tanto el como fabricarlas como la forma exacta de utilizarlas para evitar convertirte en un daño colateral de tu propia creación, de este modo, a medida que avanzas en tus estudios sobre este ingenioso invento descubres nuevas formas en las que puedan utilizarse dándoles mas aplicaciones que la de simplemente servir como un explosivo. Así mismo, cuando has adquirido la suficiente experiencia como para llamarte a ti mismo un maestro serás capaz de realizar incluso hasta los cálculos más minuciosos permitiéndote incluir en ellas trazas de chi para darles efectos adicionales e incluso utilizar cantidades específicas para lograr tus objetivos sin que termine en una catástrofe.

Reglas fundamentales

- **Ranuras de objeto:** Este Rango te otorga una cierta cantidad de ranuras de objeto, las cuales muestran la cantidad de objetos de cada Rango que tienes disponibles cada día. La cantidad exacta de ranuras que recibes en cada Rango queda indicada ahí y estas se acumulan con aquellas otorgadas por otras habilidades.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Bombas será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Recibes cuatro ranuras de objeto de Rango I

Bomba de fuego

Objeto, Bomba, A distancia, Área, Fuego

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Tamaño: Radio corto

Efecto crítico: Todos los afectados sufren una *herida leve*

Duración: Instantáneo

El más básico entre los explosivos, una bomba de fuego está compuesta de pólvora negra encendida por una mecha. Puedes lanzar la bomba de fuego a cualquier posición a distancia media de ti, atacando a toda criatura que se encuentre a distancia cercana del punto afectado empleando tu modificador de Bombas. La bomba infligirá 1d6 + INT daño Fuego al impactar (la mitad en caso de éxito) y destruirá todas las barreras y estructuras frágiles en el área afectada.

Bomba de humo

Objeto, Bomba, A distancia, Área, Gaseosa, Aflicción

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Tamaño: Radio corto

Duración: Instantáneo

Una bomba de humo tiene en su interior una reacción química capaz de liberar grandes cantidades de humo al accionarse. Puedes lanzar la bomba de humo a cualquier posición a distancia media de ti y esta creará una nube de humo que ocupará el un radio corto. El humo *cegará* a

todas las criaturas que se encuentren en él además de proporcionarles *ocultamiento* contra ataques enemigos.

El humo permanecerá activo hasta el final de tu siguiente turno o hasta que sea disipado. El humo cuenta también con propiedades tóxicas, forzando a toda criatura que empiece su turno en él o entre en el área afectada a tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Bombas o quedará *enfermada* durante una ronda.

Bomba cegadora

Objeto, Bomba, A distancia, Área, Visual

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Tamaño: Radio corto

Duración: Instantáneo

Una variante menos destructiva de la bomba de fuego, una bomba cegadora emplea la pólvora para provocar un fogonazo capaz de cegar a quienes impacte. Al atacar con una bomba cegadora podrás lanzarla hasta una distancia media, atacando a toda criatura que se encuentre a distancia cercana del punto afectado empleando tu modificador de Bombas. Aquellos que fracasen el tiro quedarán *cegados* durante una ronda además que la luz disipará toda la oscuridad mágica en el área afectada, llenándola de luz brillante.

Rango II

Recibes dos ranuras de objeto de Rango II y dos de Rango I

Bomba pegadiza

Objeto, Bomba, A distancia, Área, Agarre

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Tamaño: Radio corto

Duración: Instantáneo

Llena de un líquido pegadizo y difícil de quitar, una bomba pegadiza dificultará los movimientos de toda persona que entre en contacto con ella. Puedes lanzar la bomba pegadiza a cualquier posición a distancia media de ti y esta llenará el área impactada con un líquido pegadizo, convirtiéndola en *terreno difícil*.

Toda criatura que se encuentre ahí en el momento que lances la bomba deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias frente a tu modificador de Bombas o quedará *enredada* en esa posición. Los afectados pueden repetir el tiro al principio de su turno para intentar liberarse y aquellos que entren en el área afectada deberán hacer el tiro de nuevo o quedarán *enredados* de inmediato.

Combinar bomba

Bomba, Pasiva

Puedes combinar varias bombas que tengas fabricadas para crear un explosivo aún más destructivo. Para combinar una bomba de esta manera debes gastar una ranura de rango superior al suyo. Al hacerlo la bomba escogida obtendrá un dado de daño adicional y su área de efecto por un paso (llegando hasta un radio grande) por cada unidad de diferencia que haya entre su rango original y el rango de la ranura escogida.

Mientras que combinar tiene sus ventajas cabe recalcar que aumentará también el volumen de la bomba misma hasta el punto de hacerla complicada de activar. Cada unidad de diferencia aumentará el coste en acciones de esta por 1 hasta un máximo de 3. Si dicho coste fuera superior a 3 la bomba no podrá ser lanzada, impidiendo así que pueda ser usada en ataques.

Retrasar explosión

Bombas, Pasiva

Al fabricar una bomba puedes añadir componentes especiales para retrasar el momento exacto de la explosión. El tiempo de retraso puede ser como mínimo una ronda y como máximo una hora, provocando los mismos efectos que un ataque cuando esta finalmente explote sin la necesidad de gastar acciones. Lanzar una bomba retardada sigue costando acciones aunque realmente no explote.

Si una persona encuentra la bomba antes que explote esta puede ser desarmada, impidiendo su explosión. Para desarmar una bomba se necesita tener éxito en un tiro de Juego de Manos contra tu modificador de Bombas. Si fracasa más de tres veces en el tiro u obtiene un fracaso crítico la bomba explotará al instante sin que el afectado pueda defenderse.

Rango III

Bomba de gas venenoso

Crea gas venenoso al explotar.

Bomba de chi

Activa un hechizo Arcano o Elemental al explotar

Explosión defensiva

Puedes emplear bombas para detener ataques enemigos, pudiendo usarlas como reacción si te encuentras en *posición defensiva* para hacer un contrataque con Ventaja.

Bomba de gas (proyecto): Conoces como fabricar

bombas de gases tóxicos. El gas llena un radio de 15 pies centrado en la zona de impacto y envenenará a todas las criaturas que se encuentren en ese radio que no lleven ninguna clase de protección. El [veneno](#) producido por tus bombas de gas afectará a una estadística de tu elección y su gravedad es igual a la suma de tu INT y tu rango en bombas. Cada turno que una criatura permanezca en el área de un gas deberá tirar contra la gravedad del veneno, aumentando el nivel de este por un paso si fracasa. Aquellos que aguanten la respiración continuarán siendo afectados por el veneno pero a menor efecto, haciendo este tiro sólo una vez cada cuatro turnos. El gas se extenderá por todo el espacio cerrado donde esté y se disipará al cabo de un minuto si hay aperturas al exterior.

Bomba de chi (proyecto): Puedes fabricar bombas

infundidas con chi. Estas bombas requieren un gasto de cristales puros de chi para crearse, los cuales pueden ser aquellos de la reserva de un mago arcano (esto reducirá la reserva del mago por 1 hasta que realice un descanso largo). Un cristal de chi también puede obtenerse con el adecuado pago si lo permite el máster. Las bombas de chi pueden ser de los siguientes tipos:

- **Bomba de anulación:** La bomba hace el efecto de [eliminar magia](#) en un radio corto de la zona de impacto, usando tu tiro de ataque con bombas para el tiro. Los objetos mágicos y tecnológicos en la zona de impacto dejarán de funcionar bien durante una ronda, otorgando desventaja a su portador en todos los tiros relacionados con ellos además de recibir una probabilidad del 50% de fallar.
- **Bomba temporal:** Todas las criaturas en el radio de impacto de la bomba son afectadas por el hechizo [ralentizar](#) o [acelerar](#). Esta bomba elimina además todos los efectos temporales en la zona.
- **Bomba de fuerza:** La bomba hace 1d6 + INT daño de fuerza a todas las criaturas en el radio de impacto además de reducir su resistencia mágica por 1.
- **Bomba espacial:** Todas las criaturas son teletransportadas a un punto aleatorio localizado a una distancia cercana. El espacio donde haya impactado la bomba queda alterado durante una ronda, lo cual la convierte en terreno difícil y la afecta con [cierre dimensional](#).

Rango IV

Detonación a distancia

Puedes crear un mando detonador de hasta tres bombas.

Bomba teledirigida

La bomba seguirá a un objetivo específico, ignorando cubierta y atacando repetidamente a un enemigo hasta que explote o sea detenida.

Bomba carnicera

Provoca grandes cantidades de daño físico y heridas permanentes.

Detonación a distancia (proyecto): Empleando un mando conectado a las diferentes bombas bajo tu control puedes escoger el momento exacto cuando estas explotan. Puedes ligar como máximo a tres bombas a un único mando de detonación, y en el momento que lo aprietes las bombas escogidas explotarán al instante (las bombas que conectes pueden ser combinadas). Si las bombas estaban ocultas entonces contarán como un ataque sorpresa. No puedes fabricar más de un mando de detonación al día.

Bomba precisa (pasiva): Tu buen ojo de granadero evita que tus bombas caigan en posiciones indeseadas. Un número de veces por combate igual a tu rango + 2 puedes repetir un tiro de ataque hecho con bombas y quedarte con el resultado que más desees. Si hay algún aliado en el radio de impacto de la bomba este no sufrirá daño de área si tiene éxito en el tiro de destreza.

Rango V

Bomba de entropía

La bomba explota y luego implosiona, haciendo mucho daño

Bomba sísmica

Causa una onda sónica extremadamente poderosa que además provoca un terremoto

Lluvia de bombas

Puedes lanzar hasta cuatro bombas gastando una sola acción, haciendo todos esos ataques. Esas bombas pueden a su vez estar combinadas y deben ser de rango menor. Al ser tantas son extremadamente difíciles de predecir y detener.

Bomba devastadora (proyecto): Una vez al día pagando 3 chi o pagando una cuantiosa suma de dinero puedes fabricar una bomba de gran calibre que causará inmensa destrucción al explotar. Una bomba devastadora es de tamaño mediano, lo cual evita que pueda ser lanzada, y una cuenta atrás de diez minutos como mínimo. Al explotar la bomba devastadora hará los efectos de [terremoto](#) en un radio grande y matará instantáneamente a todas las criaturas que se localicen a una distancia corta de ella. La bomba devastadora puede ser desarmada de la misma manera que una *bomba retardada*,

Trampa mágica (proyecto): Puedes fabricar trampas mágicas usando chi puro, ligando así un hechizo a ellas. El hechizo puede ser cualquiera conocido por ti o un aliado dispuesto a ayudarte en la fabricación de la trampa. Si el hechizo es de un único uso, este tendrá efecto cuando la trampa sea activada y se gastará al momento (como por ejemplo [geas](#), [rayo de energía](#) o [eliminar magia](#)), mientras que si el hechizo es de larga duración este permanecerá activo tras la activación de la trampa hasta que haya pasado una hora, como es el caso de [terreno alucinatorio](#), [cierre dimensional](#) o [zona antimágica](#). No puedes fabricar más de una trampa mágica al día.

Rango VI

Destructora de mundos

Fabricas una bomba nuclear

Fabricación

Tu mente ávida te ha permitido aprender como funcionan los entresijos de los mecanismos después de largos periodos de estudios, permitiéndote así esbozar planos de inventos varios o retocarlos para darles nuevas mejoras.

Reglas fundamentales

- **Ranuras de objeto:** Este Rango te otorga una cierta cantidad de ranuras de proyecto, las cuales muestran los objetos que estás fabricando actualmente y su estado de completitud. La cantidad exacta de ranuras que recibes en cada Rango queda indicada ahí y estas se acumulan con aquellas otorgadas por otras habilidades.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Fabricación será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Recibes cuatro ranuras de objeto de Rango I

Reparación Rápida

Fabricación, Toque

Coste: 2 acciones

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Empleas tus conocimientos técnicos para arreglar rápidamente un objeto dañado en el fragor del combate. Al emplear esta habilidad puedes eliminar el efecto de estado *roto* de un objeto que tengas en tus manos, devolviéndolo a su estado anterior. Para arreglar un objeto de esta manera necesitas tener las herramientas adecuadas y este debe encontrarse en un estado donde la reparación sea posible.

Esta habilidad también puede emplearse para reparar los daños que haya sufrido un constructo, pudiendo así sanarle Vitalidad igual a tu Rango + 2. Si el constructo afectado tiene activa una *herida permanente* o efecto de estado negativo puedes eliminarla si tienes éxito en un tiro de Fabricación contra una dificultad escogida por el DJ según la naturaleza del efecto. Cada uso de esta habilidad solo te permite eliminar un único efecto.

Piedra de Enviar

Objeto, Espacial

Una piedra de enviar es un pequeño dispositivo semejante a una gema azulada unida con otra piedra de igual tamaño y apariencia por medio de un glifo de magia espacial. Ambas piedras están unidas por magia espacial para que estas actúen como si se encontrasen en el mismo punto del espacio, permitiendo que todos los sonidos cercanos a esta sean escuchados en la otra sin importar los límites de la distancia mientras se encuentre activa.

Si una de las dos piedras es destruida la otra dejará de funcionar, y para reactivarla es necesario colocar un glifo igual en otra piedra de tu elección. Puedes unir una tercera piedra a la conexión gastando una ranura de proyecto adicional en ella llegando hasta un máximo de 4.

Imbuir Hechizo

Objeto, Proyecto

Empleas tu conocimiento de la magia para imbuir objetos con su poder. Al finalizar este proyecto creas un objeto imbuido con un hechizo que conozcas con Rango igual al de la ranura de proyecto empleada. El usuario del objeto puede lanzar el objeto sin la necesidad de gastar chi, empleando tu modificador de Fabricación y tu Rango en esta habilidad para los propósitos de sus efectos.

Después que el hechizo sea lanzado tres veces el objeto quedará desactivando, requiriendo que lo repares para que sea empleable de nuevo. Puedes colaborar con otros individuos para crear objetos imbuidos con hechizos que ellos conozcan a costa de consumir una ranura de proyecto adicional. Cabe recalcar que el DJ puede vetar determinadas combinaciones de hechizos y objetos si lo considera inválido.

Fabricar Aleación

Objeto, Proyecto

Mezclas varios metales y minerales para crear una sólida aleación que puedes usar para crear armas o armaduras. Un arma o armadura creada de esta manera tendrá la propiedad *material superior*, impidiendo que pueda ser destruida por objetos que no cuenten con la misma propiedad.

Un arma con *material superior* aumenta sus dados de daño por un paso mientras que un armadura incrementará su DEF por 2 y reducirá su penalizador de armadura por esa misma cantidad. Estas mejoras no se acumulan con otras habilidades que otorguen lo mismo.

A rangos superiores puedes fabricar aleaciones aún más potentes. Si empleas esta habilidad a Rango III aplica las mejoras de *material superior* una vez adicional en el mismo objeto mientras que si la usas a Rango V podrás aplicarlas dos veces adicionales.

Respirador

Objeto, Proyecto

Este dispositivo te permite filtrar el aire y proporciona oxígeno para que puedas sobrevivir hasta en los entornos más hostiles. El respirador te otorga Inmunidad a efectos Gaseosos y te permite mantener la respiración hasta un máximo de 30 minutos. Este objeto es bastante frágil y se romperá si sufres un ataque apuntado a la cabeza.

Rango II

Recibes dos ranuras de objeto de Rango II y una ranura adicional de Rango I

Infusión Elemental

Objeto, Proyecto, Mejora

Infundes un arma o armadura con energía poderes relacionados con un elemento mágico. Escoge un elemento entre Fuego, Hielo, Ácido, Eléctrico, Sónico, Radiante o Necrótico. El objeto afectado recibirá el rasgo del mismo nombre que el elemento escogido y no puedes colocar más de un elemento al mismo objeto.

Los efectos exactos de una infusión dependen del objeto escogido. Si la aplicas en un arma esta infligirá $1d6 + \text{Rango}$ daño adicional del mismo tipo que el elemento escogido y obtendrá un efecto crítico igual a un hechizo de Rango I con el mismo tipo. Si la aplicas a una armadura otorgará Resistencia a ese elemento además de Inmunidad a los efectos críticos provocados por hechizos de esa categoría.

Prótesis Mecánica

Objeto, Proyecto, Mejora

Fabricas una prótesis mecánica de un brazo o una pierna capaz de funcionar igual que uno de carne y hueso. Un personaje puede usar una prótesis mecánica para sustituir un miembro perdido, funcionando de la misma manera que este. Al tratarse de un miembro mecánico puedes integrarle armas o mejoras específicas que conozcas como ranuras ocultas o propulsores.

Un usuario de un arma integrada no podrá ser desarmado de ella salvo que el brazo sea destruido y puede emplear tu modificador de Fabricación en sus tiros de ataque si así lo desea. Si tiene Rangos en el arma escogida podrá aplicar sus habilidades en el arma integrada sin ningún problema.

Antimágica

Objeto, Proyecto, Arcano

Fabricas un objeto capaz de repeler la magia misma usando materiales especiales o infusiones de Magia Protectora. Un objeto con esta mejora no puede tener hechizos infundidos pero podrá protegerte de estos. Las propiedades del objeto variarán si se trata de un arma o un armadura tal como se indica a continuación.

Si aplicas esta mejora a un arma puedes usarla en tiros de Parada para defenderte de efectos Arcanos además que puedes emplear el hechizo Eliminar magia sin la necesidad de gastar chi cada vez que impactes a un enemigo con hechizos Arcanos activos. Dicho hechizo empleará tu modificador de Fabricación y contará con Rango igual al que tengas en esta habilidad.

Si aplicas esta mejora en un armadura hará que esta otorgue q su portador Resistencia a efectos Arcanos. Esta también otorgará PV temporales a su portador igual a tu Rango + 2 además de la capacidad de emplear tu modificador de Fabricación en sus tiros para defenderse de efectos Arcanos.

Batería de Chi

Objeto, Proyecto, Arcano

Una batería de chi es un dispositivo capaz de almacenar energía mágica para uso futuro. Una batería conectada otro dispositivo de chi este duplicará su duración antes de necesitar una recarga. Esta también puede ser empleada por un mago arcano para lanzar sus hechizos, permitiéndole incrementar su reserva por 3 por cada batería que lleve.

Debido al volumen de una batería no es posible llevar más de dos baterías encima. Estas también se caracterizan por ser muy inestables, explotando con facilidad si son impactadas por un ataque de cualquier tipo. Una batería que explote provocará una explosión de chi que provoca

3d6 daño Arcano y con dificultad igual a tu Modificador de Fabricación para evitarla .

Visión mejorada

Objeto, Proyecto

Fabricas unas gafas equipadas con sensores infrarrojos capaces de percibir el calor a distancia media. Activar los sensores infrarrojos te cuesta una acción y con ellos puedes detectar la posición exacta de todas las criaturas que desprendan calor en el área de los sensores, evitando así que tus enemigos obtengan ventajas por invisibilidad o ataques sorpresa.

Puedes crear variantes de este objeto que te otorguen visión a oscuras a distancia lejana o vista a ciegas en un radio corto. Solo puedes tener un tipo de visión especial activa a la vez.

Rango III

Recibes dos ranuras de objeto de Rango III y una ranura adicional de Rango II y I

Crear constructo

Tienes un compañero constructo que te obedece

Propulsor

Creas un propulsor que otorga velocidad de vuelo 1

Guante telequinético

Permite al portador manipular objetos metálicos distantes y emplearlos como armas o escudos

Sistema de camuflaje

Puede volver invisible al portador o camuflarlo completamente con el entorno

Barrera mental

Permite usar tu modificador de Fabricación para defenderte de efectos Mentales u Oníricos e impide que puedas ser detectado.

Invento revolucionario (proyecto): Tu constante trabajo en el campo de la invención ha dado su fruto en un novedoso invento capaz de revolucionar la tecnología del momento. La naturaleza del invento queda escogida por ti con el previo consentimiento del máster, adecuándose a la situación tecnológica del momento. El invento también puede ser una evolución sobre otro artefacto existente, modificando sus capacidades de una nueva manera.

Maestro de la mecánica (proyecto y pasiva): Has descubierto el secreto de cómo utilizar el chi como fuente de energía para la mecánica, empleándolo para mejorar tu cuerpo o construir autómatas. Con esta habilidad puedes mejorar tu cuerpo y mente, pudiendo recibir un número de mejoras con coste total de 3 [PT](#), o crear un constructo de nivel máximo igual al tuyo. Debes dedicar un día de trabajo por cada PT que tenga aquello que busques fabricar y necesitas una adecuada cantidad de recursos, costando así 1 crédito por cada PT. En el caso que intentes elaborar un constructo costará una cantidad de días de trabajo y crédito igual a su nivel total.

Rango IV

Ligación elemental

Ligas un elemental o espíritu a una persona o constructo para otorgarle sus poderes mágicos.

Espada láser

Un arma sustituirá su daño base por daño radiante.

Sistema de apuntado automático

Ignoras ocultamiento y cubierta al apuntar además que Apuntar cuesta una acción bonus.

Implante telepático

Permite la comunicación telepática con otras criaturas a distancia media

Extremidades adicionales

Te enganchas varias extremidades adicionales que te otorgan una acción adicional y la capacidad de llevar más objetos si son brazos o Inmunidad a *terreno difícil* y Resistencia a maniobras si son piernas. Puedes llevar armas adicionales en los brazos que te enganches. Máximo 2.

Rango V

Inteligencia artificial

Un constructo que creas se hace inteligente, permitiéndole recibir nuevas habilidades.

Implante predictivo

No puedes ser sorprendido y recibes Ventaja en todos tus tiros. No se acumula con Visión futura.

Transferir consciencia

Guardas tu consciencia en un nuevo cuerpo robótico.

Procesador integrado

Permite guardar vastas cantidades de información y emplear rangos de Mente Desencadenada que conozcas sin volverte loco. Puedes sacrificar cordura para pensar tan rápido que congelas el tiempo a tu alrededor, obteniendo una nueva ronda con 3 Acciones.

Transformador de chi

Absorbe el chi a tu alrededor hasta llenar una reserva de 6 chi (2 chi/ronda). El chi de esta reserva puede usarse para lanzar tus hechizos.

Rango VI

Invento revolucionario

Descubres un nuevo invento creado por ti y con permiso del DJ.

Ciencia

Química

A lo largo de tus años de estudio has aprendido la influencia que tanto componentes mágicos como naturales tienen sobre el cuerpo, pudiendo así saber como afectarle con estos creando potentes venenos y eficaces pociones de sanación. A medida que tu conocimiento se abra a nuevos horizontes seras capaz de crear efectos mas poderosos que crucen los limites del cuerpo humano e incluso desafiar los conocimientos que se consideraban básicos.

Reglas fundamentales

- **Ranuras de objeto:** Este Rango te otorga una cierta cantidad de ranuras de objeto, las cuales muestran la cantidad de objetos de cada Rango que tienes disponibles cada día. La cantidad exacta de ranuras que recibes en cada Rango queda indicada ahí y estas se acumulan con aquellas otorgadas por otras habilidades.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Química será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Recibes cuatro ranuras de objeto de Rango I

Poción de Sanación

Objeto, Químico, Consumible, Sanación

Eres capaz de fabricar medicinas milagrosas capaces de curar a los heridos en un instante. Una poción de sanación cuesta una acción para utilizarse y sanará una cantidad de Vitalidad al afectado igual a tu INT + 2. Esta también reducirá el nivel de una *herida permanente* o Aflicción que tenga activa por un paso. Cada uso de una poción de sanación consumirá una ranura de objeto que tengas.

Veneno

Objeto, Químico, Consumible, Aflicción

Tienes gran conocimiento de los diferentes venenos, sabiendo como identificar y prepararlos. Los venenos que fabriques afectarán a una estadística de tu elección y tendrán una gravedad igual a tu modificador de Química. Todos los venenos fabricados de esta manera tendrán tasa de infección de una ronda, haciendo así que el afectado tenga que tirar al principio de su turno para intentar evitar sus efectos.

Cada ranura de objeto que utilices para un Veneno te permitirá fabricar tres dosis de este. Dichas dosis pueden aplicarse a un arma empleando una acción para provocar los efectos del veneno al impactar. Un único ataque no puede tener más de un veneno aplicado a la vez y cada dosis adicional del mismo veneno que afecte al mismo objetivo aumentará su gravedad por 2.

Valentía embotellada

Objeto, Químico, Consumible

Fabricas una droga que inhibe la aversión al riesgo del afectado, incitándolo a seguir luchando sin importar las circunstancias. Este objeto cuesta una acción para consumirse y al hacerlo el afectado se recuperará de todos los efectos de Miedo que tenga activos y recibirá Resistencia al Miedo durante el resto del combate.

Los efectos inhibidores del riesgo provocan también que el afectado jamás abandone voluntariamente un combate y siga luchando sin importarle su estado actual. Cada uso de Valentía embotellada consumirá una ranura de objeto que tengas.

Frasco de ácido

Objeto, Químico, Consumible, Ácido

Creas un compuesto ácido extremadamente potente capaz de disolver el metal y la carne humana. Una criatura que tenga el frasco de ácido puede verterlo sobre un objeto de cualquier tipo para hacerle un agujero pequeño, dejándolo *roto* si es particularmente pequeño.

El ácido también puede usarse para atacar a otras criaturas, lo cual funcionará como un ataque que empleará tu bonificador de armas A distancia, Bombas u otro que sea aplicable para esta situación. Si logras impactar al afectado le provocarás 1d6 + INT daño Ácido además de provocar el efecto *roto* a un objeto que lleve encima. Si provocas un Efecto Crítico con este ataque tu objetivo sufrirá una *quemadura leve*.

Rango II

Recibes dos ranuras de objeto de Rango II y una ranura adicional de Rango I

Poción de resistencia

Objeto, Químico, Consumible

Este mágico brebaje otorga resistencia contra un elemento específico a quien lo consuma. Este objeto cuesta una acción para consumirse y al hacerlo el afectado recibirá Resistencia contra todos los efectos pertenecientes a una categoría entre Fuego, Ácido, Frío o Eléctrico. Dicha resistencia permanecerá activa durante el resto del combate y se acumula con otras resistencias existentes del mismo tipo.

Mutágeno

Objeto, Químico, Consumible

Fabricas un suero que fortalece el cuerpo de tu objetivo durante un breve periodo de tiempo, transformándolo en una bestia incontrolada. Toda criatura que consuma un Mutágeno recibirá Ventaja en todos sus tiros relacionados con estadísticas Físicas durante los siguientes diez minutos a costa que no podrá concentrarse ni retirarse de un combate.

Los bonificadores de un mutágeno no se acumulan con aquellos otorgados por la habilidad Ira y un abuso excesivo de estos puede provocar una enfermedad o a una adicción. Cada uso de Mutágeno consumirá una ranura de objeto que tengas.

Cognatógeno

Objeto, Químico, Consumible

Fabricas un suero que abre tu mente a nuevas posibilidades, dándote unos instantes de conocimiento verdadero entremezclados con alucinaciones psicodélicas. Toda criatura que consuma un Cognatógeno recibirá Ventaja en todos sus tiros relacionados con estadísticas Mentales durante los siguientes diez minutos a costa que quedará *confundida* si acaba en una situación estresante.

Los bonificadores de un Cognatógeno no se acumulan con aquellos otorgados por la habilidad Mente Desencadenada y un abuso excesivo de estos puede conducir a la locura o a una adicción. Cada uso de Cognatógeno consumirá una ranura de objeto que tengas.

Veneno alucinógeno

Objeto, Química, Consumible, Aflicción

Fabricas un veneno capaz de provocar alucinaciones a quienes lo consuman para que no puedan distinguir realidad de ficción. Una criatura que consuma este veneno o sea impactada por un arma imbuida con él debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Química o quedará *confundido* además de sufrir los efectos de un veneno de SAB.

La confusión permanecerá hasta que el veneno sea eliminado por completo, forzando al afectado a repetir el tiro cada ronda hasta que tenga éxito dos veces o consuma un antídoto para dicho veneno.

Suero de la verdad

Objeto, Química, Consumible, Aflicción

Esta infame droga inhibirá la capacidad de mentir del afectado, forzándole a compartir contigo sus más profundos pensamientos. Una criatura que consuma el suero de verdad deberá tener éxito en un tiro de CON o caerá bajo sus efectos, quedando obligado a contestar con absoluta sinceridad cada pregunta que le plantees.

Este efecto permanecerá activo hasta que la droga sea eliminada por completo, forzando al afectado a repetir el tiro cada ronda hasta que tenga éxito dos veces o consuma un antídoto para dicha droga.

Resistencia a drogas

Innata, Pasiva

Tu exposición a varios productos químicos ha hecho que tu cuerpo se acostumbre a ellos. Recibes así Resistencia a Aflicciones y Efectos mentales además que puedes identificar las propiedades de productos químicos con los que interactúes sin la necesidad de tirar.

Rango III

Fabricar concentrado

Convierte un producto químico en un concentrado, aumentando la potencia de sus efectos y haciendo que ocupe un espacio de un nivel superior. Puedes emplear esta habilidad también para fusionar múltiples productos químicos.

Vaporización química

Convierte un producto químico en un gas para que afecte a múltiples criaturas que lo respiren. Aumenta su nivel por un paso.

Elixir de la vida

Cura efectos de estado, heridas permanentes y PV.

Agente nervioso

Veneno que paraliza al afectado y lo mata rápidamente.

Diluir poción (proyecto): Puedes diluir un suero o poción tras una hora de trabajo, fabricando una dosis adicional a partir de esta. Una disolución diluida tiene menor eficacia, causando el siguiente efecto respecto a la disolución base.

- **Medicina:** Una medicina diluida solo sanará vitalidad al ser aplicada y no reducirá el nivel de una herida permanente, veneno o enfermedad por 1.
- **Veneno:** Un veneno diluido reduce su gravedad por 2 y no puede afectar a criaturas resistentes al veneno, pero al aplicarse a un arma la dosis sólo se consume tras un número de turnos igual a tu INT - 1.
- **Suero:** Un suero diluido sólo aumentará una estadística física o mental por 2 durante un minuto, pero no dará ningún efecto secundario negativo. Los aumentos producidos por un suero diluido no se acumulan con otros sueros.

Si intentas diluir un concentrado tendrá los efectos de una dosis normal.

Fabricar concentrado (proyecto): Utilizando una hora de trabajo puedes sintetizar un concentrado a partir de dos dosis de disolución. Una disolución concentrada tiene mayor eficacia, causando el siguiente efecto respecto a la disolución base.

- **Medicina:** Una medicina concentrada elimina todos los efectos de estado que tenga tu objetivo al aplicarse y sanará 1d6 Vitalidad adicional. La medicina concentrada puede hasta resucitar a 1 PV a una criatura que se haya muerto hace menos de un turno mientras que esta no haya perdido sus órganos vitales.
- **Veneno:** Un veneno concentrado incrementa su gravedad por 2 y actuará con mayor velocidad, teniendo efecto cada turno desde su aplicación.

- **Suero:** Un suero concentrado aumenta dos estadísticas mentales o físicas por un punto adicional. Si concentras un cognatígeno el usuario aprenderá un hechizo nuevo de rango II o menos mientras si concentras un mutágeno recibes resistencia 2 al daño físico e ignoras los efectos negativos provocados por heridas leves o medias.

Rango IV

Alteración genética

Provoca cambios temporales o permanentes a la fisiología del afectado, simulando aspectos de otras criaturas. Cambios estadísticos y de habilidades.

Infusión de magia

Otorga la capacidad de emplear determinados hechizos al afectado de manera temporal o permanente además de mejoras estadísticas.

Lavacerebros

Esclaviza a la persona que lo consuma.

Alteración genética (proyecto): Eres capaz de alterar la fisionomía de seres vivos a través de experimentación con mutágenos. Empleando un total de dos horas de experimentación y el gasto de dos dosis de suero puedes alterar la fisionomía del objetivo, otorgándole una de las siguientes habilidades:

- Recibe un nuevo sentido que llega hasta una distancia media como visión a oscuras o georradar.
- Obtiene resistencia 2 al daño físico o resistencia 4 a un tipo de energía de tu elección.
- Tiene un cambio fisiológico notable que le permite hacer ataques de garras, mordisco, golpe o aguijón. Esto también le otorgará un rango en dicha arma asociada (filos cortantes para garras...)
- Altera su fisionomía para recibir una habilidad pasiva perteneciente a una ascendencia de rango máximo igual a tu rango de química - 2, como pueden ser respiración acuática o escalada superior. En todo caso deberás proporcionar materiales adecuados relacionados con dicha ascendencia y si la habilidad requiere un gasto de chi el usuario aumentará su reserva por 1.

Cada vez que un personaje reciba una mutación de este tipo deberá hacer un tiro de CON frente a una dificultad escogida por el máster para determinar si esta es exitosa (se recomienda 4 + número de mutaciones existentes x 3). Si fracasa en el tiro la mutación no le tendrá efecto y sufrirá los efectos de una enfermedad física con gravedad escogida por el máster (se recomienda +10 o similar).

Infusión de chi (proyecto): Utilizando productos químicos y cristales de chi puedes alterar tu composición física, recibiendo habilidades innatas de magia. Empleando dos horas de experimentación y los adecuados recursos puedes aumentar la afinidad de chi que tenga el objetivo, haciendo que aprenda un hechizo nuevo de rango III o menos. Al infundir a un objetivo con chi aumenta también su reserva por 3 en el caso que no la tenga o por 1 en caso contrario. La naturaleza del hechizo debe ser permitida por el máster y el afectado deberá hacer un tiro de CON frente a una dificultad escogida por el máster para determinar si es exitosa, provocando una enfermedad física o mental en caso contrario de la misma manera que *alteración genética*.

Rango V

Lágrimas de lich

Veneno que traspasa resistencias e impide que el afectado pueda ser curado o resucitado.

Panacea universal

Elimina todo efecto químico que tenga el afectado salvo lágrimas de lich. Reduce también el envejecimiento por una cierta cantidad de años.

Esencia de vida

Otorga Regeneración igual a tu Rango + 2 además de recuperación rápida de venenos y heridas permanentes.

Semilla de la ascensión

Convierte a la persona que lo consuma en un abisal, infernal, celestial, espíritu o no-muerto fuerte.

Gran descubrimiento (proyecto): Realizas un descubrimiento en el campo de la química muy avanzado a tu tiempo. El descubrimiento puede ser cualquier invento de tu elección que tenga consentimiento del máster. Algunas posibilidades para un descubrimiento son las siguientes:

- **Resucitar:** Conoces como fabricar una medicina milagrosa capaz de revivir a los muertos. Sólo puedes fabricar una dosis de esta medicina a la semana y te permite revivir a una criatura que haya muerto hace menos de una hora. Esta medicina también puede consumirse para que la próxima vez que el objetivo muera resucitará a 1 PV pero este conservará todas las heridas permanentes que tenga. Los efectos de la medicina expiran al cabo de una semana si es consumida.
- **Inmortalidad:** Has encontrado una forma de frenar el envejecimiento, alcanzando la inmortalidad. Tu cuerpo deja de envejecer y eres inmune a cualquier efecto mágico o maldición que te haga envejecer.

- **Transmutación:** Has descubierto una manera de transformar la composición de los metales. Puedes transmutar hasta 5 pies cúbicos de metal en otro con un día entero de trabajo. Si intentas transformar metales básicos en otros más valiosos el nuevo metal que creas será más inestable e impuro, volviendo a su composición normal al cabo de un día. Para hacer permanente esta transformación necesitas un mes entero de trabajo
- **Mutación constante:** Al utilizar Alteración genética en una criatura puedes añadirle un suero especial de mutación, el cual mejorará su fisionomía a costa de hacer que su forma sea menos estable. Un suero de mutación le permitirá al afectado cambiar una de sus mutaciones a cualquier otra una vez por ronda como acción bonus.-

Químico ágil (3 acciones): Con los materiales adecuados puedes sintetizar disoluciones en una cantidad mínima de tiempo. Empleando 3 acciones puedes crear una dosis adicional de suero, veneno o medicina. Usar esta habilidad ocasionará un gasto de materiales, lo cual causa que sólo puedas usar esta habilidad tres veces al día. Aplicar veneno a un arma te cuesta una acción bonus.

Rango VI

Gran descubrimiento

Descubres un nuevo producto milagroso. Debe estar permitido por el máster.

Sabotaje

Tienes amplios conocimientos sobre como funcionan los conductos de chi dentro de las maquinas que te rodean y tienes las habilidades suficientes para modificar su funcionamiento. Según aumentes tu experiencia serás capaz de reforzar sistemas de forma que sean inaccesibles o por lo contrario, invadir cualquier sistema que caiga en tus manos.

Reglas fundamentales

- **Estadística principal:** Tu modificador de Sabotaje será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Sobrecarga

Sabotaje, Tecnología

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Corto

Efecto crítico: El objeto queda deshabilitado hasta que sea reparado. Si afectas a un constructo este caerá *inconsciente* de inmediato.

Duración: Permanente

Alteras los conductos de chi de una máquina o un objeto a distancia corta de ti. Si tienes éxito en el tiro contra una dificultad escogida por el DJ según la naturaleza de este mismo el objetivo dejará de funcionar adecuadamente, quedando deshabilitado si se trata de un glifo u otorgando Desventaja a su portador en todos los tiros si se trata de un arma hasta que sea reparada.

Esta técnica puede ser especialmente letal contra máquinas inteligentes y constructos al perjudicar su funcionamiento mismo. Una máquina inteligente se defenderá usando su INT y en caso de éxito reducirá su Cordura por un valor igual a tu INT + 2 y quedará *confundida* durante una ronda. Si redujeras la cordura del afectado a 0 este dejará de funcionar, cayendo *inconsciente* hasta que sea reparado. Solo puedes afectar a objetivos que puedas detectar usando Percibir información y los efectos de esta técnica traspasarán las Resistencias e Inmunidades que tengan los constructos.

Percibir información

Sabotaje, Tecnología, Pasiva

Conoces como fabricar un Detector del flujo, un implante customizado que puedes enganchar a una parte de tu cuerpo que te permite detectar los cambios a los flujos de chi. Toda criatura con dicho implante es capaz de detectar la posición y propiedades de todos los objetos mágicos en un radio medio, impidiendo así que pueda ser sorprendida por trampas mágicas. Fabricar e implantar un objeto de esta categoría requiere la tecnología y recursos adecuados para ello, lo cual queda a decisión del DJ.

Traspasar sistema

Sabotaje, Tecnología

Coste: 2 acciones

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Instantáneo

Eres capaz de cruzar las defensas de un sistema operativo para acceder la información que aguarda. Al activar esta técnica haz un tiro de Sabotaje contra el nivel de seguridad de un sistema adyacente a ti. Si tienes éxito logras entrar en el interior de dicho sistema, conociendo la información superficial de este y los códigos de acceso.

Para traspasar las defensas de un sistema necesitas las herramientas adecuadas para poder entrar en él. En el caso que el sistema tenga contramedidas deberás tener éxito en un tiro adicional de Sabotaje para evitar los efectos de estas, activándolas de inmediato en el caso que fracasas.

Empoderar (1 chi): Repite un tiro de Sabotaje realizado con esta técnica y te quedas con el resultado que más te convenga.

Rango II

Instalar Contramedida

Sabotaje, Tecnología

Gracias a tu conocimiento sobre el sabotaje sabes cómo detener sus infiltraciones. Empleando un día de trabajo además de la cantidad adecuada de materiales y chi puedes instalar una de las siguientes contramedidas en un objeto mágico o sistema operativo. Un objeto no puede tener más contramedidas instaladas que tu rango de Sabotaje. Algunos ejemplos de contramedidas son las siguientes:

- **Alarma:** El objeto te enviará un mensaje de aviso si este sufre los efectos de Traspasar sistema o Sobrecarga. Al aplicar esta contramedida a un sistema operativo puedes hacer que en el caso de alarma este active una máquina o una trampa de tu elección.
- **Disrupción recíproca:** Cuando el sistema u objeto sufra los efectos de Traspasar sistema o Sobrecarga este enviará un pulso disruptivo al usuario que intentó infiltrarlo, dañando el sistema usado para la infiltración como si este fuese afectado por Sobrecarga.
- **Cierre:** En el caso que un usuario intente entrar repetidamente en el sistema de forma no autorizada este se cerrará a cualquier intento de entrada, suspendiendo parte de sus funciones para evitar la infiltración. El cierre durará un número de tiempo escogido por ti (normalmente de 10 minutos a una hora) y mientras dure el sistema no puede ser afectado por Traspasar a costa de hacerlo completamente inaccesible.
- **Borrar datos:** El sistema operativo borrará automáticamente determinados datos confidenciales si es traspasado o alguien intenta entrar de forma no autorizada un número determinado de veces. Estos datos pueden ser recuperados por ti si empleas 8 horas de trabajo reparando el sistema.

Alterar Órdenes

Sabotaje, Tecnología

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu condicionamiento es especialmente efectivo, permitiéndote convencer a tu objetivo que tome una acción que típicamente no haría.

Duración: Instantáneo

Al infiltrarte en un sistema puedes manipular su código para hacerlo susceptible a tus órdenes. Haz un tiro de Sabotaje contra el valor de seguridad de un sistema en el que hayas entrado o un constructo a distancia media de ti. En el caso que tengas éxito puedes causar que esta obedezca una orden simple o altere su comportamiento de una manera leve, funcionando de la misma manera que el hechizo Sugestión.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con esta técnica

Tecnomancia

Sabotaje, Tecnología, Pasiva

Tu conocimiento de la magia arcana y la tecnología te permite combinar ambas para fabricar todo tipo de objetos útiles. Al obtener este atributo aprendes dos hechizos de Magia Arcana de Rango I que puedes lanzar empleando tu reserva de chi y usando tu modificador de Sabotaje para todos los tiros relacionados con ellos. Además, empleando una cantidad adecuada de recursos y trabajo puedes fabricar objetos tecnológicos asociados con los hechizos aprendidos con este rango.

Rango III

Traspasar sistema aumenta su alcance a distancia media.

Usurpar sistema (3 acciones) Conoces cómo manejarte por un sistema operativo para lograr control de él, usurpándolo de su anterior propietario. Para emplear usurpar sistema debes hacer un tiro de sabotaje contra la seguridad del sistema, aumentando tu control por un paso. Esta habilidad te cuesta 3 acciones y sólo puedes emplearla en sistemas a los que tengas acceso. Si tu nivel de control supera la efectividad de la máquina que intentas usurpar tomarás control total de esta. *Usurpar sistema* puede emplearse contra constructos para forzarles a seguir determinadas órdenes de tu elección, funcionando como la habilidad [geas](#) sin consumir la necesidad de consumir chi.

Virus tecnológico: Al emplear la habilidad Sobrecarga puedes infectar a tu objetivo con un virus tecnológico, nombre por el cual se conoce una insidiosa alteración del funcionamiento de una máquina que le provoca graves daños estructurales. Un dispositivo afectado por un virus reducirá su efectividad por 1 cada 2 rondas que pasen, desactivándose por completo si esta es reducida a 0. Cada vez que pasen dichos turnos el dispositivo tiene la oportunidad repetir el tiro para liberarse del efecto, aunque las penalizaciones por la efectividad reducida continuarán aplicándose. Si afectas a un constructo que opere con chi este sufrirá los efectos de un veneno mental, tirando su nivel

de seguridad para resistir. Puedes crear tus propios virus tecnológicos con el consentimiento del máster, tomando como base los efectos producidos por [venenos](#) o [enfermedades](#).

Rango IV

Intrusión fantasmal: Tu maestría de sistemas de chi te permite evitar las contramedidas que hay instaladas, provocando sabotajes sin dejar rastro. Si realizas un tiro de *traspasar* y acabas provocando una contramedida puedes hacer un segundo tiro de Sabotaje contra la seguridad del sistema, evitando la contramedida si tienes éxito. Además, al utilizar la habilidad *usurpar sistema* puedes borrar todo rastro que hayas dejado en el sistema al infiltrarte en él, evitando así que el propietario detecte tu acceso.

Encriptar (proyecto): Tus sistemas operativos están custodiados por una barrera adicional de protección, impidiendo el acceso de otros saboteadores como tú a las secciones más valiosas de estos. Un sistema encriptado tiene resistencia contra efectos de *traspasar* y *sobrecarga* igual a tu rango de Sabotear -

1. Además, acceder a determinadas secciones del sistema pueden tener una barrera adicional, exigiendo otro tiro de *traspasar* para acceder a estos. *Encriptar* cuenta como una contramedida para determinar el número máximo de contramedidas que puede tener un objeto.

Rango V

Usar Traspasar sistema te cuesta una acción menos.

Apagón (2 acciones): Tu Detector del flujo tiene la capacidad de liberar una gran onda de energía que dificultará el funcionamiento de los objetos mágicos y tecnológicos, provocando un apagón. Usar tu detector de esta manera te cuesta 2 acciones y desactivará todos los objetos que puedas detectar con dicha máquina durante un turno, reduciendo su efectividad por 1. Los sistemas afectados podrán resistir con un tiro de seguridad, aunque aquellos que hayas traspasado o tengan un virus tecnológico instalado no podrán hacer el tiro. Esta habilidad requiere un gran gasto de energía, desactivando tu Detector del flujo durante dos horas.

Dominar máquina: Al usurpar exitosamente un sistema puedes establecer una conexión especial contigo, permitiéndote darle órdenes durante periodos más largos de tiempo y manipulándola como si fuese tuya. Las máquinas controladas de esta manera actúan como si estuviesen bajo los efectos de [esclavizar](#), sólo que esta habilidad permanecerá activa siempre que la máquina esté en el radio de efecto de tu Detector del flujo. No puedes tener más máquinas bajo tu control que tu estadística de inteligencia.

Fortitud

La resistencia de tu cuerpo es superior a la media, siendo por ello mas difícil de matar que otros miembros de tu especie. A medida que tu cuerpo cicatriza nuevas heridas y se enfrenta a los climas adversos que te rodean tu fortaleza física va aumentando y adaptándose para sobrevivir a condiciones cada vez mas difíciles y peligros mayores, pudiendo incluso ser capaz de resistir ataques que acabarían al instante con cualquier otra persona.

Reglas fundamentales

Fortitud tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Fortitud mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Constitución superior:** Obtener este rango mejorará tus capacidades de resistir efectos que atenten contra tu Constitución. Recibes un bonificador igual a tu Rango + 1 en todos tus tiros defensivos de CON.
- **Absolutamente innato:** Las habilidades otorgadas por este rango representan tu resistencia física superior nacida de duro entrenamiento y tu experiencia combatiendo. Por tanto no pueden ser contrarrestadas ni suprimidas por ningún efecto.

Rangos

Rango I

Armadura Natural

Innata, Pasiva

Tu cuerpo es capaz de resistir heridas que en otras circunstancias serían mortales. Aumenta tu cantidad máxima de PV y tu DEF por un valor igual a tu Rango de Fortitud + 1. El bonificador a la defensa sí se acumula con aquel otorgado por armaduras.

Segundo Aliento

Innata, Sanación

Coste: 1 vigor

Aunque estés al borde de la muerte eres capaz de volver a levantarte para seguir luchando. Al activar esta habilidad recuperas Vitalidad igual a tu Rango + 2 como acción bonus. No puedes sanarte de esta manera más de una vez por ronda.

Empoderar (1 vigor): Trata una herida permanente que te afecte actualmente como si fuera de un nivel menor para eliminar sus penalizadores. La herida volverá a su nivel anterior al final del combate.

Rango II

Duro de Pelar

Innata, Pasiva

Eres capaz de aguantar golpes que aturdirían a una persona normal. Recibes así Resistencia a efectos Sónicos, Aturdidores y Maniobras además que no puedes ser *aturdido* o *ralentizado* con efectos críticos.

Resiliencia

Innata, Defensiva

Coste: 1 vigor

Haces fuerza con tu cuerpo para resistir mejor un golpe. Como reacción reduce el daño que recibas de un ataque a la mitad después de aplicar DEF y Resistencias. Resiliencia solo puede usarse una vez por ronda y se redondeará siempre hacia abajo.

Rango III

Hasta la Muerte

Innata, Pasiva

Tu gran resistencia al dolor te permite seguir luchando hasta la muerte. Todas las *heridas permanentes* que recibas reducirán su gravedad por un paso además que podrás seguir luchando a 0 o menos PV. En dicho estado deberás seguir haciendo tiros de muerte al final de tu turno y morirás si fracasas dicho tiro o caes a puntos de vida negativos iguales a tu estadística de CON.

Constitución Férrea

Innata, Pasiva

Tu fuerte constitución te permite resistir los efectos de las aflicciones que sufras. Recibes Resistencia a Aflicciones de todo tipo y a efectos Necróticos además que no puedes ser *enfermado* o sufrir *náuseas* con efectos críticos.

Rango IV

Muro Viviente

Innata, Defensiva, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Alcance: Propio

Duración: Concentración

Preparas tu cuerpo para el combate, haciendo así que tu piel sea dura como el acero. Al activar esta habilidad recibes una cantidad de *contadores de escudo* igual a tu Rango que durarán hasta que pierdas la concentración.

Empoderar (1 vigor): Si este efecto permanece activo recuperas *contadores de escudo* iguales a tu Rango dividido entre dos redondeando hacia abajo.

Aguantar los Elementos

Innata, Pasiva

Ni el frío, el calor o las tormentas son capaces de hacerte caer. Recibes Resistencia a efectos de la categoría Frío, Fuego, Ácido o Eléctrico además que no puedes ser *quemado* o *paralizado* con efectos críticos.

Rango V

Sanación Rápida

Innata, Pasiva, Sanación

Tu cuerpo es capaz de recuperarse de heridas a velocidades sobrehumanas. Al principio de tu turno recuperas Vitalidad igual a tu Rango + 2. Si tienes alguna *herida permanente* activa en lugar de sanarte reducirás su nivel por un paso, haciendo así que solo puedas recuperar Vitalidad si estás libre de heridas.

Empoderar (1 vigor): Reduce el nivel de una herida permanente que te afecte actualmente por un paso. Esto no funcionará contra *heridas permanentes críticas*.

Una última Resistencia

Innata, Sanación

Coste: 3 vigor

Cuando estás al borde de la muerte empleas toda la fuerza que te queda para una última resistencia. Esta habilidad solo puede activarse cuando caigas a 0 PV y al hacerlo recuperarás toda tu Vitalidad además de la mitad de tus PV. No obstante, las *heridas permanentes* que

tengas seguirán activas y no podrás volver a activar esta habilidad hasta que tomes un descanso largo.

Combate

En esta categoría se encuentran numerosas habilidades dedicadas a mejorar las capacidades físicas de un individuo en el campo de batalla o proporcionarle una manera de sobrevivir situaciones de gran peligro. Los rangos de combate escogidos reforzarán determinados estilos de combate y combinan bien con todo tipo de modelos de personaje.

Ira

La ira es un sentimiento que fluye a través de todas las personas, sin embargo tú eres capaz de canalizarla para superar los límites de tu cuerpo e incrementar tus habilidades físicas. Casi entrando en un efecto similar a un trance eres capaz de desconectar parcialmente tu consciencia para dejar tu instinto de supervivencia mas básico de tu interior y de este modo acabar con cualquier cosa o adversario que ose cruzarse en tu camino. A medida que obtienes mas experiencia y vas dominando esta habilidad serás capaz de realizar proezas físicas por encima de cualquier límite humano.

Reglas fundamentales

Fortitud tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Ira mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Voluntad para luchar:** Para activar habilidades de Ira debes estar en un combate y tener una motivación de seguir combatiendo. Dado que el poder de la ira depende plenamente de tu voluntad para combatir perderás las habilidades de este rango si perdieras la motivación de seguir luchando.
- **Completamente innato:** Las habilidades otorgadas por este rango representan tu capacidad de empujar a tu cuerpo al límite para ganar un combate. Por tanto no pueden ser contrarrestadas ni suprimidas por ningún efecto.

Rangos

Rango I

Ira de Combate

Ira, Innata, Pasiva

Entras en un estado de furia desquiciada donde únicamente deseas acabar con todo enemigo a tu paso. Cuando actives esta habilidad durante una cantidad de rondas de tu elección recibirás Ventaja en todos tus tiros de ataque, talento y salvación relacionados con tus estadísticas físicas. Aumentarás también todo el daño provocado por armas o artes marciales por 1d6 siempre que el daño base esté modificado por una estadística física.

Combatir en un estado de ira te da grandes ventajas luchando pero a su vez inconvenientes. Mientras te encuentres en ira no podrás concentrarte en ningún efecto ni entrar en *posición defensiva* salvo por otras habilidades relacionadas con Ira. No podrás pasar más de seis rondas seguidas en dicho estado y cuando este acabe reducirás tu Vigor por un valor igual a la cantidad de rondas pasadas. Si tu reserva fuera reducida a un valor negativo quedarás *exhausto* hasta que tomes un descanso, y si esta fuera igual o inferior a tu CON negativa entonces caerás *inconsciente*.

Frenesí de Batalla

Innata, Pasiva

Concentras toda tu energía en atacar sacrificando tu capacidad defensiva. Durante esta ronda recibirás Ventaja en todos tus ataques de arma o artes marciales a costa que obtendrás Desventaja en todos tus tiros defensivos. Esta habilidad puede usarse tanto dentro como fuera de Ira.

Rango II

Demostración Terrorífica

Ira, Miedo, Visual, Innata

Coste: 1 vigor

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los afectados aumentan su nivel de *miedo* por un paso adicional.

Muestras tu inmensa fuerza física para hundir la moral de tus enemigos. Esta habilidad solo puede activarse en Ira y al emplearla todos tus enemigos a radio medio deben tener éxito en un tiro de salvación de Voluntad o Intimidar contra tu talento de Intimidar o aumentarán su nivel de *miedo* por un paso. Esta habilidad solo puede usarse una vez por ronda.

Resistencia Salvaje

Ira, Pasiva, Innata

Cuando combates ni sientes las heridas que sufres, luchando hasta el final sin importar el daño que recibas. Mientras te encuentres en Ira reduce todo el daño recibido por un valor igual a tu Rango. También ignorarás los efectos que te provoquen todas las *heridas permanentes* que no sean graves y recibirás Resistencia a todas las Aflicciones. Dichos efectos actuarán con normalidad cuando abandones la Ira y aunque suprimas las desventajas que otorguen permanecerán en tu cuerpo.

Rango III

Ira Temeraria

Ira, Pasiva, Innata

Al entrar en ira tu mente se centra únicamente en luchar, ignorando toda distracción e intento de hacerte ceder. Mientras te encuentras en Ira recibes inmunidad a efectos de Miedo o Mentales además que suprimirás todos los efectos de este tipo que tengas ya activos al entrar en Ira.

Hasta el Límite

Pasiva, Innata

Empujas a tu cuerpo hasta el límite para seguir luchando sin importar las consecuencias. Hasta tres veces por ronda puedes reducir tu Vitalidad máxima por 2 o tus PV máximos por 1 para recuperar un punto de Vigor. Estas reducciones durarán hasta que realices un descanso largo después del cual tu Vitalidad y PV volverán a sus valores anteriores.

Rango IV

Golpe de Adrenalina

Ira, Innata, Pasiva

Tus instintos de batalla y tu velocidad mejoran notablemente cuando entras en Ira, permitiéndote así suplir tu debilidad defensiva. Mientras te encuentres en Ira recibirás una acción adicional en tu turno y podrás entrar en *posición defensiva* como acción bonus una vez por ronda. Tus instintos te permiten también protegerte de ataques sorpresa con Desventaja, evitando así que te impacten automáticamente.

Furia Imparable

Ira, Innata, Reacción

Coste: 2 vigor

Ni la magia ni los escudos son capaces de detener tus impactos. En respuesta a que un enemigo detenga un ataque que haya impactado con un hechizo o habilidad para reducir su daño puedes emplear esta habilidad para cancelarlo automáticamente. Si usara *contadores de escudo* para este propósito cada contador gastado reducirá el daño por 5 en lugar de por 10 además que perderá un *contador de escudo* que tenga.

Rango V

Superar los Límites

Ira, Innata, Mejora, Duradera

Coste: 3 vigor

Duración: Cinco rondas

Rompes tus límites físicos para alcanzar niveles sobrehumanos de fuerza durante un breve periodo de tiempo. Mientras esta habilidad permanezca activa recibirás 20 Vitalidad temporal y tus estadísticas de FUE, DES y CON pasarán a ser 12. Aumenta también tu DEF por 5 y una vez por ronda podrás reducir el coste de vigor de una técnica de arma por 1 (mínimo 0).

Esta habilidad solo podrá activarse estando en Ira y los bonificadores de esta se acumularán con aquellos que recibas en dicho estado. Perderás los beneficios de Superar los Límites si llegas a perder toda la Vitalidad temporal o una habilidad te fuerza a salir de Ira.

Furia Invulnerable

Ira, Innata, Pasiva

Cuando entras en Ira no cesarás de luchar hasta que la abandones, retando hasta a la misma muerte. Mientras te encuentres en Ira puedes seguir luchando a menos de 0 PV sin ningún penalizador además que no necesitarás hacer tiros de muerte. Ignorarás también los efectos de todas las *heridas permanentes* que no sean críticas, las cuales solo te afectarán cuando abandones la Ira. Podrás continuar en pie aunque caigas a PV negativos, pero en el momento que la ira acabe morirás instantáneamente si te encuentras a PV negativos inferiores a tu CON negativa.

Presencia

Tienes el don de inspirar a todos aquellos que tienes cerca con un sentimiento de lucha o de intimidar a aquellos enemigos que osen oponerse a ti. A medida que pules tu habilidad con la experiencia de las batallas te vas volviendo mas hábil para comandar a las tropas y hacer que estas luchen de una manera mas eficaz así como evitar que estas sucumban fácilmente al pánico, siendo incluso capaz de aumentar la

habilidad de tus seres mas cercanos con palabras de aliento para que tengan incluso mas fuerza.

Reglas fundamentales

Presencia tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Presencia mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.

Rangos

Rango I

Voz del comandante

Moral, Mejora, Auditiva, Innata

Alcance: Medio

A través de palabras inspiradores u órdenes imperiosas refuerzas la motivación de un aliado para un momento crítico. Esta habilidad puede emplearse una cantidad de veces igual a tu Rango + 2 y al usarla un aliado en a distancia media recibirá Ventaja en su siguiente tiro de ataque, defensa o habilidad. Recuperarás todos los usos empleados de esta habilidad al realizar un descanso corto.

Empoderar (1 vigor): Recuperas un uso de esta habilidad o un aliado que afectes podrá emplear tu modificador de Presencia para defenderse de un efecto Mental o de Miedo.

Voluntad poderosa

Innata, Pasiva

Como líder jamás mostrarás debilidad ante tus compañeros aunque te enfrentes a situaciones imposibles. Recibes Resistencia a efectos de Miedo y Mentales además que tu nivel de miedo no puede ser aumentado con efectos críticos. Puedes emplear tu bonificador de Presencia en todos tus tiros para defenderte de efectos de dichas categorías.

Inspirar temor

Moral, Miedo, Innata, Visual/Auditiva, Duradera

Coste: 1 acción y 1 vigor

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los afectados aumentarán su nivel de *miedo* por un paso adicional.

Duración: Concentración

Tu fama o infamia hace que tus enemigos pierdan la voluntad de luchar con solo verte. Todos los enemigos que puedan verte u oírte a una distancia media deberán tener éxito en un tiro de Voluntad o Intimidar frente a tu bonificador de Presencia o aumentarán su nivel de *miedo* por un paso. Este efecto durará hasta que pierdas la concentración o escojas acabarlo.

Mientras continúes inspirando terror todo enemigo a distancia media de ti que pueda verte u oírte deberá repetir el tiro y si fracasa aumentará su nivel de miedo por un paso adicional. En el caso que tenga éxito podrá reducir su nivel de miedo por un paso, liberándose de este efecto durante el resto del combate si fuera reducido a cero.

Empoderar (1 vigor): En esta ronda cada enemigo que fracase su tiro contra este efecto aumentará su nivel de miedo por un paso adicional.

Rango II

Línea defensiva

Moral, Innata, Duradera, Visual/Auditiva

Coste: 1 acción y 1 vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Organizas a tus aliados para puedan defenderse adecuadamente de ataques enemigos. Mientras esta habilidad permanezca activa tú todos los aliados que se encuentren a distancia media podrán entrar en *posición defensiva* como acción bonus. Línea defensiva durará hasta que pierdas la concentración o escojas acabar este efecto.

Los afectados por esta habilidad podrán también defenderse de ataques sorpresa si al menos uno de ellos ha podido percibir el ataque. Si uno de ellos llegara a salir de *posición defensiva* no podrá volver a entrar en ella como acción bonus hasta la ronda siguiente.

Empoderar (1 vigor): Un aliado afectado por esta habilidad podrá repetir un tiro defensivo y quedarse con el mejor resultado.

Furia de batalla

Moral, Innata, Duradera, Visual/Auditiva

Coste: 1 acción y 1 vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Incitas a tus aliados a luchar con salvaje abandono para que maten a todo enemigo en vuestro camino sin importar las consecuencias. Mientras esta habilidad permanezca activa tú todos los aliados que se encuentren a distancia media recibirán Ventaja en todos sus tiros de ataque a costa de recibir Desventaja en sus tiros defensivos. Furia de batalla durará hasta que pierdas la concentración o escojas acabar este efecto.

Aquellos afectados por esta habilidad perderán sus beneficios y penalizadores si entran en *posición defensiva*, pero podrán recuperarlos si salen de ella y este efecto permanece activo. Los beneficios de Furia de batalla no se acumulan con aquellos de Ataque salvaje.

Empoderar (1 vigor): Un aliado afectado por esta habilidad podrá repetir un tiro de ataque o daño y quedarse con el mejor resultado.

Revigorar

Moral, Innata, Mejora, Visual/Auditiva

Coste: 1 acción y 1 vigor

Alcance: Medio

Duración: Instantáneo

Eres capaz de inspirar a los heridos a seguir combatiendo y superar sus límites. Un aliado a distancia media que pueda verte o escucharte recuperará Vitalidad igual a tu Rango + 2 además que podrá hacer un tiro inmediato con Ventaja para intentar liberarse de un efecto negativo persistente que requiera tiro de salvación. Algunos ejemplos son efectos de Agarre, Mentales o Miedo. Puedes afectarte a ti mismo con esta habilidad en lugar un aliado.

Empoderar (1 vigor): Afecta a un aliado adicional con esta habilidad.

Rango III

Inspirar heroísmo

Moral, Innata, Mejora, Duradera, Visual, Auditiva

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Seis rondas

Eres capaz de sacar el héroe interior de aquellos que te acompañan e inspirarles a realizar grandes hazañas. Al activar esta habilidad todos los aliados a distancia media que puedan oírte y escucharte quedarán inspirados, otorgándoles así PV temporales iguales a tu Rango + 2 además de Ventaja en todos sus tiros de ataque, defensa y habilidad. Los bonificadores de Inspirar heroísmo no se acumulan con aquellos que

otorgues con Voz del comandante y se perderán cuando al afectado se le acaben sus PV temporales o pasen seis rondas.

En lugar de inspirar puedes emplear esta habilidad para empujarte a realizar grandes hazañas, afectándote únicamente a ti mismo y recibiendo los mismos bonificadores. Al igual que tus aliados perderás los bonificadores de esta habilidad cuando se acaben tus PV temporales.

Empoderar (1 vigor): Los afectados por esta habilidad recibirán el doble de PV temporales.

Movimiento estratégico

Moral, Duradero, Mejora, Auditivo/Visual

Coste: 2 vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Diriges los movimientos de tus aliados para que tomen acciones de manera estratégica y aprovechen cada apretura que les dé el campo de batalla. Mientras esta habilidad permanezca activa todos tus aliados que puedan verte o escucharte a distancia media recibirán una acción adicional en su turno y podrán *desenganchar* como acción bonus una vez por ronda.

Movimiento estratégico durará hasta que pierdas la concentración o escojas acabar este efecto. También cabe recalcar que esta habilidad no afectará a aliados con más de cuatro acciones.

Empoderar (1 vigor): Cambias tu posición como acción bonus con un aliado que se encuentre a distancia corta. Ninguno de los implicados puede realizar esta maniobra en contra de su voluntad.

Indómito

Moral, Reacción

Coste: 2 vigor

Tu voluntad poderosa te da fuerza para superar situaciones imposibles. Tras fracasar un tiro para defenderte de una habilidad o hechizo puedes transformarlo en un éxito, evitando así los efectos que te daría un fracaso. Esta habilidad no puede usarse para protegerte de ataques y no funcionará contra efectos míticos.

Empoderar (1 vigor): Un aliado a distancia media tiene éxito automático en un tiro defensivo que haya fracasado. Dicho aliado debe oírte y escucharte además que no podrás hacer que pueda protegerse de ataques o efectos míticos.

Rango IV

Asalto coordinado

Moral, Innata, Reacción, Visual/Auditiva

Coste: 2 vigor

Alcance: Medio

Duración: Instantáneo

Diriges a dos de tus aliados para que compenetren sus acciones a la perfección. En respuesta a que un aliado realice una acción das una señal visual o auditiva a otro personaje a distancia media de ti para que coordine sus acciones con él. Esto permitirá al segundo personaje a emplear cualquiera de sus habilidades como acción bonus justo después de su aliado. Queda claro que deberá seguir pagando los costes de vigor o chi que tenga la habilidad utilizada en caso que los tenga.

Defensa táctica

Moral, Innata, Duradera, Mejora, Auditivo/Visual

Coste: 1 acción y 2 vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Diriges a tus aliados con tal estrategia que son capaces de combatir como si fueran una única persona, protegiéndose entre sí para que ninguno caiga. Mientras esta habilidad permanezca activa todos tus aliados a distancia media que pueda verte o escucharte podrán defenderse entre sí de ataques enemigos si están cerca unos de otros.

Esta habilidad te otorgará también una cantidad de *contadores de escudo* iguales a tu Rango que puedes emplear para detener ataques que afecten a aliados que se encuentren a distancia media. Defensa táctica permanecerá activa hasta que pierdas la concentración, se acaben los *contadores de escudo* o escojas acabar este efecto.

Empoderar (1 vigor): Restauras la mitad de los *contadores de escudo* totales otorgados por esta habilidad redondeando hacia abajo.

Incitar el pánico

Moral, Miedo, Innata, Visual/Auditiva

Coste: 2 acciones y 2 vigor

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los afectados aumentarán su nivel de *miedo* por un paso adicional.

Duración: Instantánea

Tu gran presencia es capaz de incitar el pánico entre tus enemigos, haciendo que pierdan las ganas de combatir y la capacidad de coordinarse. Todos tus enemigos a distancia media que puedan verte o escucharte deberán tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración contra tu tiro de Presencia o aumentarán su nivel de *miedo* por dos pasos. Todos los que fallen el tiro perderán además los beneficios de toda habilidad de Moral y no podrán hacer ataques combinados durante una ronda.

Empoderar (1 vigor): Este efecto durará una ronda adicional.

Rango V

Inspirar leyenda

Moral, Duradera, Innata, Visual, Auditiva

Coste: 2 acciones y 3 vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

A través de inspiradores palabras o una épica gesta inspiras a tus aliados a combatir como héroes de leyenda. Todos tus aliados que puedan verte y escucharte recibirán 20 Vitalidad temporal y la capacidad de emplear la habilidad Indómito. Mientras esta habilidad permanezca activa obtendrán también Ventaja en todos sus tiros de ataque, defensa y talento además que tratarán los penalizadores de todas las heridas permanentes que reciban como si fueran de un paso inferior.

Los beneficios de esta habilidad no se acumulan con Inspirar heroísmo y se acabarán cuando pierdas la concentración o escojas terminarlos. A diferencia de Inspirar heroísmo tú también obtendrás los beneficios de esta habilidad mientras permanezca activa.

Empoderar (1 vigor): Un aliado recupera la mitad de su Vitalidad temporal si aún le queda.

Líder nato

Moral, Pasiva, Innata

Has alcanzado un gran renombre como líder, ganándote así el respeto con facilidad de todos los que te escuchen y dirigiéndolos a realizar estrategias cada vez más complejas. Cada vez que utilices la habilidad Voz del comandante otorgarás un dado de Ventaja a hasta tres aliados diferentes quienes podrán utilizarlo en cualquier momento de la ronda. Un aliado no podrá acumular más de un dado de Ventaja de esta manera.

Nervios de acero

Moral, Pasiva, Innata

Has pasado por tantas batallas que eres capaz de mantener la cabeza fría hasta en las situaciones más peligrosas. No perderás la concentración si recibes *heridas permanentes* o efectos de estado negativos si aún eres capaz de mantenerte consciente. Además, si llegaras a perder la concentración en una habilidad de Moral sus efectos permanecerán activos hasta el final de la ronda. No obstante, aún perderás la concentración si recibes *heridas permanentes graves* o quedas completamente incapacitado.

Rastrear

Te has entrenado para ser experto en todo lo relacionado con un terreno determinado, teniendo un completo conocimiento sobre él así como todo lo relacionado con el mismo. A medida que tu experiencia incrementa a lo largo de tus viajes, tu habilidad también lo va haciendo, volviéndote capaz de aplicar tus conocimientos en otros terrenos, así como servirse de estos para dar caza a tu presa.

Reglas fundamentales

Rastrear tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Rastrear mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.

Rangos

Rango I

Analizar Enemigo

Innata, Duradera

Coste: 1 vigor

Observas con atención los movimientos y la forma de combatir de un enemigo para adaptarte a él y predecir sus acciones futuras. Esta habilidad te otorgará Ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa durante el resto del combate contra un enemigo que hayas estado observando durante por lo menos una ronda. Los beneficios de Analizar enemigo permanecerán activos hasta que utilices esta habilidad en un objetivo diferente o tu objetivo cambie radicalmente su forma de luchar.

Sanador Instintivo

Innata, Toque, Sanación

Coste: 2 acciones y 1 vigor

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Instantáneo

Has desarrollado la capacidad de aplicar primeros auxilios en situaciones de vida o muerte hasta el punto que puedes sanar graves heridas por instinto. Una criatura que puedas tocar recupera Vitalidad igual a tu Rango + 2 y reduce la gravedad de una *herida permanente* o Aflicción que le esté afectando por un paso. Para emplear esta habilidad necesitas tener materiales adecuados para curar, como pueden ser vendas o desinfectantes.

Rango II

Acechar

Innata, Duradera

Coste: 1 vigor

Duración: Hasta que escojas terminarla

Te mueves con tal sigilo que eres casi imposible de localizar por tus enemigos. Al emplear esta habilidad te ocultas de tal manera que no puedes ser percibido, recibiendo así los beneficios de ser *invisible*. Para emplear esta habilidad debes encontrarte fuera del campo de visión de tus enemigos y permanecerá activa hasta que realices un ataque o salgas de tu escondite.

Maestro del Terreno

Innata, Pasiva

Tu larga experiencia sobreviviendo en entornos hostiles te ha convertido en un experto de dichos terrenos. Cuando obtengas esta habilidad escoge un tipo de entorno de tu elección vinculado a tu personaje, como puede ser un bosque, ciudad, montaña o desierto. Mientras te encuentres en dicho entorno recibirás Ventaja en todos tus tiros de Sigilo, Supervivencia y Percepción además que no podrás perderte por causas naturales. Recibirás también uno de los siguientes beneficios pasivos dependiendo del terreno escogido:

- **Desierto:** Eres inmune a los efectos negativos del calor extremo.
- **Montaña:** Eres inmune a los efectos negativos del frío extremo.
- **Subterráneo:** Recibes *vista a ciegas* en un radio corto y puedes ver sin problemas en la oscuridad hasta una distancia media.

- **Ciudad:** Puedes ocultarte aún estando en el campo de visión de otras criaturas y aprendes a hablar una lengua adicional.
- **Bosque:** Los animales salvajes no serán naturalmente hostiles hacia ti y recibes un fino sentido de olfato en un radio medio.

Puedes obtener afinidad con nuevos terrenos si pasas una cantidad adecuada de tiempo explorando y aclimatándote a ellos. Obtener un nuevo terreno predilecto no te hará perder los beneficios que ya tienes, pero los bonificadores no se acumularán.

Rango III

Lo he visto Antes

Innata, Pasiva, Visual

Ningún truco funciona igual de bien contra ti la segunda vez que se utilice. Al defenderte de un ataque o habilidad que un enemigo ya haya utilizado contra ti podrás repetir el tiro defensivo y quedarte con el resultado que más te convenga. Esta habilidad no funcionará si la misma habilidad es empleada por un enemigo diferente si no lo has analizado previamente.

Inescrutable

Innata, Pasiva

Cuando inicias la cacería te enfocas únicamente acabar con tu presa, suprimiendo toda distracción o intento de predecir tus movimientos. Obtienes Resistencia a efectos Mentales o de Miedo además que eres Inmune a toda habilidad que intente leer tu mente o predecir tus movimientos.

Rango IV

Vista de Lince

Innata, Pasiva

Has desarrollado enormemente tu vista hasta el punto que puedes identificar con facilidad engaños e ilusiones. Obtienes Resistencia a Ilusiones y cada vez que una criatura utilice una habilidad Ilusoria a una distancia media puedes hacer un tiro de Percepción como reacción para identificarla.

Empoderar (1 vigor): Tienes éxito automático en un tiro para identificar una ilusión o defenderte de un hechizo Ilusorio.

Cambio Repentino

Innata, Reacción

Coste: 2 vigor

Ajustas tu forma de atacar en el último segundo para que tu presa no sea capaz de predecirte. Como reacción después de realizar un tiro de ataque puedes cambiarlo inmediatamente a un ataque diferente con coste igual o inferior en acciones, vigor y chi. Después del cambio tu enemigo debe volver a defenderse y toda habilidad empleada para detener tu anterior ataque quedará malgastada.

Rango V

Enemigo Juramentado

Innata, Pasiva

Coste: 3 vigor

Duración: Permanente

Haces un juramento para acabar con un enemigo específico que durará hasta su muerte. Dicho juramento debe hacerse contra un enemigo que conozcas, quien se convertirá en tu enemigo juramentado hasta que muera. Cada vez que te encuentres con tu enemigo juramentado en el campo de batalla obtendrás Ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa contra él además que todos tus ataques que le impacten aumentarán su daño base por 1d6 e infligirán su efecto crítico.

Mientras que no hay límite del número de enemigos juramentados que puedas tener solo recibirás los beneficios de esta habilidad contra uno de ellos en cada combate. Los bonificadores de esta habilidad no se acumulan con aquellos de Analizar enemigo.

Coto de Caza

Innata, Mental, Duradera

Coste: 1 acción y 3 vigor

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Te has convertido en un cazador tan peligroso que eres capaz de manipular los movimientos de tu presa si esta se encuentra en tu terreno predilecto. Cada ronda que esta habilidad permanezca activa una vez por ronda puedes manipular a un enemigo que percibas para que realice una acción de tu elección siempre y cuando esta sea lógica según la situación.

El afectado podrá evitar este efecto si tiene éxito en un tiro de Averiguar Intenciones contra tu Sigilo y se liberará de futuras compulsiones si tiene éxito tres veces en este tiro. Coto de caza durará hasta que pierdas la concentración o todos tus enemigos se hayan

liberado de esta habilidad.

Empoderar (1 vigor): Empleas esta habilidad una vez adicional por ronda.

Reflejos

Posees habilidades extraordinarias en cuanto a tu velocidad de reacción, lo que te permite llevar a cabo maniobras excepcionalmente complejas que dependen de tu agilidad y reflejos sobrenaturales. A medida que avanzas en tu entrenamiento en esta disciplina, desarrollas un sexto sentido agudizado que te permite esquivar ataques invisibles y sortear ágilmente múltiples amenazas enemigas antes de que tengan la oportunidad de aprovecharse de tu presencia. Esta maestría en evasión te convierte en un adversario formidable, capaz de esquivar cualquier efecto adverso dirigido hacia ti, incluso cuando no es perceptible a simple vista. Tus reflejos y agilidad te permiten anticipar y evitar con precisión los ataques enemigos, lo que te confiere una ventaja estratégica invaluable en el campo de batalla.

Reglas fundamentales

Reflejos tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de vigor:** Tu rango en Reflejos mejorará tu reserva de vigor, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Gran agilidad:** Obtener este rango mejorará tus capacidades para evadir ataques de todo tipo. Suma tu Rango de Reflejos a todos tus tiros defensivos de Esquiva.
- **Absolutamente innato:** Las habilidades otorgadas por este rango representan tu agilidad y velocidad de reacción en un combate nacidas tanto por tus capacidades físicas como por tu entrenamiento. Por tanto no pueden ser contrarrestadas ni suprimidas por ningún efecto.

Rangos

Rango I

Velocidad superior

Innata, Pasiva

Tu cuerpo se mueve a una velocidad superior a la media, mejorando notablemente tu agilidad a la hora de atacar. Aumenta tu cantidad de acciones por 1 y sumarás tu bonificador de Reflejos a todos tus tiros de iniciativa que realices.

Empoderar (1 vigor): Emplea una habilidad con coste de acciones antes que toque tu turno. Deberás pagar el adecuado coste en acciones para dicha habilidad.

Instinto de supervivencia

Innata, Reacción

Eres capaz de reaccionar en el último segundo a situaciones peligrosas para salvarte milagrosamente de estas. Una cantidad de veces por combate igual a tu Rango + 2 puedes repetir un tiro de ataque, defensa o salvación basado en tu estadística de DES y quedarte con el mejor resultado. Recuperarás todos los usos de esta habilidad al realizar un descanso corto.

Empoderar (1 vigor): Recuperas uno de los usos de esta habilidad

Rango II

Esquiva asombrosa

Innata, Pasiva

Tus instintos te permiten reaccionar al peligro instantes antes que te afecte. Puedes emplear Esquiva para defenderte de ataques sorpresa o efectos imposibles de esquivar siempre y cuando te encuentres a una adecuada distancia. Seguirás teniendo Desventaja para defenderte de ataques de dicha categoría y no funcionará si estás *agarrado*, *paralizado* o *inconsciente*.

Evasión

Innata, Defensiva

Coste: 1 vigor

Evades un ataque en el último momento para amortiguar el daño que te provocaría. Al fallar un tiro de Esquiva para defenderte de un ataque puedes reducir el daño provocado a la mitad después de aplicar DEF además de *desenganchar* y moverte un paso como acción bonus.

Si empleas esta habilidad al recibir daño de un ataque de área no sufrirás daño obligatorio si tienes éxito en el tiro defensivo. Evasión no funcionará si no eres capaz de defenderte de un ataque y solo podrá emplearse una vez por ronda.

Rango III

Giro Defensivo

Innata, Pasiva

Conoces como esquivar adecuadamente los ataques enemigos para reducir las heridas que estos te causarían. Si te encuentras en *posición defensiva* reducirás todo el daño recibido por un valor igual a tu Rango + 1 antes de aplicar tu DEF. Perderás los efectos de esta habilidad si eres incapaz de Esquivar o defenderte.

Empoderar (1 vigor): Entrás en *posición defensiva* como acción bonus.

Gran Acróbata

Innata, Pasiva

Tienes la agilidad y equilibrio de un gran acróbata, recibiendo así Inmunidad a *terreno difícil* en el suelo y a ser *tropezado* por efectos críticos. Obtienes también velocidad de Escalada 1 y Resistencia a daño de Caídas.

Empoderar (1 vigor): Te levantas inmediatamente tras caer *tropezado*

Rango IV

Sexto Sentido

Innata, Pasiva

Tu intuición se ha desarrollado hasta límites sobrehumanos, permitiéndote notar la presencia de enemigos ocultos y esquivar balas. Recibes *vista a ciegas* de radio medio y podrás emplear Esquiva sin penalizadores para evitar ataques extremadamente rápidos sin importar su distancia. Obtendrás también Resistencia a Ilusiones y efectos Visuales.

Punto Ciego

Innata, Reacción

Precio: 2 vigor

Te mueves con tal agilidad que no puedes ser apuntado adecuadamente. Al activar esta habilidad puedes usar Esquiva en un tiro de salvación contra un efecto que te apunte explícitamente, como es el caso de hechizos que intenten afectar tu mente o cuerpo. Esta habilidad no podrá ser utilizada si eres incapaz de Esquivar.

Rango V

Libertad de Movimiento

Innata, Pasiva

Eres capaz de contorsionar tu cuerpo de maneras imposibles para eludir cualquier intento de mantenerte atado. Recibes Resistencia a efectos de Agarre además de Ventaja en todos tus tiros para escaparte de cualquier habilidad que te retenga (no se acumula con la Resistencia).

Debido a tu capacidad de moverte de maneras inesperadas eres también capaz de *desenganchar* como acción bonus, pudiendo así entrar y salir de un enfrentamiento sin dificultades.

Empoderar (1 vigor): Te liberas inmediatamente de un efecto que te esté *agarrando*.

Reflejos Supremos

Innata, Pasiva

Tu velocidad ha alcanzado límites sobrehumanos, convirtiéndote en un combatiente imposible de detener. Durante un combate recibirás un turno adicional a -10 iniciativa con tres acciones. Las acciones obtenidas por este turno adicional no podrán incrementarse ni se acumulan con otras habilidades similares.

Elementalismo

Magia arcana

La magia arcana representa comúnmente toda aquella que puede conseguirse mediante el estudio intensivo del chi, la energía mágica que se encuentra en todas partes y en todos los seres vivos. A lo largo de su estudio es cuando los magos se decantan por dedicarse a una o varias áreas específicas sobre el comportamiento del chi, especializándose para dominar un aspecto específico y descubriendo poco a poco sus secretos de forma que puedan alterarlo a voluntad.

Magia de Evocación

Al escoger esta escuela has decidido especializarte en una de las formas mas destructivas en las que el chi puede expresarse, utilizándolo para provocar potentes explosiones elementales o incluso ráfagas de energía pura. Esta escuela basa su magia en cerrar temporalmente los conductos de chi de un área, limitando el paso de energía que puede circular por ellos para luego abrirlos de manera abrupta liberando todo el excedente acumulado .A medida que tus estudios sobre esta área avanzar, tu exposición al estrés mental que supone esta escuela te vuelve mas ágil mentalmente dándote mayor facilidad de concentración así como mejorando tus habilidades para conjurar sus hechizos, de esta forma pudiendo lanzar numerosos hechizos en un muy corto espacio de tiempo así como mantenerte firme sin que tu conjuración se vea interrumpida a pesar de que tu integridad física se vea comprometida.

Reglas fundamentales

Magia de Evocación se adhiere a un conjunto de reglas fundamentales que sustentan sus hechizos y habilidades:

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia de Evocación mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu

Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.

- **Estadística principal:** La eficacia de la manipulación de pura energía mágica está influenciada por la capacidad de estudiar y entender el flujo del chi que permea el universo. Por esta razón, tu modificador de magia de Evocación será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.
- **Equilibrio elemental:** La manipulación de las energías puras del chi y los cuatro elementos depende enormemente del entorno donde se encuentra el usuario. Por ello cualquier efecto que afecte a la magia arcana o a una rama de magia elemental alterará de la misma manera a tus hechizos de Evocación asociados con la misma rama.
- **Parada mágica:** Eres capaz de usar magia de Evocación para defenderte de ataques de todo tipo, lo que te permite usar tu modificador de magia de Evocación para tiros de parada. Este modificador también se puede usar para tiros de salvación para protegerte de habilidades de tipo Fuego, Frío, Radiante, Madera, Tierra o Agua, sustituyendo el talento que usarías normalmente.

Rangos

Rango I

Rayo Arcano

Evocación, Arcano, Ataque, A distancia

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Concentras energía mágica en la forma de un rayo para atacar a tus enemigos. Haz un ataque contra un enemigo que alcances que inflige 1d6 + Rango daño Arcano. Este ataque no puede ser Esquivado por criaturas a distancia corta.

Empoderar (1 chi): Ataca a un objetivo adicional con este hechizo.

Especialidad Arcana

Evocación, Pasiva

Tu profundo conocimiento de los procesos que hay detrás de lo que otros denominan como magias elementales te permite aprovechar sus habilidades. Escoge una de las siguientes especialidades que decidirá los hechizos que puedes aprender a rangos futuros. Una vez escogida la especialidad no podrá cambiarse pero con el adecuado estudio y la ayuda de un maestro puedes aprender hechizos pertenecientes a especialidades

ajenas. Las cuatro especialidades principales quedan detalladas a continuación.

- **Flujo:** Tu control del chi te permite alterar los movimientos de los átomos cuando estos se encuentran en forma gaseosa o líquida. Recibes Resistencia a efectos de las categorías Aire y Agua además que a rangos superiores podrás aprender hechizos pertenecientes a magias de Aire o Agua.
- **Energía:** Eres capaz de generar energía con el poder del chi para canalizarla en destructivos ataques. Recibes Resistencia a efectos de las categorías Fuego, Eléctrico y Radiante además que a rangos superiores podrás aprender hechizos pertenecientes a magia de Fuego o Tormenta.
- **Antienergía:** Tu enfoque del chi se centra en absorber en lugar de generar, permitiéndote drenar el chi y hasta la vida de aquellos que te rodean. Recibes Resistencia a efectos de las categorías Frío y Necrótico además que a rangos superiores podrás aprender hechizos pertenecientes a magia de Hielo o Sangre.
- **Materia:** Con el poder del chi puedes alterar las propiedades de la materia y hasta crearla donde no la hay. Recibes Resistencia a efectos de las categorías Madera y Tierra además que a rangos superiores podrás aprender hechizos pertenecientes a magia de Naturaleza o Tierra.
- **Electromagnetismo:** A través del poder del chi puedes manipular las fuerzas electromagnéticas para manipular objetos metálicos y formar corrientes eléctricas. Recibes Resistencia a efectos de las categorías Metal y Eléctrico además que a rangos superiores podrás aprender hechizos pertenecientes a magia de Metal o Tormenta.

A rangos superiores podrás obtener afinidad con nuevos elementos y aprender hechizos pertenecientes a ellos. No obstante, seguirás sin poder conocer hechizos pertenecientes a tu elemento opuesto salvo que dediques una gran cantidad de tiempo al estudio y entrenes bajo un maestro afín con él. Todo este proceso quedará a decisión del máster.

Descarga de Energía

Evocación, Arcano, Ataque, Área

Coste: 2 acciones y 1 chi

Tamaño: Cono pequeño

Efecto crítico: Los afectados sufren una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Liberas la energía mágica de tu interior en forma de una poderosa descarga. Haz un ataque contra todas las criaturas en un cono pequeño que inflige 1d6 + INT daño Arcano al impactar. Aquellos enemigos que eviten tu ataque sufrirán la mitad del daño total.

Empoderar (1 chi): Aumenta el tamaño de este ataque a un cono mediano.

Rango II

Aprendes dos hechizos de Rango I pertenecientes a una magia asociada a tu Especialidad Arcana.

Muro de Energía

Evocación, Arcano, Defensivo, Duradero

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Línea mediana o esfera pequeña

Duración: Concentración

Moldeas la energía mágica en forma de un muro para detener ataques enemigos. El muro emergerá de cualquier espacio que alcances y tendrá la forma de una línea mediana o una esfera pequeña. Como barrera tiene PV iguales a tu Rango x 3 y es inmune al daño físico no-mágico (ataques físicos de grandes dimensiones como cañonazos sí que funcionarán). El muro permanecerá en el campo de batalla hasta que pierdas la concentración o sea eliminado.

Mientras el muro permanezca activo impedirá el paso a cualquier ataque a distancia o de área tanto físico como mágico. Al estar hecho de energía el muro es incapaz de detener ataques cuerpo a cuerpo pero toda criatura que intente cruzarlo sufrirá 1d6 + INT daño Arcano. Este daño puede ser reducido con *contadores de escudo* y reacciones similares.

Este hechizo puede ser empleado defensivamente para protegerte a ti o a un aliado de un ataque, reduciendo el daño como si estuviera en el camino de este. Si intentas bloquear un ataque cuerpo a cuerpo este no se reducirá pero podrás provocar el daño del muro a tu atacante. Para crear el muro como reacción debes encontrarte en *posición defensiva*.

Empoderar (1 chi): El muro recupera todos sus PV perdidos. Solo puedes empoderar si a tu muro le queda por lo menos 1 PV.

Infundir Arma

Evocación, Arcano, Mejora, Toque, Duradero

Coste: 3 acciones y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Una hora

Infundes un arma física que puedas tocar con un hechizo específico para mejorar su fuerza. Un arma encantada de esta manera contará como Arcana para los propósitos de resistencias e incrementará la reserva de chi del portador por 1. La infusión durará una hora y puede ser suprimida por habilidades capaces de anular efectos de objetos mágicos y tecnológicos.

Además, el arma permitirá al lanzador infundir sus ataques con el hechizo con el que la has encantado. Infundir un ataque es una acción bonus que requiere un pago de chi igual al coste del hechizo + 1 y permitirá que el portador del arma pueda afectar al siguiente enemigo que impacte con el hechizo escogido. Si el hechizo era un Ataque le impactará automáticamente y si requería un tiro de salvación deberá realizarlo de inmediato. Una infusión hecha de esta manera desaparecerá al final de la ronda.

Empoderar (1 chi): Aumenta la reserva del portador por 1 chi.

Rango III

Tus hechizos de Evocación convierten sus dados de daño a d8 y los de Rango I reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1). Aprendes dos hechizos de Rango II pertenecientes a una magia asociada a tu Especialidad Arcana.

Meteoros de Chi

Evocación, Arcano, Duradero, Defensivo

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Concentración

Te rodeas de varios meteoros hechos de pura energía de chi para defenderte de ataques. Al activar esta habilidad recibes *contadores de escudo* iguales a tu Rango que permanecerán activos hasta que pierdas la concentración o pierdas todos tus *contadores de escudo*. Dichos meteoros pueden emplearse también para atacar a tus enemigos, permitiéndote hacer un ataque de Rayo arcano una vez por ronda como acción bonus si este hechizo permanece activo.

Empoderar (1 chi): Recuperas la mitad de tus *contadores de escudo* redondeando hacia abajo. Para empoderar este hechizo debe quedarte por lo menos un contador.

Combinar Hechizos

Pasiva, Evocación, Arcano, Mejora

Coste: 2 chi

Tu control superior de la magia te permite moldear hechizos de nuevas e inesperadas maneras. Al emplear esta habilidad puedes fusionar el efecto de dos hechizos en uno solo, permitiéndote lanzar el segundo hechizo como acción bonus tras emplear el primero. Deberás seguir

pagando el coste en chi del segundo hechizo en el caso que lo tenga.

Si escoges fusionar dos ataques o un ataque con otro hechizo puedes hacer un único ataque que provocará los efectos de ambos hechizos fusionados al impactar a tu objetivo. Perderás ambos hechizos si fallas el ataque pero al impactar sumarás el daño de ambos en el caso que sea del mismo tipo.

Rango IV

Tus hechizos de Rango II reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1) y aprendes dos hechizos de Rango III pertenecientes a una magia asociada a tu Especialidad Arcana.

Rayo Desintegrador

Evocación, Arcano, Ataque, A distancia

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu objetivo sufre una *herida permanente media*

Duración: Instantáneo

Disparas un rayo de energía enormemente empoderado capaz de desintegrar el cuerpo de los que hiere. Haz un ataque contra un objetivo en tu alcance que inflige 2d8 + INT daño Arcano además de una *herida permanente leve*. Este ataque destruirá también las defensas de tu objetivo, eliminando un *contador de escudo* que tenga y infligiendo el efecto de estado *roto* en su armadura. Si logras reducir los PV de tu objetivo a 0 este se convertirá en polvo y morirá instantáneamente.

Empoderar (1 chi): Ataca a un objetivo adicional con este hechizo.

Irradiación de Chi

Evocación, Arcano, Ambiental

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Radio grande

Duración: Seis rondas

Irradias el campo de batalla con una gran cantidad de energía mágica que empoderará la magia arcana. Recibirás así ventaja en todos tus tiros relacionados con efectos Arcanos además que aumentas todo el daño Arcano provocado por 1d6. Este efecto permanecerá activo durante el resto del combate o hasta que sea eliminado.

Un campo irradiado con chi hará que la magia arcana y los objetos mejorados con ella ajena empiecen a actuar de maneras extrañas y fallar periódicamente. Cada vez que otra criatura intente lanzar un hechizo Arcano o activar un objeto mágico tendrá una probabilidad de 25% de fallar automáticamente salvo que pague 1 chi adicional al usarlo.

Empoderar (1 chi): Esta ronda la probabilidad de fallo al lanzar un hechizo Arcano o activar un objeto mágico aumenta a 50%.

Rango V

Tus hechizos de Evocación convierten sus dados de daño a d10 y los de Rango III reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1). Aprendes dos hechizos de Rango IV pertenecientes a una magia asociada a tu Especialidad Arcana.

Cañón de Chi

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los objetivos afectados sufren una *herida permanente media*

Duración: Instantáneo

Haces un poderoso ataque de energía mágica que provoca una explosión de chi a una distancia media. Haz un ataque contra todas las criaturas en un radio medio centrado en un punto que alcances que infligirá 2d10 + INT daño Arcano además de una *herida permanente leve*.

Este ataque no puede ser detenido por barreras mágicas y todos los afectados perderán un *contador de escudo*. Todos los objetos ordinarios y mágicos que lleven encima sufrirán el efecto de estado *roto* (los Artefactos no quedarán afectados).

Empoderar (1 chi): Aumenta el radio de efecto a grande o haz otro ataque con este hechizo apuntando a un lugar diferente.

Maestro Elemental

Evocación, Pasivo

Has alcanzado un nivel de maestría que te permite moldear la magia de todo tipo. Aprendes dos Especialidades arcanas adicionales y los beneficios que estas otorgan. Además, cada vez que realices un descanso largo puedes cambiar cualquier cantidad de hechizos que conozcas a otros con el mismo rango pertenecientes a ramas elementales diferentes que tengas disponibles.

Rango VI

Aprendes dos hechizos de Rango V pertenecientes a cualquier magia elemental.

Aniquilación Mágica

Evocación, Arcano, Ataque, Área

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Radio grande

Efecto crítico: Los objetivos afectados mueren instantáneamente si no tienen Resistencia Arcana. En caso contrario sufrirán una *herida permanente grave*

Duración: Instantáneo

Liberas toda la energía mágica en tu interior para aniquilar todo a tu paso. Haz un ataque contra todas las criaturas en un radio grande que inflige 3d10 + INT daño Arcano además de una *herida permanente media*. Este ataque destruirá todas las barreras y defensas a su paso, haciendo así que no pueda ser detenido por *contadores de escudo* ni muros.

Todos los objetivos que impacte perderán todos sus *contadores de escudo* además que todos sus objetos no-mágicos quedarán destruidos. Si llevan objetos mágicos estos recibirán el efecto de estado *roto* hasta que sean reparados. El área afectada por una Aniquilación mágica se llenará de grandes cantidades de energía, provocando así los efectos de Irradiación de chi.

Magia de Transmutación

Reglas fundamentales

Magia de Transmutación se adhiere a un conjunto de reglas fundamentales que sustentan sus hechizos y habilidades:

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia de Tranmejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia de Transmutación será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Reparar la Carne

Transmutación, Toque, Sanación

Coste: 1 Acción

Alcance: Toque

Duración: Instantánea

Reparas los tejidos corporales de un aliado para sanarle las heridas que haya sufrido. Un aliado que puedas tocar se sana Vitalidad igual a tu Rango + 2. Este hechizo puede sanar incluso a criaturas que estén afectadas por maldiciones que impiden la sanación.

Empoderar (1 chi): Reduce el nivel de una *herida permanente* que afecte a tu objetivo por un paso.

Transmutación Forzada

Nigromancia, Toque, Aflicción, Necrótico

Coste: 1 acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El nivel de la herida infligida aumenta por un paso

Duración: Instantáneo

Transmutas forzosamente el cuerpo de un enemigo para hacerle graves heridas internas. Una criatura adyacente a ti deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia de Transmutación o sufre una *herida permanente leve* en la parte del cuerpo que toques. Dicha herida solo puede sanarse por medios mágicos o científicos de rango alto y puedes afectar con esta habilidad incluso a criaturas orgánicas inmunes a *heridas permanentes*.

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance de este hechizo por un paso, llegando como máximo a medio, o afecta a un objetivo adicional que alcances.

Inyección Mutagénica

Transmutación, Toque, Duradera

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Una hora

Alteras la fisiología de una criatura que toques para mejorar sus capacidades básicas. La mejora otorgada permanecerá activa durante una hora y una misma criatura no puede tener más de tres mejoras activas a la vez. Puedes escoger la naturaleza exacta de la mejora otorgada siempre y cuando cuente con la aprobación del DJ. A continuación se presentan algunos ejemplos de mejoras que puedes otorgar.

- **Visión Nocturna:** Desarrollas sentidos especiales para ver en la oscuridad o en entornos de baja visibilidad sin dificultades.
- **Armas Naturales:** Te crecen garras, colmillos o espinas que puedes emplear para atacar a tus enemigos, aumentando el daño de tus ataques Marciales por un paso y pudiendo infligir daño del tipo que escojas.
- **Armadura Natural:** Tu cuerpo aumenta notablemente su resistencia al daño, aumentando así tu DEF y tus PV por un valor igual a tu Rango de Transmutación + 1.
- **Inyectar Veneno:** Eres capaz de inyectar un veneno a los enemigos que logres herir. Dicho veneno será del tipo que escojas y tendrá gravedad igual a tu modificador de Transmutación.
- **Movimiento Especial:** Alteras tu cuerpo para mejorar tu movilidad en un ámbito específico, aumentando así tu velocidad de escalada o natación por un paso.

Empoderar (1 chi): Cambia la mejora que tenga activa una criatura que puedas tocar por otra de tu elección.

Rango II

Arma Ósea

Transmutación, Duradero, Físico, Cuerpo a Cuerpo

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Toque

Duración: Una hora

Transmutas el cuerpo de una criatura que toques para formar sólidas armas hechas de tus propios huesos. Al lanzar este hechizo a tu objetivo le crece un arma ósea que tomará la forma de cualquier arma cuerpo a cuerpo que elijas, teniendo la misma cantidad de daño base con la diferencia que se modificará con tu estadística de INT en lugar de tu FUE o DES.

El arma se puede usar para atacar a enemigos adyacentes. Estos ataques costarán una acción (dos acciones si el arma requiere las dos manos para ser empleada) y puedes usar tu modificador de Magia de Transmutación para tu tiro de ataque con ella. Además, puedes aplicar cualquier técnica de combate que ya tengas a los ataques realizados con esta arma.

Empoderar (1 chi): Cambias el tipo del arma ósea a otra que escojas o la lanzas para atacar a un enemigo a distancia media de ti. Si escoges lanzar el arma te volverá a crecer sin dificultades.

Alterar Tamaño

Transmutación, Mejora, Duradero

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Toque

Duración: Un combate

Alteras el tamaño de una criatura que toques para hacerla más grande o más pequeña. El objetivo puede resistirse si tiene éxito en un tiro de CON frente a tu Magia de Transmutación, pero si fracasa su tamaño crecerá o se reducirá por un paso.

Este efecto permanecerá activo hasta que escojas terminarlo y no hay límite de cuantos objetivos puedes afectar simultáneamente, pero todo efecto activo desaparecerá cuando se acabe el tiempo. Un afectado involuntario puede repetir este tiro al principio de cada turno para intentar liberarse. Al activar este hechizo escoge una de estas dos opciones para afectar a tu objetivo.

- **Reducir tamaño:** Reduces el tamaño de tu objetivo, disminuyendo su peso y altura y aumentando su movilidad. Mientras dure este hechizo recibirá Ventaja en todos sus tiros relacionados con la estadística de DES a costa de obtener Desventaja en todos sus tiros relacionados con la FUE y la CON. El daño de sus ataques naturales se reducirá también por un paso debido a su tamaño menor.
- **Aumentar peso:** Aumentas el tamaño de tu objetivo, incrementando su peso y altura a costa de reducir su movilidad. Mientras dure este hechizo recibirá Ventaja en todos sus tiros relacionados con la estadística de FUE y CON a costa de obtener Desventaja en todos sus tiros relacionados con la DES. El daño de sus ataques naturales se reducirá también por un paso debido a su tamaño menor.

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance de este hechizo por un paso, llegando como máximo a distancia media, o afecta a un objetivo adicional con él.

Consumir Esencia

Transmutación, Aflicción, Sanación

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Instantáneo

Absorbes la esencia vital de un enemigo para destruir su cuerpo y sanar tus heridas. Un objetivo que puedas tocar debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Transmutación o 1d6 + INT daño Físico obligatorio además de quedar Enfermado durante el resto del combate. Tras atacar recuperarás también Vitalidad igual a tu Rango + 2.

Empoderar (1 chi): Reduce el nivel de una *herida*

permanente o Aflicción que tengas activa por un paso al herir a tu objetivo.

Rango III

Defensa Adaptable

Transmutación, Mejora, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Cuatro rondas

Transmutas el cuerpo de un objetivo para reforzar sus capacidades defensivas. Este hechizo permanecerá activo durante cuatro rondas y mientras lo esté tu objetivo recibirá una mejora defensiva de tu elección. Puedes escoger la naturaleza exacta de la mejora otorgada siempre y cuando cuente con la aprobación del DJ. A continuación se presentan algunos ejemplos de mejoras que puedes otorgar.

- **Coraza:** Al objetivo le crece una coraza como si fuera una tortuga. Esta mejora otorga una cantidad de *contadores de escudo* igual a tu Rango en el momento que se reciba.
- **Espinas:** Al objetivo le crecen espinas por todo su cuerpo que herirán a todo aquel que intente tocarle. Sus ataques físicos infligirán un dado de daño adicional y todo enemigo que lo impacte con un ataque natural sufrirá *sangrado*. Si agarra o es agarrado por un enemigo le infligirá daño cada ronda igual a sus ataques naturales.
- **Resistencia Elemental:** Alteras la piel del objetivo para que se vuelva resistente a determinados efectos elementales. Esta mejora otorga Resistencia a un elemento de tu elección entre Ácido, Eléctrico, Frío, Fuego o Sónico.

Inyecciones Superiores

Transmutación, Pasiva

Eres capaz de crear inyecciones mutagénicas más potentes capaces de alterar el cuerpo de tu objetivo de maneras más extremas. Al igual que el atributo base la naturaleza de dichas mejoras depende de ti y debe contar con la aprobación del DJ. A continuación se presentan algunos ejemplos de mejoras que pueden otorgarse.

- **Vuelo:** Te crecen alas en la espalda que te otorgan velocidad de vuelo 1 y Ventaja en todos tus tiros de Esquiva. Esta mejora no tiene efecto si ya puedes volar.
- **Anfibio:** Te crecen branquias y aletas que te permiten respirar bajo el agua sin dificultades además de otorgarte velocidad de natación 1.
- **Piel Venenosa:** Tu piel se vuelve tóxica de la misma manera que algunas ranas. Toda criatura que te toque sufrirá los efectos de un veneno de tu elección cuyo tiro de gravedad será igual a tu modificador de Transmutación.
- **Aliento:** Eres capaz de escupir un aliento mágico como si fueras un dragón. El aliento empleará tu modificador de Transmutación para el tiro de ataque e infligirá 1d8 + CON daño Ácido, Eléctrico, Frío o Fuego al impactar. Emplearlo costará dos acciones y afectará un cono pequeño o una línea mediana. Si afectas a una criatura grande con esta inyección recibirá un dado adicional de daño y el área afectada aumentará por un paso.

Crear Quimera

Transmutación, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Una hora

Mutas forzosamente un animal que puedas tocar para convertirlo en una quimera que te sirva. El animal puede hacer un tiro de Salud frente a tu Magia de Transmutación para resistir este efecto, pero si fracasa lo transformarás en una quimera monstruosa con nivel igual o inferior a tu Rango x 2. No puedes comandar a más de cuatro quimeras a la vez y estas carecerán de toda inteligencia o raciocinio.

Rango IV

Moldear la Carne

Transmutación, Arcana, Aflicción

Coste: 1 acciones y 2 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Instantáneo

Retuerces y alteras el cuerpo de un enemigo para transformarlo en una criatura inofensiva u horripilante. El afectado deberá tener éxito en un tiro de Salud frente a tu Magia de Transmutación o sufrirá 1d8 + INT daño Fuerza, náuseas durante una ronda y una mejora equivalente a Inyección Mutagénica. Esta habilidad solo podrá afectar a seres orgánicos y si matas al afectado lo transformarás en una Quimera bajo tu control de la misma manera que Crear Quimera.

Esencia de la Magia

Transmutación, Arcana, Mejora, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Una hora

Inyectas la esencia de una criatura extraplanaria en un objetivo para darle una poción de sus poderes mágicos. Un objetivo adyacente aprenderá de inmediato cuatro hechizos de Rango II o menos relacionados con una criatura extraplanaria de tu elección. La criatura podrá lanzar esos hechizos durante una hora y empleará tu modificador de Magia de Transmutación para todos los tiros. Los hechizos exactos deben ser permitidos por el DJ y se presentan algunos ejemplos a continuación.

- **Abisal:** Pozo de Gravedad, Asalto Psíquico, Bola Sombra, Desplazamiento
- **Celestial:** Toque Sanador, Arma Luminosa, Aliento de Fuego, Barrera Luminosa
- **Espíritu:** Salto Espacial, Drenar Magia, Espina de Madera, Invisibilidad
- **Infernal:** Sugestión, Disfraz Ilusorio, Bola de Fuego, Muro de Llamas

Cadenas de la Carne

Transmutación, Ataque, Área, Duradero

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Radio corto

Duración: Concentración

Extiendes una masa de horripilantes tentáculos de carne a partir del cuerpo de otra criatura a distancia media de ti para absorber la esencia vital de todo aquel que agarren. Haz un ataque de Magia de Transmutación contra todas las criaturas a distancia corta del lugar dónde emerjan los tentáculos que inflige 1d8 + INT daño Necrótico, una *herida leve* y *enreda* al impactar. Los tentáculos solo podrán emerger de tu cuerpo o el de una quimera aliada.

Rango V

Explotar cuerpo

Transmutación, Aflicción

Coste: 1 acciones y 3 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Instantáneo

Un objetivo al que puedas tocar deberá defenderse haciendo un tiro de Salud o recibirá una marca de Transmutación. Esta marca podrá activarse desde el momento en el que se coloque hasta como máximo una ronda mas tarde, y al hacerlo provocará 3d10 + INT daño Fuerza y una *herida permanente* grave a su objetivo. En el caso de que este ataque reduzca a 0 PV a su objetivo morirá instantáneamente.

Clon Perfecto

Transmutación, Pasiva

Con duro trabajo y los compuestos adecuados puedes estabilizar a una de tus quimeras, perfeccionándola y dándole una identidad única para que te sirva mas eficientemente. De esta manera el nivel de la quimera pasará a ser igual al tuyo menos dos, aunque todavía quedarás limitado al máximo de 4 clones bajo tu control.

Transcender la Carne

Transmutación, Pasiva

Modificas tu cuerpo para llevarlo un escalón mas alto que el resto de la humanidad, volviéndolo mas resistente y perfecto. De esta manera recibirás inmunidad a Aflicciones y heridas permanentes que no sean graves. Así mismo cada ronda te regenerarás vitalidad igual a tu rango+2 y reducirás el nivel de una herida permanente o aflicción que te aqueje por un paso.

Rango VI

Transformación monstruosa

Transmutación, Mejora, Duradera

Coste: 3 acciones y 5 chi

Alcance: Propio

Duración: Seis rondas

Mutas una parte de tu ser para transformarla en una horripilante vasija capaz de adaptarse a cualquier eventualidad, mutando desenfrenadamente hasta que ninguna amenaza quede con vida. De esta forma al activar Transformación monstruosa recibirás 40 vida temporal, además de enormes mejoras físicas. Este efecto permanecerá activo durante seis rondas o hasta perder la vitalidad temporal. En el caso de perder los beneficios de Transformación monstruosa por quedarse sin vitalidad temporal no podrá volver a activarse hasta que hayan pasado seis rondas desde el momento en el que esta habilidad fue activada. El resto de beneficios de Transformación monstruosa son los siguientes.

- Tres de tus estadísticas pasarán a ser 12, mientras que tu defensa pasará a ser 14.

- Activas automáticamente los efectos de Asimilar rasgos, Defensa adaptativa y Esencia de la magia, cuyos hechizos no tendrán costo de chi para ser lanzados, pese a que aún deberás pagar para poder empoderarlos.
- Recibes un arma de la misma manera que con Arma ósea, y los efectos de tres inyecciones mutagénicas.
- Obtienes 6 contadores de escudo y podrás entrar en posición defensiva como acción bonus una vez por ronda.
- En cualquier momento de la ronda como acción bonus puedes cambiar cualquiera de tus características adquiridas empleando 1 chi.

Magia Espacial

Has decidido estudiar los planos que muestran los conductos de chi a lo largo de la existencia decantándote por la escuela de magia espacial. Esta escuela se basa en escoger un conducto de chi y provocar una dilatación en dos de sus extremos, de esta forma viajando a través de la misma energía para solventar distancias cortas, sin embargo al tener que poseer pleno conocimiento del flujo de los conductos de chi en muchas ocasiones te veras limitado a usar esta magia en lugares conocidos o que puedas ver. A medida que avances en tu estudio sobre el funcionamiento de dichos conductos serás capaz de separarlos y diferenciarlos con mayor facilidad permitiéndote viajar mayores distancias, así mismo tu control se irá volviendo cada vez mas firme llegando incluso a poder usar la energía misma que usen tus portales como un arma contra todos aquellos que se encuentren en tus portales.

Reglas fundamentales

Magia Espacial se adhiere a un conjunto de reglas fundamentales que sustentan sus hechizos y habilidades:

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Espacial mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Para viajar entre dimensiones y alterar el espacio mismo necesitas una poderosa capacidad mental para calcular las distancias. Por esta razón, tu modificador de magia Espacial será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango de magia Espacial.
- **Parada espacial:** Eres capaz de usar magia Espacial para evadir ataques de todo tipo, lo que te permite usar tu modificador de magia Espacial para tiros de Esquiva. Este modificador también se puede usar para tiros de salvación que requieran un tiro de DES, sustituyendo el talento que usarías normalmente.

Rangos

Rango I

Salto espacial

Espacial, Arcana, Defensiva

Coste: 1 acción y 1 chi

Duración: Instantáneo

Realizas un pequeño salto espacial con el cual te teletransportas un paso en cualquier dirección. Teletransportarte de esta manera no provocará ataques de oportunidad y solo puedes aparecer en espacios que puedas percibir y con espacio suficiente para ti.

Si te encuentras en *posición defensiva* puedes teletransportarte para evitar ataques, permitiéndote emplear este hechizo una vez por ronda como reacción para evitar un ataque. Esta habilidad no funcionará para defenderte de ataques de área con tamaño superior a la distancia que te teletransportes.

Empoderar (1 chi): Aumenta la distancia que te teletransportas por un paso adicional.

Portal menor

Espacial, Arcana, Duradera

Coste: 1 acción

Duración: Concentración

Conectas dos posiciones distantes en el espacio a través de un pequeño portal del tamaño de tu mano. Dicho portal se formará en una posición adyacente a ti y estará conectado con otro punto que puedas ver a distancia media. El portal durará hasta que pierdas la concentración y puedes emplear una acción para cambiar la posición de salida que tenga el portal.

Mientras el portal permanezca activo puedes afectar a objetos o criaturas que se encuentren al otro lado del portal como si estuvieran adyacentes a ti además que todos los ataques que pasen por el portal emergerán por el otro lado.

Empoderar (1 chi): Creas un portal menor adicional como acción bonus que permanecerá activo solo una ronda.

Bolsillo interdimensional

Espacial, Arcana

Coste: 1 acción

Duración: Instantánea

Eres capaz de abrir un agujero en el espacio que conecta con un punto específico del vacío entre dimensiones que puedes usar para almacenar objetos o sacarlos en el momento más conveniente. Este hechizo te permite sacar un objeto pequeño del bolsillo interdimensional o guardarlo ahí. Solo puedes manifestar los objetos escogidos en la palma de tu mano y si intentas guardar seres vivos pequeños ahí estos morirán.

Empoderar (1 chi): Guardas o sacas un objeto del bolsillo interdimensional como acción bonus.

Rango II

Puerta dimensional

Espacial, Arcano, Duradero

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Cercano

Duración: Concentración

Formas un portal del tamaño de una persona que conectará dos puntos distantes en el espacio. La puerta dimensional se manifestará en un punto a distancia cercana de ti y está conectada con otro punto que puedas ver a distancia lejana. Toda criatura, objeto o efecto que cruce la puerta dimensional emergerá en el punto con el que conecta.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea eliminado. Si intentas cerrar una puerta dimensional y hay una criatura cruzándola esta puede hacer un tiro de Atletismo o Acrobacias contra tu Magia Espacial y si tiene éxito podrá aparecer en el lado de la puerta que más le convenga. En el caso que fracase se quedará donde está y sufrirá una *herida permanente leve* que no puede reducirse.

Aquellos magos espaciales que tengan demiplanos o dominios propios pueden emplear este hechizo para viajar a él o transportar ahí a otras criaturas de manera forzosa. Si empleas este hechizo de tal manera su Alcance pasará a ser cuerpo a cuerpo y al emplearlo en una criatura hostil esta podrá resistirse con un tiro de CON frente a tu Magia Espacial.

Empoderar (1 chi): Creas una Puerta dimensional como reacción para evitar un ataque enemigo o provocar que un objetivo pase por ella. Solo puedes crear una Puerta dimensional así si te encuentras en *posición defensiva* y un objetivo que intente pasar por la puerta puede evitarlo teniendo éxito en un tiro de Esquiva contra tu Magia Espacial.

Ancla dimensional

Espacial, Arcano, Duradero, Toque

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Una hora

Inscribes un sello mágico en un objetivo que repele la magia espacial, impidiendo que pueda teletransportarse, cruzar portales o ser objetivo de efectos Espaciales. Solo puedes colocar un ancla dimensional en objetivos que puedas tocar y este efecto puede defenderse con un tiro de CON frente a tu Magia Espacial. Este efecto permanecerá activo hasta que pase una hora o sea disipado.

Empoderar (1 chi): Anulas el Ancla dimensional durante una ronda, haciendo así que su portador pueda ser afectado por hechizos Espaciales con normalidad.

Distorsión espacial

Espacial, Arcano

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado cae *tropezado* en su nueva posición

Duración: Instantáneo

Distorsionas el espacio alrededor de un enemigo para teletransportarlo forzosamente a otra posición. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Espacial o será teletransportado un paso en cualquier dirección. Este cambio de posición repentino hará que tu objetivo pierda inmediatamente la concentración e interrumpirás toda acción que intente realizar.

Esto no afectará a objetivos con habilidades que les permitan mantener la concentración ante situaciones difíciles como Concentración superior. Tampoco podrás teletransportar al afectado dentro de una superficie sólida pero sí podrás moverlo a lugares que no puedas percibir claramente.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Rango III

Todos tus hechizos de Rango I reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1)

Brecha espacial

Espacial, Arcano, Mejora

Coste: 2 chi

Duración: Instantáneo

Provocas una brecha entre dimensiones con uno de tus ataques para que sea capaz de atravesar cualquier barrera a su paso. Al lanzar este hechizo tu siguiente ataque podrá atravesar todo obstáculo en su paso, permitiéndote ignorar muros y barreras defensivas además de DEF y resistencias que tenga tu objetivo. Esto hará también que el ataque no pueda ser detenido empleando *contadores de escudo*.

Un ataque infundido con una brecha espacial atravesará hasta la realidad misma, permitiéndote impactar a enemigos que intenten viajar a otras dimensiones o volverse incorpóreos para evitar el ataque. Si usas este hechizo en otra dimensión puedes crear inmediatamente una puerta al plano material para escapar de él mientras que si controlas tú un dominio o demiplano puedes transportar ahí forzosamente a la criatura que impactes en lugar de hacerle daño.

Empoderar (1 chi): Este hechizo afectará un ataque adicional que realices esta ronda, permitiéndote recibir sus efectos de nuevo sin la necesidad de pagar chi.

Portal Múltiple

Espacial, Arcano, Mejora

Coste: 1 acción y 2 chi

Tamaño: Esfera mediana

Duración: Concentración

Formas una red de portales pequeños que te permite atacar de maneras inesperadas y redirigir ataques fallidos. La red de portales llenará un espacio del tamaño de una esfera mediana y mientras permanezca activa todo ataque o hechizo que lances en ella incrementará su alcance a mediano e ignorará barreras y cubierta en su camino. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea eliminado.

Eres también capaz de aprovechar los portales para redirigir ataques fallidos hechos por cualquier criatura en la zona afectada. Una vez por ronda como reacción a que un ataque de cualquier tipo falle a su objetivo original puedes redirigirlo hacia la misma criatura o una diferente forzando a su lanzador a tirar de nuevo para impactar. Dado que es el mismo ataque no significará un gasto de chi o acciones.

Empoderar (1 chi): Redirige un ataque adicional esta ronda. No puedes empoderar de esta manera para redirigir el mismo ataque de nuevo.

Invocar extraplanario

Espacial, Arcano, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Duración: Una hora

Llamas a una criatura extraplanaria a través de los caminos del chi para que entre en el plano material. La criatura puede ser de cualquier tipo siempre y cuando su nivel sea igual o inferior a 6. A diferencia de otros hechizos las criaturas invocadas de esta manera no te obedecerán salvo que tengas buena relación con ellas, comportándose según su naturaleza tal como lo vea oportuno el DJ.

Las invocaciones permanecerán en el campo de batalla durante una hora o hasta que mueran y no puedes tener invocadas más de cuatro criaturas simultáneamente. A rangos más altos podrás invocar criaturas de mayor poder, aumentando el nivel de la criatura invocada en 2 por cada Rango que tengas en magia Espacial por encima del III.

Empoderar (1 chi): Invoca una criatura adicional del mismo nivel con este hechizo.

Rango IV

Agujero de Gusano

Espacial, Arcano, Duradero

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Formas un portal que conecta con cualquier lugar del mundo que conozcas. Este portal se formará en un espacio a distancia media de ti y permanecerá activo hasta que lo cruces o pierdas la concentración. Si hay una criatura en la posición escogida deberá tener éxito en un tiro de Esquiva contra tu Magia Espacial o será transportada forzosamente por el portal.

Dada la complejidad de este hechizo los portales que creas tienen una probabilidad de fallar si intentas hacer que conecten con lugares que no conozcas bien. Por ello cada vez que una criatura cruce el portal debes hacer un tiro de Magia Espacial contra una dificultad escogida por el DJ dependiendo de tu familiaridad con el lugar escogido.

Si tienes éxito en el tiro la criatura aparecerá en el lugar deseado mientras que si fracasas aparecerá en un lugar cercano o similar a él. No necesitarás hacer este tiro si atas este hechizo a un Glifo de Protección y lo programas previamente para que transporte a la criatura que tenga activo el glifo al lugar que desees.

Empoderar (1 chi): Al fracasar un tiro para transportar a otra criatura puedes repetirlo y quedarte con el mejor resultado.

Cambio de Posición

Espacial, Arcana, Defensiva

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado saldrá de *posición defensiva* al ser teletransportado forzosamente

Duración: Instantánea

Empleas tu control de magia espacial para intercambiar tu posición con la de otra criatura a distancia media de ti. Al afectar a una criatura hostil con este hechizo podrá resistirlo si tiene éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Espacial, pero si fracasa ambos os teletransportaréis intercambiando vuestras posiciones.

Si te encuentras en *posición defensiva* puedes emplear este hechizo para intercambiar tu posición con un enemigo para evitar un ataque. Al emplear Cambio de posición de esta manera podrás evitar un ataque que te consiga impactar, provocando que este cambie su objetivo al nuevo objetivo con el que hayas cambiado tu posición. El afectado podrá defenderse del ataque que acabe de recibir si se encuentra en *posición defensiva*, pero en caso contrario recibirá el daño y los efectos del nuevo ataque.

Empoderar (1 chi): Intercambias la posición de dos criaturas ajenas a distancia media de ti, las cuales pueden tirar CON para resistir este hechizo si lo desean.

Cierre Dimensional

Espacial, Arcano, Concentración

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Radio grande

Duración: Concentración

Cierras los canales de chi que conectan las diferentes posiciones del espacio para impedir que sean manipulados por otros magos. Al activar este hechizo colocarás un cierre dimensional en un radio grande, impidiendo así que otras criaturas puedan usar hechizos Espaciales o viajar a otras dimensiones. Un cierre impedirá también que criaturas fuera de él puedan teletransportarse ahí y permanecerá activo hasta que pierdas la concentración.

Los efectos de un cierre también perjudicarán tu magia Espacial, provocándote Desventaja en todos tus tiros relacionados con ella e impidiendo que puedas lanzar hechizos Duraderos pertenecientes a esa categoría dentro de él.

Empoderar (1 chi): Permites que una criatura de tu elección pueda lanzar un hechizo espacial sin dificultades o evitas los penalizadores del cierre durante una ronda.

Rango V

Crear Demiplano

Espacial, Pasiva

Controlas una dimensión de bolsillo conocida como demiplano que se encuentra en el vacío entre dimensiones. El demiplano tiene el tamaño de un kilómetro cuadrado y la apariencia que tú desees, pudiendo así añadirle cualquier cantidad de edificios, terreno o efectos ambientales. No podrás tener más de un demiplano activo a la vez y toda criatura ajena que acabe en él solo podrá salir de ahí si lo permites o emplea un hechizo adecuado para escapar.

Además, mientras te encuentres en tu demiplano puedes emplear cualquier habilidad perteneciente a Magia Elemental u Ocultismo para alterar el terreno, pagando la adecuada cantidad de chi y acciones. Algunos ejemplos son *controlar el agua, crear oscuridad, pirotecnia, pilares de tierra, revertir la gravedad y cambiar el clima*. Toda alteración o hechizo que lances dentro del demiplano debe estar permitido por el DJ.

Puerta Interdimensional

Espacial, Arcano, Concentración

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Creas un portal que conecta con una dimensión o demiplano diferente que conozcas. Este portal se formará en un espacio a distancia media de ti y permanecerá activo hasta que lo cruces o pierdas la concentración. Si hay una criatura en la posición escogida deberá tener éxito en un tiro de Esquiva contra tu Magia Espacial o será transportada forzosamente por el portal.

Mantener abierto este portal permitirá también que otras criaturas e influencias mágicas nativas a la dimensión con la que conectes puedan entrar al plano material con mayor facilidad. Las probabilidades de este suceso se harán cada vez más frecuentes con el paso de las rondas, provocando uno de los siguientes efectos a partir de la ronda indicada.

- **Ronda 2:** Toda la tierra en un radio grande del portal se transforma en Tierra consagrada relacionada con el plano que conectes y ocurre un efecto ambiental vinculado a él de Rango III o menos. El efecto en cuestión queda decidido por el DJ.
- **Ronda 3:** Una criatura nativa al plano escogido entra por el portal. Si eres capaz de Invocar criaturas nativas al plano escogido puedes escoger que una de tus invocaciones pase por el portal. En caso contrario la criatura quedará escogida por el DJ.
- **Ronda 7:** El portal se desestabiliza, provocando un efecto similar a un efecto de Área de Rango V o menos relacionado con el plano que conectes. El efecto en cuestión queda decidido por el DJ y cuando esto ocurra el portal se cerrará de inmediato.

Desfase Espacial

Espacial, Arcano, Duradero

Coste: 1 acción y 3 chi

Duración: Concentración

Eres capaz de transportar porciones de tu cuerpo a tu demiplano para evitar ataques enemigos. Mientras te encuentres desfasado eres inmune a todos los efectos provenientes del plano material a costa que no podrás afectar al plano material con ninguna habilidad, ataque o hechizo. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sufras un efecto que te impida usar Magia Espacial.

Empoderar (1 chi): Te desfasas parcialmente durante una ronda, pudiendo así emplear ataques o habilidades sin problemas en el plano material. Esto provocará que puedas recibir ataques enemigos hasta el inicio de tu siguiente turno o hasta que pagues 1 chi de nuevo para volver a desfasarte.

Rango VI

Extensión de Dominio

Espacial, Arcano, Ambiental

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Concentración

Extiendes el poder de tu demiplano al campo de batalla para transportarlo a un espacio entre ambos mundos que reforzará enormemente tus habilidades espaciales. Este hechizo afectará todo el espacio en una esfera grande y mientras permanezca activo recibirás Ventaja en todos tus hechizos relacionados con Magia Espacial y podrás lanzar los hechizos Espaciales de Rango II o menos sin la necesidad de pagar chi. Cabe recalcar que una Expansión de dominio anulará el hechizo Cierre dimensional si este ha sido creado por un lanzador de Rango menor.

Mientras el dominio continúe extendido podrás también lanzar cualquier hechizo Ambiental de Rango IV o menos relacionado con tu demiplano, pagando la adecuada cantidad de acciones. Una extensión de dominio permanecerá activa hasta que pierdas la concentración y solo podrá ser anulada con otros hechizos de la misma magnitud.

Extender dominios supone una poderosa alteración del campo de batalla pero también te deja vulnerable a manipulaciones espaciales ajenas. Una criatura que tenga por lo menos un Rango en Magia Espacial puede hacer un tiro enfrentado contra ti con esa magia al principio de su turno para reducir los efectos de este hechizo. Si tiene éxito tu nivel de control se reducirá por un paso, el cual puedes recuperar al hacer un tiro de Magia Espacial al principio de tu turno contra ese mismo objetivo y superarlo. Ambos tiros de control solo pueden realizarse una vez por ronda. Los niveles de control van indicados de la siguiente manera:

- **Nivel de control 3:** Tienes control absoluto sobre el campo de batalla, haciendo así que este hechizo actúe con normalidad.
- **Nivel de control 2:** Tienes control parcial sobre el campo de batalla. Perderás así la capacidad de emplear hechizos Ambientales de tu dominio en el campo de batalla.
- **Nivel de control 1:** Tu control sobre el campo de batalla se ha debilitado notablemente. No obtendrás ningún beneficio por esta habilidad pero esta no terminará, pudiendo aún obtener más control.
- **Nivel de control 0:** Has perdido control sobre el campo de batalla. Tu dominio está vulnerable a intrusiones enemigas y se han formado suficientes puertas en él que permiten a criaturas entrar y salir libremente de él.

Magia Ilusoria

Los sentidos siempre se han relacionado con el cerebro, pero algo que se ha omitido por mucho tiempo es la relación que estos tienen con la energía que los rodea y el como estos dependen de ella. Empleando esta energía has conseguido averiguar como exactamente modificarla para cambiar el como perciben su entorno aquellos que decides afectar de forma que te vuelves parcialmente en dueño de su realidad, o al menos de lo que ellos pueden considerar su realidad. A medida que te vayas volviendo mas experto en este arte tus habilidades irán avanzando así como tu conocimiento sobre la percepción que tiene la mente de su entorno, de forma que cada vez será capaz de crear ilusiones mas complejas que no estén atadas únicamente a la vista sino que engañen al oído, al tacto o incluso a la percepción que tenemos sobre nuestro propio entorno, pudiendo desde alterar grandes extensiones de terreno hasta crear grandes extensiones de terrenos que le constará desmentir incluso al mas avisado.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Ilusoria mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Ilusoria será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Crear Ilusión

Ilusoria, Arcana, Visual, Duradera

Coste: 2 acciones

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera pequeña

Duración: Concentración

Creas una imagen incorpórea conocida como una ilusión que imitará un objeto, criatura o fenómeno visual. Una ilusión no debe ocupar un espacio de tamaño superior a una esfera pequeña y no podrá emitir sonidos. Esta permanecerá activa hasta que pierdas la concentración o escojas acabarla. Esta también será destruida si es afectada por un hechizo Arcano.

Una ilusión parecerá completamente real hasta que una criatura interactúe con ella ya que carece de sustancia física. Puede también ser identificada como tal con un tiro exitoso de Percepción contra una dificultad igual a tu tiro de Magia Ilusoria. Cada criatura solo puede tirar para identificar ilusiones una vez por ronda como acción bonus salvo que ocurra un suceso que le haga sospechar que la imagen puede ser una ilusión.

Empoderar (1 chi): Creas una ilusión adicional en otro espacio a distancia media de ti o aumentas el tamaño de una ilusión para que ocupe una esfera mediana.

Disfraz Ilusorio

Ilusoria, Arcana, Visual, Duradera

Coste: 2 acciones

Duración: Concentración

Te rodeas de ilusiones para cambiar tu apariencia, tomando el aspecto que tú desees y enmascarando tu posición real. Mientras este hechizo permanezca activo podrás disfrazarte de una criatura conocida, imitándola de tal manera que solo puedes ser identificado con un tiro de Percepción o Averiguar intenciones contra tu Magia Ilusoria. Este disfraz permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea disipado.

Las ilusiones que conforman tu disfraz te permiten ocultar tu posición real, pudiendo así emplear tu tiro de Magia Ilusoria para defenderte de ataques y efectos que te tengan explícitamente como objetivo. Solo podrás defenderte de esta manera contra criaturas que no hayan identificado tu disfraz ilusorio como tal.

Empoderar (1 chi): Lanzas este hechizo sobre otra criatura a distancia media que puedas ver, el cual permanecerá activo hasta que pierdas la concentración.

Imagen Fantasmal

Ilusoria, Arcana, Mental, Mejora, Duradera

Coste: 1 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Proyectas tus ilusiones en la mente de un enemigo para que esté convencido que son reales. El siguiente hechizo Ilusorio que lances alterará la mente de un objetivo a distancia media, forzándole a tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia Ilusoria o dicha ilusión se volverá fantasmal. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o tu objetivo se libere de él.

Una ilusión fantasmal solo podrá ser percibida por el objetivo afectado y estará convencido que es real. Si intenta interactuar con ella se sentirá completamente real y no podrá tirar Percepción para desmentirla, pero al hacerlo podrá repetir el tiro de Concentración o Averiguar intenciones para intentar liberarse de este efecto. Este efecto se desmentirá si otra persona convence al afectado que el objeto es una ilusión o esta actúa de una manera inverosímil.

Empoderar (1 chi o vigo): Afectas a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo.

Rango II

Engaño Ilusorio

Ilusoria, Arcana, Visual, Mejora

Coste: 1 chi

Empleas las ilusiones para hacer un ataque falso y engañar a tu objetivo, haciendo que malgaste sus habilidades defensivas en él. Al fallar un ataque de cualquier tipo tu objetivo deberá tener éxito en un tiro de Percepción o Averiguar intenciones contra tu magia Ilusoria o será engañado por tu ataque falso, saliendo inmediatamente de *posición defensiva*.

Si ha empleado habilidades defensivas para detener tu ataque serán malgastadas en él aunque no logres engañarlo. En el caso que tu objetivo esté bajo los efectos de una Ilusión Fantasmal no podrá defenderse de este hechizo.

Empoderar (1 chi): Tu ataque entero se trata de una ilusión, pudiendo así recuperar las acciones y el chi gastados en tu ataque real cuando este falle.

Invisibilidad

Ilusoria, Arcana, Visual, Duradera

Coste: 1 Acción y 1 chi

Duración: Concentración

Te rodeas de ilusiones para volverte invisible ante los ojos de los demás. Mientras seas invisible todos tus ataques contarán como *ataques sorpresa* contra criaturas incapaces de percibirte además que puedes usar tu modificador de Magia Ilusoria para todos tus tiros de Sigilo.

Si un objetivo tiene un sentido capaz de percibirte o eres parcialmente visible solo recibirás Ventaja en tus tiros de ataque y defensa contra él. Este efecto permanecerá activo hasta que pierdas la concentración, hagas un ataque o lances un hechizo de cualquier tipo.

Empoderar (1 chi): No te volverás visible la siguiente vez que ataques o seas impactado.

Terreno Alucinatorio

Ilusoria, Arcana, Visual, Ambiental, Duradera

Coste: 3 acciones y 1 chi

Tamaño: Radio grande

Duración: Concentración

Llenas el campo de batalla de pequeñas ilusiones para que este se asemeje a un tipo de terreno de tu elección. Este hechizo llenará un radio grande y mientras permanezca activo tus hechizos Ilusorios aumentarán su alcance por un paso y recibirás Ventaja en todos tus tiros relacionados con ilusiones. Estas ventajas se perderán contra un objetivo que logre desmentir este hechizo a través de un tiro exitoso de Percepción o Averiguar intenciones contra tu tiro de Magia Ilusoria.

Esta alteración del terreno afectará también a determinadas habilidades ambientales. Todas las criaturas que tengan *terreno predilecto* o se benefician del terreno actual perderán las ventajas que esto les otorga. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración. Cabe recalcar que no podrá ocultar elementos muy significativos del terreno y se disipará si este sufre grandes daños.

Empoderar (1 chi): Reduce el coste en acciones del siguiente hechizo Ilusorio que lances por una acción (mínimo 0). Esto solo puede usarse una vez por hechizo.

Rango III

Todos tus hechizos Ilusorios de Rango I reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1). Además, las ilusiones que creas aumentan su tamaño a una esfera mediana además que serán sonoras.

Dobles Ilusorios

Ilusoria, Arcana, Visual, Defensiva, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Cercano

Duración: Concentración

Formas varias copias ilusorias de ti para ocultar tus movimientos y engañar a tus enemigos. Este hechizo formará una cantidad de dobles ilusorios igual a tu Rango y estos se formarán en posiciones a distancia cercana de ti. Un doble puede ser desmentido con un tiro exitoso de Percepción o Averiguar intenciones contra tu magia Ilusoria. Un doble se disipará si es impactado por un ataque de cualquier tipo o afectado con un hechizo.

Mientras este hechizo permanezca activo puedes dirigir los dobles para que se muevan como desees y realicen cualquier tipo de acciones de las que seas capaz. Al tratarse de ilusiones no podrán interactuar con objetos físicos pero sí podrán asistirte en ataques contra objetivos que no los hayan desmentido. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o todos tus dobles son disipados.

Eres capaz de emplear los dobles para frustrar ataques enemigos. Como reacción puedes sacrificar un doble ilusorio para que un ataque enemigo le impacte a él en lugar de ti o anular un tiro de ataque que hayas realizado, recuperando las acciones gastadas. Solo podrás emplear esta reacción contra criaturas que no hayan desmentido tus dobles ilusorios.

Empoderar (1 acción): Creas una cantidad de dobles ilusorios iguales a la mitad de tu rango (redondeando hacia abajo). No podrás superar el máximo de dobles ilusorios empoderando de esta manera.

Terror Ilusorio

Ilusoria, Arcana, Visual, Duradera, Miedo

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Mediano

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los afectados aumentan su nivel de *miedo* por un paso adicional

Duración: Concentración

Creas una pesadilla viviente usando ilusiones para aterrorizar a tus enemigos. La ilusión se manifestará en un punto a distancia media de ti y toda criatura a distancia media que pueda verla deberá tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración contra tu Magia Ilusoria o aumentará su nivel de *miedo* por un paso. La ilusión permanecerá activa hasta que pierdas la concentración o sea disipada.

Cada criatura que pueda ver la ilusión al principio de su turno deberá repetir el tiro y volverá a aumentar su nivel de *miedo* por un paso si fracasa. Al tratarse de una ilusión una criatura puede intentar desmentirla con un tiro exitoso de Averiguar intenciones o Percepción contra tu Magia Ilusoria (esto no funcionará si es una ilusión fantasmal). La ilusión será disipada si es impactada por un ataque de área y una criatura que intente atacarla podrá tirar inmediatamente para intentar desmentirla.

Empoderar (1 chi): Una criatura que intente atacar a tu ilusión debe tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración o quedará sobrecogida por el miedo, haciendo que no se atreva a atacarla.

Copiar Hechizo

Ilusoria, Arcana, Visual, Mejora

Coste: 2 chi

Duración: Instantáneo

Empleando ilusiones simulas cualquier hechizo que conozcas o hayas observado, confundiendo a tus enemigos respecto a tus capacidades. Esta habilidad te permite lanzar cualquier hechizo o habilidad con Rango igual al tuyo sin la necesidad de gastar chi. Debes seguir pagando su coste en acciones y al tratarse de una ilusión no tendrá ningún efecto negativo al impactar.

Si conviertes tu hechizo en fantasmal tu objetivo creará que sus efectos son reales, pudiendo así provocarle daño y efectos de estado que durarán hasta que desmienta la ilusión. En el caso que logres reducir a un enemigo a menos de 0 PV con un hechizo fantasmal tu objetivo caerá inconsciente de inmediato al creer que está mortalmente herido. En todo

caso no presentará heridas reales y todo el daño que sufra de esta manera será meramente psicológico.

Rango IV

Todos tus hechizos Ilusorios de Rango II reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Velo de Engaños

Ilusoria, Arcana, Visual, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera mediana

Duración: Concentración

Empleas ilusiones para alterar la apariencia de tus enemigos para que no sean capaces de distinguir aliados de enemigos. Todas las criaturas a distancia media de ti deben tener éxito en un tiro de Percepción o Averiguar intenciones contra tu Magia Ilusoria o quedarán *confundidas* además de perder todos los beneficios de Moral que tengan activos.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea disipado. Cada vez que una criatura afectada hiera a otra podrá repetir el tiro contra este hechizo y en caso de éxito se liberará de sus efectos. Una criatura con Presencia puede tirar con su Rango para intentar liberarse a sí misma o a otras criaturas afectadas.

Empoderar (1 chi): Cambias tu apariencia por la de otra criatura para burlar un ataque enemigo, provocando así que una criatura afectada por este hechizo que intente atacarte acabe impactando a un objetivo diferente.

Espejismo Arcano

Ilusoria, Arcana, Ambiental

Coste: 2 chi

Creas una gran ilusión que cambia todo el campo de batalla de la manera que desees, creando estructuras y efectos ambientales de tu elección. Este hechizo solo puede lanzarse en un campo de batalla afectado por Terreno Alucinatorio y cuando lo hagas puedes formar barreras, *ocultamiento* y *terreno difícil* hecho de ilusiones en las posiciones que desees.

Las ilusiones creadas de esta manera se comportarán como el efecto real de terreno hasta que sean desmentidas y permanecerán activas hasta que pierdas la concentración. Si conviertes este hechizo en fantasmal podrás imitar cualquier hechizo Ambiental de Rango III o menos, el cual afectará con normalidad a todas las criaturas que no hayan fallado su tiro.

Empoderar (1 chi): Cambias la posición de todos los obstáculos y efectos ambientales creados con este hechizo tal como deseas. Si te encuentras en *posición defensiva* los cambios creados harán que una criatura que te esté atacando falle automáticamente si no ha desmentido tus ilusiones

Asalto Ilusorio

Ilusoria, Arcana, Pasiva

Eres capaz de emplear las ilusiones alrededor de tu cuerpo para reforzar tus ataques y capacidades defensivas. Al combatir con un efecto Ilusorio activo a distancia corta de ti recibirás Ventaja en todos tus tiros de Ataque además que podrás repetir un tiro de ataque, salvación o defensa una vez por ronda y quedarte con el resultado que más te convenga. Las ilusiones también te permitirán emplear tu estadística de INT para el daño de tus armas, sustituyendo así la estadística que emplearías normalmente.

Empoderar (1 chi): Repite un tiro adicional esta ronda y te quedas con el resultado que más te convenga. No podrás repetir el mismo tiro más de una vez.

Rango V

Todos tus hechizos Ilusorios de Rango III reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Monstruo Ilusorio

Ilusoria, Arcana, Duradera

Coste: 3 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera media

Duración: Concentración

Moldeas una gran cantidad de ilusiones para crear una criatura monstruosa que parece completamente real. El monstruo ilusorio emergerá de un punto a distancia media de ti y ocupará un espacio de como máximo una esfera media. Mientras este hechizo permanezca activo el monstruo podrá tomar acciones como si fuera real, empleando las estadísticas de una criatura de nivel 12 como máximo.

El monstruo permanecerá en el campo de batalla hasta que sea impactado por un ataque de área de la magnitud adecuada y puede desmentirse con un tiro exitoso de Percepción o Averiguar intenciones contra tu Magia Ilusoria. Al tratarse de una ilusión todo ataque empleado por el monstruo contra criaturas que no lo hayan desmentido contará como si estuviera afectado por Ataque fantasmal mientras que los hechizos que utilice contarán como si tuvieran los efectos de Copiar hechizo. Si es atacado puede emplear tu tiro de Magia Ilusoria para defenderse de ataques enemigos y así evitar ser desmentido.

Un monstruo ilusorio será especialmente peligroso si lo transformas en fantasmal. Toda criatura que afectes exitosamente con una ilusión fantasmal tratará el monstruo como si fuera real, pudiendo así afectarles con sus ataques y habilidades. Aunque la hagas fantasmal la criatura invocada no podrá en ningún momento sanarte ni otorgarte efectos mágicos pasivos como Vínculo vital dado que sigue siendo una ilusión.

Empoderar (1 chi): Crea un monstruo adicional con este hechizo. No podrás tener más de cuatro monstruos ilusorios activos a la vez.

Muerte Fantasmal

Ilusoria, Arcana, Pasiva

Tus ilusiones son capaces de provocar la misma muerte. Cada vez que una criatura sea herida por ilusiones fantasmales sufrirá dolor como si fueran reales, reduciendo así su Vitalidad y PV por una cantidad adecuada dependiendo de la ilusión (esto queda a discreción del DJ). Si redujeras los PV de una criatura a 0 con una ilusión fantasmal esta morirá de un palo cardíaco y todo el daño provocado atravesará las Resistencias que tengan tus objetivos.

Capa de Ilusiones

Ilusoria, Arcana, Duradera

Coste: 1 acción y 3 chi

Duración: Concentración

Te rodeas de una capa de ilusiones que te permiten alterar tu aspecto, localización y voz como desees. Mientras este hechizo permanezca activo recibirás siempre los beneficios de *disfraz ilusorio* además de Ventaja en todos tus tiros de ataque frente a aquellos objetivos que no hayan desmentido tus ilusiones. Podrás también lanzar un hechizo Ilusorio de Rango II o menos una vez por ronda sin la necesidad de pagar chi.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y no podrá ser desmentido. Dado que tu posición exacta es indeterminable puedes emplear tu tiro de Magia Ilusoria para defenderte de cualquier ataque o hechizo que te afecte explícitamente, incluyendo efectos Mentales y Aflicciones.

Empoderar (1 chi): Empleas las ilusiones para tener éxito automático en un tiro defensivo. Si vuelves a emplear esta habilidad contra la misma persona podrá evitarla si tiene éxito en un tiro de Percepción o Averiguar intenciones contra tu Magia Ilusoria.

Rango VI

Mundo de los Espejos

Ilusoria, Arcana, Duradera, Ambiental

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Concentración

Mezclas la realidad y las ilusiones para crear un mundo donde todo es posible. Este hechizo te permite afectar todo el campo de batalla en una esfera grande con un Espejismo Arcano con propiedades fantasmales. Todas las criaturas en el área afectada deben tener éxito en un tiro de Percepción o Averiguar intenciones contra tu Magia Ilusoria o tratarán todas las ilusiones que creas como si fueran reales, evitando así que puedan desmentirlas y sufriendo sus efectos.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración. Toda criatura que se encuentre atrapada en él solo podrán repetir el tiro para intentar escaparse cada vez que haya un choque entre la realidad y las ilusiones que creas, como ocurrirá cuando una criatura impacte o sea impactada por una ilusión.

Además, mientras el Mundo de los Espejos permanezca activo tus habilidades ilusorias mejorarán de manera notable, recibiendo así Ventaja en todos tus tiros relacionados con ellas. Una vez por ronda podrás reconfigurar el campo de batalla como desees, funcionando de la misma manera que al empoderar el hechizo Espejismo Arcano.

Magia de Protección

Estudiar la magia está bien, pero una de las mayores amenazas para un mago es irónicamente su propio poder o el de sus compañeros y es por eso que has decidido centrar tus esfuerzos en encontrar una forma de impedir que tu magia pueda volverse en tu contra. Esta magia se basa al igual que la demás en el estudio de los conductos de chi que componen la existencia, sin embargo tu no te has especializado en alterarlos para provocar efectos devastadores sino que has encontrado la manera de desviarlos o cerrarlos para evitar que transmitan su energía por un área en concreto evitando así que pueda usarse magia en una zona específica.

A medida que vas estudiando encuentras formas de cerrar estos conductos por unos breves instantes para poder evitar que un mago pueda conjurar un hechizo o detener uno que ya se haya lanzado borrándolo y haciendo que parezca que nunca hubiera existido, sin embargo eso no es suficiente y es por eso que decidido a encontrar un mejor método has encontrado tanto una forma de cristalizar temporalmente estos conductos para que formen escudos o armaduras temporales para ti que se sometan a tu voluntad como una forma de cerrar por completo una zona durante un espacio prolongado de tiempo creando algo similar a un vacío mágico y

haciendo que los conductos de la zona drenen cualquier tipo de energía mágica que entre en el área para compensar la diferencia.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Protectora mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Protectora será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.
- **Parada mágica:** Eres capaz de usar magia Protectora para defenderte de ataques de todo tipo, permitiéndote usar tu modificador de magia Parada para tiros de parada. Este modificador también se puede usar para tiros de salvación para protegerte de habilidades Arcanas, sustituyendo el talento que usarías normalmente.

Rangos

Rango I

Armadura del Mago

Protectora, Arcana, Duradera

Coste: 2 acciones

Duración: Concentración

Formas un campo de fuerza que rodea tu cuerpo para protegerte de ataques enemigos. Mientras este hechizo permanezca activo tu DEF base pasará a ser un valor igual a tu Rango + 2 y recibirás Resistencia a efectos Arcanos. Los bonificadores de este hechizo durarán hasta que pierdas la concentración y no se acumulan con la defensa y resistencias otorgadas por armaduras.

Empoderar (1 chi): Otorga los beneficios de hechizo a un aliado que puedas tocar.

Contrahechizo

Protectora, Arcana, Reacción

Eres experto deshaciendo hechizos arcanos antes que puedan tener efecto. En respuesta a que una criatura a distancia media de ti lance un hechizo Arcano puedes hacer un tiro de Magia protectora para intentar contrarrestarlo. Tu objetivo hará un tiro empleando la magia relacionada con su hechizo para evitarlo y si fracasa cancelará de inmediato los efectos del hechizo escogido.

Debes encontrarte en *posición defensiva* para contrarrestar hechizos ajenos y no podrás cancelar reacciones a ataques que realices tú. Esta habilidad fracasará automáticamente si intentas contrarrestar hechizos míticos o aquellos cuyo Rango supere el tuyo por 2 o más. También cabe recalcar que si empleas Contrahechizo no podrás usar Parada para detener el hechizo escogido si fracasas el tiro.

Empoderar (X chi): Tienes éxito automático en tu tiro para contrarrestar un hechizo cuyo lanzador haya pagado X chi o menos para él. Si intentas contrarrestar hechizos de esta manera el lanzador puede pagar chi adicional para evitarlo, forzándote a aumentar la cantidad que pagues si deseas tener éxito.

Disrupción Mágica

Protectora, Arcana, Toque

Coste: 1 Acción

Alcance: Toque

Efecto crítico: Repones 1 chi de tu reserva.

Duración: Instantáneo

Eres capaz de provocar graves disrupciones en objetos mágicos para impedir su funcionamiento. Haz un tiro de Magia Protectora frente a una dificultad escogida por el máster según la naturaleza del objeto y si tienes éxito suprimirás sus propiedades mágicas durante el resto del combate. No podrás afectar a artefactos con este hechizo.

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance de este hechizo a medio.

Rango II

Eliminar Magia

Protectora, Arcana

Coste: 1 Acción y 1 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Elimina todos los efectos Arcanos que tenga activos tu objetivo.

Duración: Instantáneo

Provocas una disrupción mágica en un enemigo para anular los hechizos arcanos que tenga activo. Un objetivo a distancia media deberá tener éxito en un tiro con una Magia Arcana de su elección frente a tu Magia Arcana o perderá de inmediato un hechizo Arcano duradero que tenga activo. Si dicho hechizo fue lanzado por otra criatura deberás superar su tiro de Magia Arcana para eliminarlo.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo o cancelas un hechizo adicional que tenga activo tu objetivo al tener éxito en el tiro.

Círculo de Sellado

Protectora, Arcana, Duradera

Coste: 3 acciones y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Hasta que sea eliminado

Trazas un círculo mágico en el suelo que te protegerá de criaturas extraplanarias hostiles. Mientras el círculo mágico permanezca activo las criaturas extraplanarias no podrán pasar por él y todos sus ataques contra ti tendrán Desventaja. Estas tampoco podrán afectarte con habilidades sobrenaturales que te tengan específicamente como objetivo, pero podrán realizar ataques de área o lanzarte proyectiles físicos sin dificultades. Un círculo mágico durará hasta que sea eliminado o escojas anular sus efectos.

Mientras que la barrera de círculo mágico podrá aguantar a criaturas extraplanarias más débiles aquellas poderosas pueden intentar romperlo. Por ello, una criatura extraplanaria puede emplear una acción para intentar cruzar la barrera, forzándote a tener éxito en un tiro de Magia Protectora frente a una dificultad igual a su nivel + 3. Si fracasas la criatura romperá la barrera y acabará con tu círculo mágico.

Empoderar (1 chi): Trazas el círculo mágico en otra criatura aliada para que se mueva junto a ella.

Sello Protector

Protectora, Arcana, Duradera, Toque

Coste: 3 acciones y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Seis rondas o hasta que sea eliminado

Colocas un sello protector en un aliado que puedas tocar que mejorará sus defensas frente a la magia arcana. Mientras un objetivo porte un sello protector recibirá Resistencia a la magia Arcana y podrá emplear tu modificador de Magia Protectora para defenderse de efectos Arcanos de todo tipo, sustituyendo el que usaría normalmente.

Un sello durará seis rondas o hasta que sea eliminado y un personaje no podrá tener activo más de un sello protector. Si el afectado fracasa un tiro contra un hechizo Arcano puedes sacrificar el sello para convertir dicho fracaso en un éxito, protegiéndole de los efectos del hechizo. No podrás eliminar de esta manera los efectos de hechizos cuyo Rango supere al tuyo por 2 o más.

Empoderar (1 chi): Un objetivo repite un tiro defensivo contra un efecto arcano y se queda con el resultado que más le convenga.

Rango III

Retener Persona

Protectora, Arcana, Agarre

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Afecta a tu objetivo con Eliminar Magia sin la necesidad de pagar chi o acciones.

Duración: Concentración

Formas cuerdas de chi alrededor de un enemigo para retenerlo y anular sus capacidades mágicas. Un objetivo a distancia media deberá tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias frente a tu Magia Protectora o quedará *agarrado* por cuerdas de chi. Una criatura *agarrada* por este hechizo no podrá lanzar hechizos ni habilidades Arcanas. La criatura podrá repetir el tiro cada ronda para intentar liberarse y este hechizo cesará si pierdes la concentración. Cabe recalcar que este hechizo no puede evitarse con habilidades Defensivas Arcanas con la excepción de aquellas pertenecientes a Magia Protectora.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Glifo Mágico

Protectora, Arcana, Duradera, Mejora

Coste: 3 acciones y 2 chi

Duración: Un día o hasta que se active

Inscribes un glifo mágico en una superficie que puedas tocar que tendrá ligado un hechizo que conozcas cuyo Rango no supere el que tengas en Magia Protectora. El glifo permanecerá inscrito durante un día y en cualquier momento puedes activarlo como acción bonus para emplear el hechizo que tenga ligado, lo cual acabará con el glifo. debes pagar el coste de chi que tenga el hechizo que intentes ligar.

Los efectos de un glifo variarán levemente según el glifo escogido. El alcance del hechizo se limitará a todo aquello que pueda tocar el glifo mientras que su duración será igual al hechizo escogido. Si ligas uno que requiera concentración solo permanecerá activo durante una ronda desde la activación del glifo.

Absorber Chi

Protectora, Pasiva

En respuesta a que anules un hechizo u objeto mágico con *eliminar magia, disrupción mágica* o *contrahechizo* recuperas 1 chi de tu reserva. Además, cada vez que afectes a un enemigo que tenga reserva de chi con una habilidad de magia protectora este perderá 1 chi y tú ganas 1 chi.

Rango IV

Campo Antimágico

Protectora, Arcana, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera pequeña

Duración: Concentración

Cortas todos los conductos de chi alrededor de ti para deshabilitar la magia misma. Mientras el campo antimágico permanezca activo todas las criaturas que se encuentren en él se volverán incapaces de emplear magia Arcana ni podrán ser afectadas por hechizos Arcanos. El campo impedirá que puedan activarse glifos u objetos mágicos en él. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea eliminado.

Tus habilidades mágicas también están perjudicadas por el campo, otorgándote Desventaja en todos tus tiros de Magia Arcana e impidiendo que puedas lanzar hechizos Duraderos dentro de él o afectar a criaturas fuera del campo.

Empoderar (1 chi): Creas un campo antimágico alrededor de otra criatura de tu elección, la cual podrá emplear Esquiva para evitarlo. Si lo consigues el campo rodeará a tu objetivo y se moverá junto a él hasta que sea eliminado.

Exilio

Protectora, Arcana

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Instantáneo

Envías a una criatura extraplanaria a distancia media de ti de vuelta a su plano natal. Exiliar a una criatura requiere que tengas éxito en un tiro de Magia Protectora contra una dificultad igual a su nivel + 3. Si lo consigues devolverás a tu objetivo a su plano natal, eliminándolo del campo de batalla. No podrás afectar a criaturas extraplanarias míticas con este hechizo ni a seres de origen extraplanario que hayan nacido en el plano material.

Empoderar (1 chi): Afecta a una criatura extraplanaria adicional con este hechizo.

Esfera de Fuerza

Protectora, Arcana, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera pequeña

Duración: Concentración

Empleas la energía mágica en su estado más puro para generar una barrera impenetrable. Al lanzar este hechizo formas una esfera de fuerza de tamaño pequeño rodeando tu cuerpo con PV iguales a tu Rango x 6 y DEF igual a tu Rango + 4 que recibirá todos los ataques dirigidos hacia ti. Además, mientras permanezca activa recibes Inmunidad a efectos de Toque y Gaseosos además del daño no-mágico. La esfera durará hasta que pierdas la concentración o se le acaben los PV.

De manera alternativa puedes escoger que la esfera se forme alrededor de una criatura de tu elección para atraparla, forzándola a tener éxito en un tiro de Esquiva frente a tu magia Protectora para evitar este efecto. Si fracasa su tiro la esfera le rodeará, impidiendo sus movimientos fuera de ella y que sea afectada por ataques. La esfera puede ser destruida de la misma manera que aquella que te rodea.

Empoderar (1 chi): La esfera recupera todos sus PV si le queda por lo menos 1 PV.

Rango V

Tus hechizos Protectores de Rango III reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Disyunción

Protectora, Arcana

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Instantáneo

Deshaces todas las conexiones de chi que rodean a un enemigo para anular toda la magia que tenga. Un objetivo a distancia media pierde todos los hechizos Arcanos Duraderos que tenga activos además que todos sus objetos mágicos dejarán de funcionar durante el resto del combate. Este hechizo solo puede detenerse con Magia Protectora y no anulará hechizos míticos ni artefactos.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Ligación Planar

Protectora, Arcana, Duradera

Coste: 3 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Empleas la magia para tomar control de una criatura extraplanaria a distancia media, ligando su esencia vital a la tuya. Para ligar a una criatura extraplanaria debes tener éxito en un tiro de Magia Protectora frente a una dificultad igual a su nivel + 3. Si lo consigues la criatura caerá bajo tu control, permitiéndote decidir sus acciones como si fuera una invocación tuya. No puedes tener ligadas a más de cuatro criaturas a la vez y perderás control de las criaturas dominadas si pierdes la concentración.

Empoderar (1 chi): Afecta a una criatura adicional con este hechizo.

Invertir Chi

Protectora, Arcana, Toque

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: Tu objetivo queda *aturdido* durante una ronda.

Duración: Instantáneo

Inviertes el chi de un enemigo para provocarle una explosión interna de energía mágica. Tu objetivo que puedas tocar debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Protectora o le sobrecargas con una gran cantidad de energía mágica, aumentando su reserva de chi por 3 e infligiéndole daño igual a su reserva total. Si tu objetivo tiene habilidades mágicas puede reducir su reserva de chi por cualquier cantidad para reducir el daño de este hechizo tanto como desee.

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance de este hechizo a medio

Rango VI

Tus hechizos Protectores de Rango IV reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Sello Extraplanario

Protectora, Arcana, Duradera

Coste: 3 acciones y 5 chi

Duración: Hasta que termine

Absorbes una criatura extraplanaria que tengas ligada para obtener parte de su poder. Debes hacer un último tiro contra el nivel de la criatura + 3 y en caso de éxito obtienes todas las habilidades pasivas, resistencias, inmunidades, movimientos y ataques que tenga, las cuales puedes usar como si fueran tuyas. Puedes también aumentar una de tus estadísticas y su respectivo limitador por 1 por cada cuatro niveles que tenga (no podrás incrementar un limitador por más de 3).

Solo puedes tener una única criatura ligada de esta manera y en determinadas situaciones la criatura puede intentar liberarse, forzándote a repetir el tiro de magia protectora contra esa misma dificultad. Si fracasas esta se liberará y dejará de estar ligada además de infligiéndote los efectos de *disyunción* e *invertir chi*. Una sello extraplanario es un proceso extremadamente doloroso para la criatura afectada y ninguna lo aceptará voluntariamente, impidiéndote usar esta habilidad en tus propias invocaciones salvo casos excepcionales.

Magia Temporal

El flujo del tiempo es algo que siempre ha estado fijo y para casi todo el mundo es inevitable el estar atados a su inexorable paso sin embargo eso no es así para los practicantes de esta magia. Te has especializado tanto en el funcionamiento del chi que has sido capaz de averiguar como usarlo para hacer pequeñas modificaciones en tu entorno, creando una especie de engaño para la existencia que te rodea y haciendo pequeñas modificaciones en lo escrito por el universo. Según tus estudios van avanzando comienzan a volverse mas firmes comienzas a verte irradiado por la misma energía con la que trabajas, pudiendo obtener algunos de sus beneficios incluso sin mantener la concentración sobre ellos, así como también aumentar el entorno total que puedes alterar pudiendo incluso alterar el mismo flujo del tiempo a tu alrededor al incurrir en un gran uso de chi.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Temporal mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Temporal será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Premonición

Temporal, Arcana, Pasiva

Vislumbras el futuro por unos instantes para predecir un suceso específico. Una cantidad de veces al día igual a tu Rango + 2 puedes repetir un tiro de ataque, defensa, salvación o habilidad y quedarte con el resultado que más te convenga. Esta habilidad solo puede usarse una vez por tiro y puede contrarrestarse si la criatura enfrentada emplea una habilidad que le permita repetir tiros.

Empoderar (1 chi): Recuperas un uso de esta habilidad.

Alteración Temporal

Temporal, Arcana, Toque

Coste: 2 acciones

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Instantáneo

Revertes el tiempo en una pequeña burbuja para restaurar aquello que toques a su estado anterior. Reparas los daños recientes de un objeto que puedas tocar, restaurándolo de la condición *roto* y permitiendo que pueda volver a ser utilizado.

Esta habilidad puede usarse también para revertir las heridas recientes de un aliado, sanándole Vitalidad igual a tu Rango + 2. Solo podrás curar de esta manera el daño que haya sufrido la ronda pasada y la sanación otorgada por esta habilidad solo puede detenerse con habilidades que anulen magia Arcana.

Empoderar (1 chi): Afecta con esta habilidad a todos los objetos y criaturas en una esfera pequeña o reduce por un paso el nivel de una *herida permanente* o Aflicción que tenga tu objetivo.

Robar el Tiempo

Temporal, Arcana, Aflicción, Toque, Fuerza

Coste: 1 acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El objetivo está *fatigado* una ronda.

Aceleras el flujo del tiempo en una pequeña burbuja para envejecer rápidamente todo lo que toque. Un objetivo que puedas tocar deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Temporal o sufrirá 1d6 + Rango daño Fuerza que traspasará toda defensa. Este hechizo no afectará a criaturas inmortales o incorpóreas.

Si tocas un objeto no-mágico con este hechizo adquirirá el efecto de estado *roto* mientras que si afectas un hechizo Duradero reducirás su duración por dos rondas si superas el tiro de magia de su lanzador (en el caso que sea de concentración se perderá si lo afectas exitosamente tres veces).

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance a medio o afecta a un objetivo adicional que puedas alcanzar.

Rango II

Acelerar

Temporal, Arcano, Mejora, Duradero

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Aceleras temporalmente a un personaje para que se mueva a velocidades sobrehumanas. Una criatura a distancia media quedará temporalmente acelerada, recibiendo así una acción adicional en su turno además de Ventaja en todos sus tiros relacionados con la DES. Este hechizo durará hasta que pierdas la concentración y sus efectos no se acumulan con otros hechizos del mismo tipo.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo. No hay límite de la cantidad de personajes que puedes tener acelerados pero si pierdes la concentración todos los afectados perderán este hechizo.

Ralentizar

Temporal, Arcano, Duradero

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Radio pequeño

Duración: Concentración

Ralentizas enormemente el tiempo en una esfera pequeña para que tus enemigos se muevan a paso de tortuga. La esfera aparecerá en un punto a distancia media y todos los objetivos en ella deberán tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Temporal o quedarán *ralentizados* durante una ronda.

La zona afectada permanecerá en el campo de batalla hasta que pierdas la concentración y toda criatura que entre en ella o acabe su turno ahí deberá repetir el tiro contra este hechizo o será afectada de nuevo. Además, una vez por ronda puedes mover la esfera hasta un paso en cualquier dirección como acción bonus.

Empoderar (1 chi): Ralentizas el tiempo alrededor de ti para que todos los ataques que recibas tengan Desventaja en su tiro durante una ronda.

Desplazamiento

Temporal, Arcana, Defensiva, Reacción

Coste: 1 chi

Duración: Instantánea

Realizas un pequeño salto temporal para que el último ataque que hayas recibido nunca te impactase. Como reacción empleable en cualquier momento de la ronda cancelas el daño y los efectos del último ataque que hayas recibido, tratándolo como si nunca te impactase. Solo puedes usar este hechizo una vez por ronda y no podrás anular ataques que te hayan impactado la ronda anterior.

Rango III

Tus hechizos Temporales convierten sus dados de daño a d8.

Visión

Temporal, Arcana, Ritual

A través de un complejo ritual meditativo vislumbras tu línea temporal durante unos instantes, recibiendo así visiones del pasado, presente o futuro. Cada uso de este ritual te otorgará una visión relacionada con un objeto, lugar o persona de tu elección que esté junto a ti mientras realices el ritual. La naturaleza de las visiones que recibas quedará escogida por el máster y un uso excesivo de este ritual puede desencadenar en la locura.

Predecir Movimiento

Temporal, Reacción, Arcana

Coste: 2 chi

Duración: Instantánea

Vislumbras el futuro por unos instantes para predecir un suceso y prepararte contra él. Una vez por ronda como reacción al realizar un tiro defensivo o de habilidad puedes emplear este hechizo para tener éxito automático en él. Este hechizo no te permitirá tener éxito automático en tiros de habilidad contra efectos de las categorías Aflicción, Mental, Miedo, Maldición o Agarre.

Empoderar (1 chi): Puedes volver a usar este hechizo esta ronda.

Dobles Temporales

Temporal, Sostenida, Arcana, Defensiva

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Concentración

Provocas una anomalía temporal a tu alrededor que formará varias copias intangibles de ti que representan tus movimientos pasados y futuros. Al lanzar este hechizo creas una cantidad de dobles temporales a tu alrededor igual a tu Rango que seguirán tu movimientos, permaneciendo a tu alrededor hasta que pierdas la concentración o seas impactado por un ataque de área.

Puedes emplear a tus los dobles para burlar ataques contra ti o usarlos para engañar a tus enemigos. Una vez por ronda como reacción puedes hacer que un ataque hecho contra ti impacte a uno de tus dobles, destruyéndolo de inmediato. Dicho ataque no puede ser de área ni funcionará contra criaturas con vista a ciegas.

De manera alternativa puedes sacrificar un doble para anular un ataque que realices, tratándolo como si nunca hubieras tomado esa acción y recuperando todas las reservas gastadas en él. Tu objetivo no recuperará reservas ni usos de habilidades gastadas para defenderse de dicho ataque aunque sea anulado. No obstante, debido a que los dobles representan acciones pasadas o futuras solo podrás anular ataques que sean iguales al que hayas realizado justo antes o vayas a utilizar justo después.

Empoderar (1 chi): Restaura la mitad de tus dobles temporales redondeando hacia abajo.

Rango IV

Revertir el Tiempo

Temporal, Arcana, Sostenida

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Cuatro rondas

Preparas un pequeño salto temporal para volver atrás en caso de gran peligro. Al lanzar este hechizo guardas tu estado físico actual, anotando la Vitalidad, PV, efectos de estado, posición y *heridas permanentes* que tengas en este momento. Mientras este hechizo permanezca activo en cualquier momento de la ronda puedes terminarlo como acción bonus puedes para volver a tu estado anterior, sustituyendo tus datos actuales por los que tenías en el momento que lo lanzaste.

Revertir el tiempo no restaurará tu reserva de chi ni afectará la duración de hechizos y habilidades Duraderas. Este hechizo se activará de manera automática en el momento que mueras, permitiéndote resucitar y volver a tu estado anterior. No puedes tener este hechizo activado múltiples veces en una única persona.

Empoderar (1 chi): Lanza este hechizo en otro personaje que puedas tocar para que vuelva a su estado anterior en el momento que desees. Si lo empleas en un enemigo deberás tener éxito en un tiro de Magia Temporal frente a su CON para afectarle.

Estasis

Temporal, Arcana, Parálisis

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu objetivo no podrá intentar liberarse la primera ronda que esté afectado

Duración: Concentración

Congelas el tiempo alrededor de un enemigo para dejarlo en estasis temporal. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Temporal o quedará *paralizado* y congelado en su posición actual. Este efecto durará hasta que tu objetivo sufra daño de un ataque o pierdas la concentración además que podrá repetir el tiro al principio de su turno para intentar liberarse. Si falla tres veces contra este hechizo no podrá volver a tirar hasta que pase un día o sea liberado.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Ataque Retardado

Temporal, Arcana, Mejora

Coste: 2 chi

Duración: Instantáneo

Al emplear un ataque o hechizo puedes retardarlo cualquier cantidad de rondas en el futuro para potenciar sus efectos y atacar inesperadamente a tus enemigos. Deberás retardar dicha habilidad como mínimo una ronda y esta desaparecerá temporalmente, contando como si nunca la hubieras usado.

Cuando pase la cantidad de rondas escogida podrás emplear la habilidad retardada como acción bonus, la cual activará su efecto crítico al impactar además que contará como un ataque sorpresa. No puedes retardar otros hechizos Temporales de esta manera.

Rango V

Tus hechizos Temporales convierten sus dados de daño a d10.

Parar el Tiempo

Temporal, Arcana, Área, Parálisis

Coste: 3 acciones y 3 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Una ronda

Todas las criaturas en una esfera grande deben tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Temporal o quedarán *paralizadas* hasta que termine este hechizo. Tras parar el tiempo terminarás de inmediato la ronda actual, pasando al principio de tu siguiente turno. Este hechizo acabará cuando termine tu turno o ataques a cualquier criatura afectada por él.

Empoderar (1 chi): Vuelves a emplear este hechizo sin la necesidad de pagar acciones o chi al final de tu turno para extender sus efectos una ronda adicional. Las criaturas afectadas repetirán el tiro y se liberarán de él en caso de éxito.

Visión Futura

Temporal, Mejora, Arcana

Coste: 3 chi

Duración: Seis rondas

Obtienes la capacidad de percibir el futuro inmediato para anticiparte a todas las acciones enemigas. Este hechizo te otorgará Ventaja en todos tus tiros de ataque, defensa y habilidad durante las siguientes seis rondas además de Inmunidad a ataques sorpresa. Mientras que este hechizo te permite predecir acciones futuras sus ventajas no se aplicarán a tiros contra efectos de las categorías Aflicción, Mental, Miedo, Maldición o Agarre.

Visión futura mejorará también tus capacidades de predecir y defenderte de acciones futuras. Recuperarás también una carga de Premonición al principio de tu turno sin la necesidad de gastar chi además puedes lanzar el hechizo Predecir Movimiento empleando cargas de Premonición en lugar de chi.

Empoderar (1 chi): Otorga este hechizo a un aliado que puedas tocar durante el resto del combate.

Brecha Temporal

Temporal, Ambiental, Arcana

Coste: 3 acciones y 3 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Concentración

Provocas una brecha temporal en el campo de batalla donde podrás manipular el flujo del tiempo a tu antojo. La brecha ocupará un espacio igual a una esfera grande y transformará todo el lugar en un dominio cuyo tiempo fluye de manera distinta al plano material. Por ello, mientras dure este hechizo puedes escoger la relación entre el tiempo fuera de la burbuja y el tiempo dentro de ella, haciendo así que los todos los sucesos dentro de la brecha duren tan poco como un minuto o tanto como un día entero a ojos de los individuos fuera de ella. Debido al enorme esfuerzo que supone una brecha durará hasta que pierdas la concentración o pase una hora.

La brecha temporal te permitirá alterar el tiempo de maneras nuevas e inesperadas. Al principio de una ronda puedes escoger el orden de Iniciativa que tendrán todos los personajes en ella, colocándote como más te convenga. Esto también te permite emplear tus acciones en cualquier momento de la ronda teniendo siempre prioridad. Además, todos tus hechizos temporales reducirán su coste en acciones por 1 y aquellos que la vean reducida a 0 podrán ser lanzados como acción bonus una vez por ronda.

Empoderar (1 chi): Lanza uno de tus hechizos temporales con coste de una acción como acción bonus.

Rango VI

Tus hechizos Temporales de Rango IV reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Retroceso en masa

Temporal, Arcana, Ambiental

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Cinco rondas

Al lanzar este hechizo guardas el estado actual del campo de batalla, anotando la posición, valores defensivos y estado físico de cada criatura en una esfera grande. En cualquier momento de las siguientes cinco rondas puedes activar este hechizo para retroceder todos los sucesos hasta el momento que lo lanzaste, sustituyendo las estadísticas de todas las criaturas afectadas por las que tenían en dicho momento.

Mientras que este hechizo afecta enormemente el flujo del tiempo en el campo de batalla no se trata de un viaje temporal ya que los eventos fuera del área afectada no se verán alterados. Además, no se restaurarán reservas de chi ni de vigor pero sí desaparecerán todos los hechizos y habilidades Duraderas que hayan sido lanzadas después del momento que guardaste.

Rangos míticos

Rango I

Premonición: Aumenta los usos de esta habilidad por cada rango mítico que tengas y puedes emplear un uso para que un enemigo tenga que tirar una segunda vez y quedarse con el peor resultado.

Alteración temporal: Al reparar un objeto lo restauras a su estado original, reparando así todos los daños que haya sufrido a lo largo de su existencia. Además, si usas esta habilidad en una persona puedes sanarle PV y reducirás el nivel de una herida permanente que tenga por un paso.

Robar el tiempo: Al emplear esta habilidad en un objeto no-mágico lo harás inutilizable mientras que si la usas en una persona le infligirás el efecto de estado *exhausto* al impactar y tiras un dado de daño adicional. (1 chi) Reduce la reserva de chi del objetivo por 2 y recuperas 2 usos de *premonición* al impactar.

Rango II

Prisa: Al activar esta habilidad otorgarás una ronda adicional con tres acciones al afectado. Dicha ronda tendrá iniciativa igual a la iniciativa que haya obtenido este en el combate -10. Esto sustituirá al efecto anterior de *prisa*.

Ralentizar: El aura de ralentizado hace que los afectados se muevan tan lento que no podrán ni alcanzarte. Cada vez que una criatura entre en el aura o empiece su turno en ella deberá tener éxito en un tiro de salvación de FUE frente a tu magia arcana o no podrá moverse ni tomar acciones. Puede repetir este tiro tantas veces como desee gastando una acción como si estuviera *agarrado*. Adicionalmente, mientras esta habilidad permanezca activa eres inmune a ataques a distancia.

Desplazamiento: Te encuentras siempre parcialmente desplazado, permitiéndote usar esta habilidad cualquier cantidad de veces por ronda para evitar ataques. No obstante hay un intervalo de tiempo donde aún puedes ser atacado, impidiendo así que puedas usar esta habilidad dos veces seguidas. Si eres afectado exitosamente con *eliminar magia* no podrás desplazarte durante una ronda.

Rango III

Visión: Recibirás visiones mucho más profundas sobre el pasado, presente y futuro que te permiten vaticinar tu propio destino. Al usar esta habilidad el máster te mostrará información mucho más secreta y relevante además que puede escoger que veas tu propia muerte. Esto te otorga una habilidad similar a *conocer el destino* perteneciente a Ascendencia akhásica.

Predecir movimiento: Eres capaz de gastar dos cargas de premonición para tener éxito automático en un tiro de tu elección tanto de ataque, defensa o habilidad. No podrás usar esta habilidad para impactar a criaturas míticas o defenderte de efectos relacionados con ellas.

Doble temporal: Tus dobles temporales están parcialmente vivos, actuando de la misma manera que la habilidad *clones sombríos*. De igual manera estos tendrán la mitad de nivel que tú y solo 1 PV.

Rango IV

Revertir el tiempo:

Estasis:

Ataque retardado:

Rango V

Visión futura:

Parar el tiempo:

Brecha temporal:

Rango VI

Retroceso en masa: Al usar esta habilidad puedes decidir quiénes volverán a su estado original y quiénes no, manipulando el flujo del tiempo como deseas. Además, la burbuja permanecerá activa mientras mantengas la concentración en ella y cuando pase una cantidad de tiempo igual a la diferencia entre el momento al que vuelves y el momento en el que lanzaste este efecto puedes volver a usar esta habilidad sin la necesidad de gastar chi.

Ocultismo

El ocultismo, al contrario que la magia arcana, no es algo que pueda fácilmente comprenderse o estudiarse sino que se necesita de cierto don innato para conseguir ser capaz de amaestrar estas inusuales artes y ser capaz de progresar en ellas. Usualmente aquellos que llegan a cierto nivel de control de las técnicas necesarias son capaces de desafiar algunas de las reglas del universo siendo algunos de los ejemplos el poder de ir en contra del ciclo natural de la vida y la muerte, manifestar fuerzas que obedecen tu pensamiento e inclusive manipular la propia gravedad a su antojo.

Magia Mental

Tu

has decidido caminar por una senda algo diferente al de el resto de escuelas prefiriendo centrarte mas en que se encuentra dentro de nuestro cuerpo y el como funciona en lugar de mirar hacia que nos rodea.

Mediante ligeras modificaciones en el chi interno de las personas has conseguido encontrar las partes exactas que se relacionan con la mente del individuo, tanto de su comportamiento como de su memoria y no solo has sido capaz de localizarla sino que también has encontrado una forma de alterarla.



A medida que encuentras mas sujetos en los que poder practicar sin que otras personas se enteren de ello tus conocimientos se van volviendo mas extensos, como sobrecargar la mente o como detectar los pensamientos mas simples de la mente humana ya no te parece tan sorprendente y has decidido ir a por mas, encontrando las formulas exactas que te permitan llevar a los humanos que te rodean a seguir tu voluntad sin que ellos siquiera sean conscientes de que están siendo manipulados o incluso haciéndoles creer que es su propio voluntad lo que están siguiendo, sin embargo siempre hay que tener una pequeña carta bajo la manga por si algo sale mal y resulta que todos los humanos tienen un punto débil fácil de encontrar para ti en lo mas recóndito de tu mente que si se daña probablemente no les permitirá volver a ser los mismos.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Mental mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Mental será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Asalto Mental

Mental, Cordura

Coste: 1 Acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu objetivo quedará *aturdido* durante una ronda

Duración: Instantáneo

Atacas la mente de un enemigo para romper sus facultades mentales y su capacidad para concentrarse. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia Mental o reducirá su Cordura por un valor igual a tu Rango + 1 y perderá de inmediato la concentración. Si logras reducir la Cordura de un enemigo a 0 este caerá Inconsciente de inmediato.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo.

Leer Pensamientos

Mental, Duradera

Coste: 2 acciones y 1 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Concentración

Eres capaz de percibir los pensamientos superficiales y estado emocional de las criaturas que te rodean, aportándote información valiosa sobre ellas tanto en combate como en situaciones sociales. Mientras este hechizo permanezca activo detectas todas las criaturas pensantes en un radio grande y puedes leer sus pensamientos superficiales, conociendo información básica sobre ellas y su estado emocional actual. Este hechizo terminará cuando pierdas la concentración o escojas acabarlo. Cabe recalcar que no podrás detectar a criaturas que tengan Resistencia o Inmunidad a efectos Mentales.

Además, mientras este hechizo esté activo puedes emplear una acción para penetrar en los pensamientos profundos de un objetivo para descubrir más información sobre él. Tu objetivo podrá evitarlo si tiene éxito en un tiro de Concentración o Averiguar Intenciones frente a tu Magia mental y en caso que falle aprenderás un dato de él escogido por el máster.

Empoderar (1 chi): Puedes detectar los pensamientos profundos de una criatura como reacción para preveer su siguiente acción, la cual te contará el máster con sinceridad. Esto te otorgará Ventaja en tu tiro defensivo o de habilidad donde sea lógico que se aplicase.

Escudo Mental

Mental, Duradera

Coste: 2 acciones

Duración: Concentración

Aumentas tus defensas mentales frente a intrusiones enemigas. Mientras este hechizo permanezca activo puedes emplear tu tiro de Magia mental para defenderte de otros efectos Mentales y aumentas tu Cordura por un valor igual a tu Rango. Además, no puedes ser detectado pasivamente con Leer pensamientos si no lo deseas. Los bonificadores de este hechizo durarán hasta que pierdas la concentración.

Empoderar (1 chi): Otorgas esta habilidad a un aliado que puedas tocar. Este podrá emplear tu bonificador de Magia mental en lugar del suyo propio para defenderse de efectos Mentales.

Rango II

Sugestión

Mental, Duradero

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu condicionamiento es especialmente efectivo, permitiéndote convencer a tu objetivo que tome una acción que típicamente no haría.

Duración: Instantáneo

Eres capaz de sugestionar determinados comportamientos a otras personas para que actúen de una manera más afín a tus intenciones. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia mental o le condicionarás mentalmente para que actúe de una manera específica. Este nuevo comportamiento no debe contradecir la personalidad de tu objetivo ni ser ilógico para la situación en la que se encuentre. Algunos ejemplos son hacerle más amistoso hacia ti o que esté dispuesto a hacerte un pequeño favor.

Si empleas este hechizo en un combate puedes condicionar a tu objetivo para que tome una acción específica en su turno siempre y cuando sea lógica según la situación. Algunos ejemplos son moverse a un lugar, emplear una habilidad de tu elección o atacar a un enemigo específico.

Empoderar (1 chi): Vuelves a emplear este hechizo en el mismo objetivo como acción bonus sin la necesidad de pagar chi. Solo puedes empoderar de esta manera una vez por hechizo.

Sanación Mental

Mental, Toque

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Toque

Eres capaz de emplear tus conocimientos de magia mental para restaurar mentes dañadas y alteradas forzosamente. Un aliado que puedas tocar recupera una cantidad de Cordura igual a tu Rango + 1. Si está afectado por un hechizo Mental ajeno puedes eliminarlo si tienes éxito en un tiro de Magia mental contra una dificultad igual al modificador de magia Mental que tenga el lanzador de dicho efecto. Este hechizo no puede eliminar efectos míticos ni sanar a individuos que hayan enloquecido.

Empoderar (1 chi): Eliminas un hechizo Mental adicional si tienes éxito en el tiro.

Alterar Emociones

Mental, Duradero

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Duración: Hasta que se recupere

Tu control mental te permite cambiar las emociones de los demás con solo un gesto. Un objetivo a distancia media de ti deberá tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración frente a tu magia mental o alterarás su mente para que caiga en un estado emocional escogido por ti.

Dicho estado permanecerá activo hasta que termine el combate y tu objetivo podrá repetir el tiro cada ronda para intentar liberarse de él. También se liberará de este efecto si acaba en una situación donde sienta una emoción suficientemente fuerte para cancelar el efecto recibido o empoderas una emoción distinta con este hechizo.

Los efectos exactos que otorga este hechizo dependen de la emoción que busques reforzar, siendo tanto positivos como negativos. Aquí se presentan algunas de las emociones que puedes reforzar junto a sus efectos.

- **Cansancio:** Tu objetivo quedará *fatigado* hasta que se libere. Si afectas a un objetivo fuera de un combate empezará a sentirse cansado, cayendo *inconsciente* si no se libera tras una ronda.
- **Ira:** Tu objetivo entra repentinamente en cólera, recibiendo Ventaja en todos sus tiros de ataque a costa de recibir Desventaja en sus tiros defensivos y volviéndose incapaz de mantener la concentración. Los bonificadores otorgados así no se acumulan con Ataque salvaje o Furia de batalla.

- **Miedo:** Tu objetivo siente terror inexplicable, aumentando así su nivel de miedo por un paso. Si permanece en una situación estresante o de combate cada vez que fracase su tiro contra este hechizo volverá a aumentar su nivel de miedo por un psao.
- **Calma:** Un sentimiento de calma llena a tu objetivo, haciendo que pierda sus ganas de luchar. El afectado perderá inmediatamente los bonificadores de cualquier efecto de Moral y no podrá emplear habilidades de Ira o Mente desencadenada.
- **Valentía:** Tu objetivo recibe Resistencia al Miedo y Ventaja en sus tiros de ataque y defensa a costa que nunca se retirará de un combate. Los bonificadores otorgados así no se acumulan con Inspirar heroísmo u otras habilidades de Presencia.

Empoderar (1 chi): Afecta a un enemigo adicional con este hechizo al lanzarlo.

Rango III

Tus hechizos Mentales de Rango I reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Sobrecarga Mental

Mental, Cordura

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera pequeña

Efecto crítico: Los afectados reducirán de nuevo su cordura por un valor igual a tu Rango + 1.

Duración: Hasta que sea eliminada

Haces un ataque destructivo contra las mentes de un grupo de enemigos a distancia media que les enloquecerá temporalmente. Todas las criaturas en una esfera pequeña centrada en un punto a distancia media deben tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia mental o reducirán su cordura por un valor igual a tu Rango + 1 y quedarán *confundidos* durante el resto del combate.

Una criatura *confundida* podrá repetir el tiro una vez por ronda y se liberará de él en caso de éxito. Este hechizo también dejará de funcionar si un afectado ya no se encuentra una situación estresante durante una ronda.

Empoderar (1 chi): Lanzas este hechizo como acción bonus contra todas las criaturas en otra esfera de tamaño pequeño a distancia media de ti.

Geas

Mental

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu objetivo reduce su Cordura por un valor igual a tu Rango + 1.

Duración: Un día

Tus habilidades de condicionamiento mental te permiten sobrepasar el comportamiento normal de una criatura para que siga una orden sin rechistar. Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia Mental o le implantas una orden mental que estará forzado a seguir.

Esa orden mental permanecerá implantada durante un día y puedes activarla cuando desees para que tu objetivo la obedezca forzosamente durante una ronda. Dicha orden no puede atentar contra el instinto de supervivencia de tu objetivo y ni forzarlo a herir a sus seres queridos salvo que su cordura haya sido reducida a 0 o se encuentre *confundido*.

Empoderar (1 chi): Afectas a un objetivo adicional con este hechizo.

Telepatía

Mental, Pasiva

Tu maestría mental te permite hablar con otras criaturas usando únicamente el poder del pensamiento. Mientras tengas activo el hechizo Detectar pensamientos eres capaz de comunicarte mentalmente con todas las criaturas que detectes, pudiendo así comunicarles y recibir información de ellas sin la necesidad de hablar. Esta habilidad te permite también afectar a toda criatura que puedas detectar telepáticamente con hechizos Mentales sin la necesidad de percibir las.

Rango IV

Todos tus hechizos Mentales de Rango II reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Sugestión en Masa

Mental, Área, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera media

Duración: Concentración

Manipulas sutilmente el comportamiento de un gran grupo de individuos para que actúen tal como deseas. Todas las criaturas a distancia media de ti deben tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración o quedarán mentalmente condicionadas a realizar las acciones que escojas esta ronda. Dichas acciones no deben resultar ilógicas para la situación ni ir en contra de la personalidad y estado mental de los afectados, funcionando de la misma manera que el hechizo Sugestión.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y toda criatura que permanezca a distancia media de ti deberá repetir el tiro al principio de su turno o volverás a afectarle con este hechizo. Aquellas criaturas que hayan tenido éxito una vez en este tiro no podrán volver a ser afectadas y no notarán que han sido condicionadas por un efecto mental.

Empoderar (1 chi): Una criatura que ya esté afectada por Sugestión deberá repetir el tiro inmediatamente contra este hechizo y si fracasa seguirá una de tus órdenes sin rechistar, afectándole de la misma manera que Geas.

Modificar Recuerdos

Mental, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Permanente

Modificas la memoria de una criatura que puedas detectar para que olvide información clara o recuerde determinados sucesos de una manera diferente. Una criatura a distancia media cuya mente puedas detectar deberá tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración contra tu Magia mental o manipulas una porción de sus recuerdos de hasta diez minutos de duración.

Este hechizo permite hacer que el objetivo olvide determinados sucesos o reciba varios recuerdos implantados. No obstante, si le implantas recuerdos demasiado inverosímiles o contradictorios los tratará como si fueran un sueño o alucinaciones suyas. Dicha alteración durará hasta que el afectado se dé cuenta que esos recuerdos eran ficticios si tiene evidencias suficientes para desmentirlo.

Una modificación de los recuerdos es especialmente peligrosa para enemigos al borde de la locura. Si afectas a un objetivo con 0 cordura con este hechizo puedes alterar recuerdos de cualquier momento de su vida o hasta hacerle olvidar determinadas habilidades que tiene, pudiendo así eliminarle hasta cuatro Rangos de habilidad que tenga hasta que se recupere de este hechizo.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo

Aura Emocional

Mental, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera media

Duración: Concentración

Al activar esta hechizo todas las criaturas a distancia media de ti deben tener éxito en un tiro de Averiguar intenciones o Concentración frente a tu Magia mental o reforzarás una de sus emociones durante una ronda, funcionando de igual manera a Alterar emociones. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y mientras lo esté toda criatura que acabe su turno o entre por primera vez esta ronda en un espacio a distancia media de ti volverá a ser afectado por este hechizo.

Empoderar (1 chi): Cancela un efecto Mental o de Moral empleado contra una criatura que se encuentre en el área afectada por esta habilidad.

Rango V

Todos tus hechizos Mentales de Rango III reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Esclavizar

Mental, Duradera

Coste: 1 acción y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

El más peligroso entre los hechizos mentales, este prohibido conjuro te permite doblegar completamente la mente de un enemigo para convertirlo en tu esclavo. Una criatura a distancia media de ti cuya mente puedes detectar debe tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia mental o caerá bajo el control de este hechizo. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o el afectado se libere.

Una criatura controlada de esta manera debe obedecer tus órdenes sin cuestionarlas siempre y cuando no atenten contra su propia vida. Podrás escoger exactamente qué acciones realiza en su turno y te tratará como si fueras un aliado. La criatura afectada podrá repetir el tiro si le ordenas que mate a un ser querido o realice otra acción que atente fuertemente contra sus principios o su instinto de supervivencia. Podrás saltarte estos límites y el afectado no podrá hacer ningún tiro si ha perdido toda su cordura.

Empoderar (1 chi): Afectas a una criatura adicional con este hechizo

Mente en Blanco

Mental, Mejora, Toque

Coste: 1 acción y 3 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Hasta que sea eliminada

Creas una poderosa barrera psíquica que protegerá a un objetivo de toda intrusión mental. Una criatura que puedas tocar recibirá Inmunidad a efectos Mentales y no podrá ser detectado por Telepatía o Leer pensamientos mientras este hechizo permanezca activo. Este hechizo cesará cuando sea eliminado o la cordura del afectado es reducida a más de la mitad de su valor original.

Empoderar (1 chi): Cuando una criatura ajena intente afectarte con un hechizo Mental puedes devolvérselo como reacción sin la necesidad de gastar chi o acciones. Emplearás tu bonificador de Magia Mental en todos los tiros relacionados con ese hechizo.

Destrozar Mente

Mental, Cordura

Coste: 1 Acción y 3 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado caerá *inconsciente* de inmediato

Duración: Instantáneo

Atacas la mente de un enemigo con el fin de destrozar su capacidad de raciocinio. Una criatura a distancia media de ti debe tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones contra tu Magia Mental o reducirá su cordura por 1d10 + INT además de quedar *aturdido* durante una ronda. La reducción a la cordura que provoca este hechizo puede afectar incluso a objetivos protegidos por Mente en Blanco.

Si este hechizo logra reducir la cordura del afectado a 0 este perderá completamente sus capacidades mentales, volviéndose incapaz de emplear habilidades que requieran una estadística mental y reduciendo su intelecto al de un animal. Si este efecto no se sana al cabo de un día se volverá permanente y tratarlo requerirá semanas de cuidados y uso reiterado del hechizo *sanador mental*.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Rango VI

Todos tus hechizos Mentales de Rango IV reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1).

Ráfaga mental

Mental, Área, Cordura

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Esfera media

Efecto crítico: Los afectados fallarán su tiro contra el hechizo mental que les intentes implantar

Duración: Concentración

Enfocas todo el poder de tu mente en una ráfaga psíquica que demolerá las capacidades de pensar y actuar de todos tus enemigos. Todos los objetivos a distancia media de ti deberán tener éxito en un tiro de Concentración o Averiguar intenciones o reducirán su cordura por 1d10 + INT y quedarán afectados por otro hechizo Mental que conozcas de Rango III o menos, forzándoles a tirar de nuevo contra él (no necesitarás pagar chi o acciones para ese hechizo).

Ráfaga mental permanecerá activa mientras mantengas la concentración y podrás repetir sus efectos al principio de tu turno. Si logras reducir la cordura de un objetivo a 0 con este hechizo puedes provocarle un derrame cerebral que lo matará instantáneamente. Además, mientras este hechizo permanezca activo todas las criaturas sin Resistencia a efectos Mentales serán incapaces de concentrarse debido al constante ruido mental que les provocas.

Magia onírica

Tienes un gran conocimiento de como funciona la mente humana en sus etapas de sueño, y al contrario que aquellos que dominan la magia mental tu eres capaz de introducir tu consciencia dentro de la mente de una persona que se encuentre dormida pudiendo luchar contra el dominio que posee sobre el escenario onírico que os rodea para tomar control de él. A medida que sigas desarrollando tus habilidades, serás capaz de crear escenarios mas complejos así como enfrentarte a mentes mas resistentes que intenten oponerse a tu influencia. A medida que te acerques al final te volverás capaz de mayores hazañas, pudiendo forzar a alguien a que entre en un sueño creado por ti para enfrentaros, entrar en las zonas mas profundas de su mente y afectarlas para tomar control de su cuerpo en caso de tener éxito o incluso atraparlo en un sueño compuesto por varias capas que sea casi indistinguible de la propia realidad y del que no pueda escapar.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Onírica mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Onírica será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Soñador lúcido

Onírica, Pasiva

Tu conocimiento del mundo de los sueños te permite cruzar la barrera que separa ambos mundos. Antes de hacer un descanso largo puedes realizar un ritual de 10 minutos de duración para entrar en el Plano Onírico cuando te duermas. Al entrar en el Plano Onírico de forma lúcida mantendrás tu equipamiento y objetos que tendrías en la vida real además de poder emplear tus habilidades con normalidad. Esta habilidad te otorga también Resistencia a efectos Mentales u Oníricos.

Podrás interactuar con otras criaturas que se encuentren en dicho mundo y hacer las mismas acciones que podrías realizar en el mundo real. En el caso de que mueras en el Plano Onírico te despertarás al momento sin sufrir ningún daño físico, pero no recibirás los beneficios de un descanso largo y acabarás *fatigado*. Cabe recalcar que los efectos mentales y las pérdidas de cordura que recibas en el mundo onírico se conservarán en el mundo real.

Alteración onírica

Onírica, Duradera

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: La criatura onírica afectada quedará *enfermada* durante una ronda

Duración: Instantáneo o una hora

Empleas tu control del Plano Onírico para manipular la materia, pudiendo así crear y destruir objetos además de cambiar la naturaleza de estos. Este hechizo solo puede emplearse en el Plano Onírico o en lugares fuertemente influenciados por él y al usarlo puedes crear o destruir un objeto pequeño a distancia media de ti o cambiar su forma a la que desees. Este cambio durará hasta que otra criatura lo cambie o pase una hora.

Si empleas este hechizo en objetos mágicos puede no funcionar o requerir que superes una dificultad escogida por el DJ para que funcione exitosamente. Este hechizo también puede usarse para transmutar forzosamente a criaturas oníricas, forzando a una criatura a distancia media de ti a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Onírica o sufre 1d6 + INT daño obligatorio.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo

Manto de sueños

Onírica, Mental, Área, Duradera

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los afectados quedarán *exhaustos* hasta que acabe este hechizo. Si ya se encuentran *fatigados* caerán *inconscientes*.

Duración: Concentración

Tu cuerpo se encuentra infundido de Magia Onírica debido a tus constantes viajes al Plano Onírico y puedes emplear dicho poder para enviar ahí a tus enemigos. Al activar este hechizo todas las criaturas que se encuentren a distancia media de un punto que alcances deben tener éxito en un tiro de Concentración o Voluntad contra tu Magia Onírica o empiezan a caer dormidas, quedando *fatigadas* hasta que se liberen de este hechizo o sufran daño.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración y cada ronda que lo esté las criaturas afectadas deben repetir el tiro o quedarán aún más adormecidas. Si fallan de nuevo quedarán *exhaustas* mientras que si ya están *exhaustas* caerán *inconscientes*. Al lanzar este hechizo contra criaturas que no se encuentren en combate estas recibirán Desventaja en todos sus tiros para defenderse de esta habilidad.

Empoderar (1 chi): Una criatura que ya se encuentra afectada por este hechizo caerá *inconsciente* si falla su tiro esta ronda.

Rango II

Inducción onírica

Onírica, Duradera

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Duración: Hasta que te despiertes

Conoces cómo entrar en los sueños de una persona de tu elección, invadiendo su mente y descubriendo los secretos de su subconsciente. Al emplear este hechizo caes dormido de inmediato y entras en los sueños de otra criatura dormida a distancia media de ti. Permanecerás en sus sueños hasta que te despiertes o escojas terminar este hechizo.

Al penetrar en la mente de un objetivo aparecerás dentro del sueño que esté teniendo, el cual se basará en los recuerdos y preocupaciones de tenga. Ahí puedes interactuar con tu objetivo, quién te hablará con mayor sinceridad y recordará determinados detalles de la conversación al despertarse. No obstante, si entras en la mente de una persona abiertamente hostil hacia ti actuará como si te viera en la vida real.

Los sueños de una persona también son una puerta hacia su subconsciente y puedes aprovecharte de ello para entrar en la mente de tu objetivo de forma más profunda. Todos los hechizos Mentales que lances contra un objetivo afectado de esta manera ignorarán las Resistencias e Inmunidades que tenga además de ser indetectables.

No obstante, emplear hechizos en la mente de un enemigo activará sus defensas mentales, las cuales tomarán la forma de criaturas oníricas o trampas escogidas por el DJ con nivel total igual a la suma del nivel del afectado y su estadística de INT. Las defensas mentales te pueden llegar a matar en el plano onírico y una vez que las actives volverán a atacarte cada vez que vuelvas a entrar en la mente del afectado. Un objetivo con la cordura reducida a 0 carecerá completamente de defensas mentales.

Este hechizo puede emplearse en criaturas más lejanas si realizas un ritual antes de dormirte empleando como componente un objeto que pertenezca a tu objetivo. Para tener éxito en el ritual debes tener superar una dificultad decidida por el máster según la distancia y la familiaridad de tu objetivo con un tiro de Magia Onírica.

Atrapasueños

Onírica, Defensiva

Coste: 3 acciones y 1 chi

Alcance: Toque

Duración: Ocho horas

Colocas un velo protector en la mente de una criatura que le protegerá de intrusiones mentales y oníricas. Dicho velo debe colocarse en una criatura que puedas tocar y mientras permanezca activo le otorgará Resistencia a efectos Mentales además que empleará tu modificador de Magia Onírica para defenderse de efectos Oníricos hostiles. Si dicha criatura falla su tiro o el velo es eliminado por una criatura ajena lo sabrás de inmediato. Este hechizo permanecerá activo durante ocho horas o hasta que sea eliminado.

Empoderar (1 chi): Infundes el velo de una capa adicional de protección, permitiendo a la criatura afectada a tener éxito automático en un tiro para defenderse de un efecto Onírico. Dicha capa se desvanecerá después de ser usada y solo podrás colocar un máximo de tres capas por velo.

Pesadillas malditas

Onírica, Mental, Maldición

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Toque

Duración: Hasta que sea eliminada

Colocas una marca maldita en una criatura que le dará pesadillas horripilantes cada vez que intente dormir. La marca es indetectable y la criatura afectada no puede tirar para evitarla en el momento que la reciba. Mientras esta permanezca activa cada vez que la criatura maldita intente dormir deberá tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración contra tu Magia Onírica o es incapaz de dormir y sufre daño a la cordura igual a tu Rango + 1.

Una criatura maldita tampoco es capaz de recuperar cordura de ninguna manera y cada vez que entre en el Plano Onírico atraerá a monstruos de pesadilla. La marca también te permite acceder libremente a los sueños de la criatura afectada sin importar su localización. Esta maldición solo puede eliminarse con hechizos capaces de quitarla como Atrapasueños.

Empoderar (1 chi): Una criatura maldita empieza a recordar sus peores pesadillas, forzándola a tener éxito en un tiro de Concentración o Voluntad contra tu Magia Onírica o aumenta su nivel de miedo por un paso. Solo puedes empoderar así una vez por ronda.

Rango III

Los sueños que construyas ahora podrán tener hasta un máximo de dos capas.

Invocación onírica

Onírica, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Una hora

Abriendo una grieta entre el plano terrenal y el mundo onírico permites que una criatura de una de las cuatro capas cruce a nuestra dimensión bajo tu control. De esta forma invocarás a una criatura de nivel 6 o menor, que podrá ser construida con arquetipos. Esta aumentará su nivel máximo por 2 por cada rango adicional que consigas en esta rama. A través de este método no podrás tener mas de cuatro invocaciones simultáneamente.

En caso de invocar a la criatura dentro del plano onírico esta podrá superar el límite de nivel, sin embargo seguirá su propia naturaleza, pudiendo así desobedecerte.

Duelo psíquico

Onírica, Mental

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Hasta que termine.

Empleando tu dominio del plano onírico puedes infundir el sueño en un objetivo de tu interés, arrastrando su mente con la tuya a un plano del mundo onírico. Al hacerlo tu objetivo podrá defenderse contra tu modificador empleando su Voluntad o Concentración, y en caso de que tengas éxito ambos iréis a un dominio onírico donde podréis entablar un combate. En este duelo podréis usar vuestras habilidades y tendréis una copia de todos los objetos que poseáis en el plano terrenal. El duelo terminará cuando uno de los dos participantes muera, cayendo automáticamente a 0 cordura y quedando inconsciente durante un día, uno de los dos consiga escapar del duelo o sea herido en el mundo real.

Como se ha explicado, solo la mente viajará al plano onírico para realizar el duelo, por lo que los cuerpos de ambas partes quedarán vulnerables en un estado inconsciente hasta que el duelo termine.

Avatar onírico

Pasiva, Mejora

Al entrar en el plano onírico eres capaz de emplear las energías que lo conforman para cambiar por completo tus características y habilidades, atado a los límites de tu imaginación y la cantidad de energía onírica que seas capaz de reunir a tu alrededor. De esta manera, al entrar en el plano onírico, podrás cambiar tus estadísticas de cualquier manera mientras mantengas el límite de nivel.

Así mismo tendrás la restricción de que aún deberás conservar tus rangos en magia onírica, independientemente del resto de modificaciones que realices a tus estadísticas.

Rango IV

Moldear el sueño

Onírica, Área, Ambiental, Concentración

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera grande

Duración: Concentración

Tu capacidad para crear y mantener la energía del plano onírico ha llegado al punto de permitirte no solo cambiarte a ti mismo a lo que haga contacto directo contigo sino que ahora también eres capaz de modificar porciones enteras del terreno. Al encontrarte en el plano onírico, o en un lugar con suficiente influencia del plano onírico, podrás crear modificar el terreno y las estructuras que desees a placer. Una vez creado un paisaje, y mientras mantengas la concentración en el efecto, podrás emplear 2 acciones en cualquier momento para modificarlo nuevamente.

Sueño compartido

Onírica, Pasiva

Empleando tu control y dominio creciente sobre el plano onírico has descubierto una manera de tomar posesión de una fracción de él y hacerlo tuyo, creando un demiplano bajo tu control. Mientras mantengas este demiplano podrás viajar a él siempre que desees, y podrás permitir que tus aliados viajen a él mientras estén durmiendo independientemente de la distancia.

Títere de pesadilla

Onírica, Mental, Maldición

Coste: 1 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

A medida que aprendes mas sobre las criaturas oníricas también vas obteniendo conocimientos del subconsciente conectado del resto de humanos con el plano onírico, poco a poco obteniendo una idea de como utilizarlo a tu beneficio. De esta manera, al emplear la habilidad en un objetivo que se encuentre dormido, podrás impulsar sus acciones mientras la persona se mantiene sonámbula. Además, en caso de que te encuentren en ese momento dentro de sus sueños, al afectar al objetivo con la habilidad podrás controlar directamente las acciones de su cuerpo como si fuese tuyo.

Rango V

Los sueños que crees ahora podrán tener hasta un máximo de tres capas.

Portal onírico

Onírica, Espacial, Concentración

Coste: 3 acciones y 3 chi

Tamaño: Radio grande

Duración: seis rondas

Abriendo una enorme herida en la frontera entre nuestro plano y el onírico permites que durante unos momentos ambos coexistan como uno, permitiendo manifestar sueños y pesadillas en nuestro mundo a placer. Al hacerlo aparecerá un portal que conectará con el plano onírico, consagrando el terreno afectado para las criaturas del plano onírico. Así mismo, mientras la grieta permanezca abierta podrás emplear todas tus habilidades como si te encontrases en el plano onírico.

Microcosmo

Onírica, Mental

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Hasta que sea eliminada

Fundiendo realidad y sueños dentro de tu dominio eres capaz de engañar a los sentidos de incluso los mas ávidos observadores, creando una prisión que no requerirá de rejas para mantener a tus víctimas atrapadas por la eternidad. Para emplear la habilidad deberás usarla contra un objetivo cuya mente ya se encuentre en el plano onírico, y esta deberá defenderse empleando Concentración o Voluntad contra tu modificador para evitar ser atrapada. En caso de tener éxito la persona quedará atrapada en un dominio indistinguible de la realidad, solo pudiendo repetir el tiro para liberarse en caso de morir dentro del microcosmos.

En caso de que aquel que sea atrapado en el microcosmos sea asesinado en la vida real, entonces su mente quedará atrapada en el plano onírico definitivamente.

Manifestar pesadilla

Onírica, Invocación

Coste: 3 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Una hora

Reuniendo la energía onírica en un punto convocas a una criatura capaz de encarnar las peores pesadillas de la persona objetivo, que tendrá como único objetivo atormentarla hasta que su existencia o la de su víctima llegue a su final. Al invocar a la criatura, esta tendrá el mismo nivel que una manifestada con Invocación onírica, y para poder atacarla, el objetivo de la habilidad deberá tirar Concentración o Voluntad contra tu modificador. La criatura por su parte solo atacará al objetivo de la habilidad, y en caso de haber sido invocada en el plano onírico esta además será invulnerable al daño.

Rango VI

Última vigilia

Onírica, Mejora, Duradera

Coste: 3 acciones y 5 chi

Alcance: Radio medio

Duración: Hasta que sea eliminada

Habiendo alcanzado la cima de tus estudios te has vuelto en uno de los señores del plano onírico, pudiendo manejarlo a tu antojo y usarlo en toda su extensión contra tus enemigos. Al hacerlo todos tus enemigos que se encuentren en el alcance del hechizo deberán defenderse de un Duelo psíquico o serán arrastrados al plano onírico. Mientras el duelo se esté llevando a cabo obtendrás los beneficios de una habilidad de mejora de rango VI de otra rama, como podría ser forma elemental, forma abisal, avatar divino, etc.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Sombría mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de magia Sombría será igual a la suma de tu estadística de Carisma y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Toque Drenador

Sombrío, Toque, Aflicción, Frío

Coste: 1 Acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El afectado quedará *fatigado* durante una ronda

Duración: Instantáneo

Infundes tu toque de energía sombría para drenar la energía vital de un enemigo. Una criatura adyacente a ti deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu magia Sombría o sufrirá 1d6 + Rango daño Frío. Este daño reducirá también la Vitalidad y PV máximos del afectado, impidiendo así que pueda sanarse hasta que realice un descanso largo. Este efecto cuenta como una Aflicción a nivel 1 para los propósitos de habilidades sanadoras.

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance de este hechizo por un paso, llegando como máximo a medio.

Tajo Umbrío

Sombrío, Ataque, A distancia, Frío

Coste: 1 Acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado quedará *fatigado* durante una ronda

Duración: Instantáneo

Formas un corte entre el plano material y el plano sombrío que consumirá la energía vital de toda persona que toque. Haz un ataque contra un objetivo a distancia media que infligirá 1d6 + Rango daño Frío al impactar. El daño provocado por este ataque reducirá también la Vitalidad y PV máximos del afectado, impidiendo así que pueda sanarse

hasta que realice un descanso largo. Este efecto cuenta como una Aflicción a nivel 1 para los propósitos de habilidades sanadoras.

Empoderar (1 chi): Afecta a una criatura adicional a distancia media de ti.

Crear Oscuridad

Sombrío, Gaseoso, Duradero

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera pequeña

Duración: Concentración

Formas una nube de oscuridad que absorberá toda la luz que toque. La nube de oscuridad emergerá desde un punto a distancia media y se extenderá alrededor de las esquinas hasta llenar una esfera pequeña. Esta apagará todas las fuentes de luz en su área y disipará todos los efectos de Vida activos de menor Rango al tuyo.

Todas las criaturas en la nube de oscuridad serán incapaces de ver su entorno, quedando así *cegadas* mientras permanezcan en su interior. También obtendrán *ocultamiento* contra todos los ataques que provengan desde fuera de la niebla debido a la dificultad para determinar su posición exacta. La nube de oscuridad se dispersará cuando pierdas la concentración o si es afectada por un viento lo suficientemente fuerte.

Empoderar (1 chi): Extiende el área de efecto de la nube a una esfera mediana durante una ronda o muévela un paso en cualquier dirección.

Rango II

Bola Sombra

Sombría, Ataque, Área, Frío

Coste: 1 o más acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera pequeña

Efecto crítico: El afectado quedará *fatigado* durante una ronda

Duración: Instantáneo

Formas una bola explosiva hecha de energía sombría y la lanzas hacia tus enemigos. Haz un ataque contra todos los enemigos en una esfera pequeña centrada en un punto a distancia media de ti que inflige 1d6 + CAR daño Frío al impactar.

El daño provocado por este ataque reducirá también la Vitalidad y PV máximos del afectado, impidiendo así que pueda sanarse hasta que realice un descanso largo. Este efecto cuenta como una Aflicción a nivel 1 para los propósitos de habilidades sanadoras.

Este ataque puede potenciarse aún más si cargas la bola sombría con energía sombría antes de lanzarla. En lugar de atacar puedes cargar tu bola sombría si mantienes la concentración en ella y te encuentras en un lugar a oscuras. Puedes gastar cualquier cantidad de acciones en tu turno para cargar la bola sombría, aumentando su daño en 1d6 y el tamaño de su radio en un paso por cada 2 acciones que gastes. No puedes gastar más de cuatro acciones para cargar tu bola sombría y esta se desvanecerá inmediatamente si pierdes la concentración.

Empoderar (1 chi): Al emplear este hechizo lanzas una bola sombría adicional en una dirección diferente para atacar a otros objetivos. Estará tan cargada como tu bola sombría original.

Capullo Sombrío

Sombría, Defensiva, Duradera

Coste: 1 acción y 1 chi

Duración: Concentración

Te rodeas de una capa de oscuridad mágica que te protegerá de ataques enemigos. El capullo sombrío te otorgará Vitalidad temporal igual a tu Rango x 3 además de Inmunidad a efectos de Toque. El capullo sombrío permanecerá activo hasta que se te acabe la Vitalidad temporal o pierdas la concentración.

Las sombras creadas por el capullo recibirán todo el daño que sufras además que ocultarán tu posición exacta, otorgándote así los beneficios de *ocultamiento*. Estas también absorberán la energía vital de los enemigos que se te intenten acercar, forzando a cada enemigo que entre en una posición adyacente a ti o empiece su turno ahí a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Sombría o sufrirá 1d6 + Rango daño Frío, el cual funciona de la misma manera que el hechizo Toque Drenador.

Empoderar (1 chi): El capullo sombrío recupera toda su Vitalidad temporal. No puedes empoderar de esta manera si te encuentras en un lugar iluminado.

Oscuridad Devoradora

Sombría, Agarre, Duradera

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado quedará *fatigado* durante una ronda

Duración: Concentración

Solidificas una masa de oscuridad para atrapar a un enemigo y drenar poco a poco su esencia vital. Un objetivo que se encuentre en un lugar a oscuras a distancia media de ti debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Destrozar contra tu Magia Sombría o sufre 1d6 + Rango daño Frío y queda *enredado*.

El afectado podrá repetir el tiro al principio de su turno para intentar escapar pero en el caso que fracase sufrirá de nuevo 1d6 + Rango daño Frío. Este hechizo permanecerá activo hasta que todos los afectados escapen o pierdas la concentración.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Rango III

Todos tus hechizos Sombríos sustituyen sus dados de daño por d8.

Tentáculos de Oscuridad

Sombrío, Frío, Ataque, Agarre, Duradero

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Radio corto

Efecto crítico: Todos los afectados fallarán automáticamente su tiro para evitar ser *agarrados*.

Duración: Concentración

Moldeas la oscuridad para formar varios tentáculos hechos de energía sombría para agarrar a tus enemigos. Los tentáculos emergerán de un punto a distancia media de ti que se encuentre al oscuras y tras invocarlos harán un ataque contra todas las criaturas a distancia corta de ellos que provocará 1d8 + CAR daño Frío al impactar. Además, los afectados deberán tener éxito en un tiro de Heroísmo o Atletismo contra tu magia Sombría o quedarán *agarrados* por los tentáculos sombríos.

Los tentáculos permanecerán en el campo de batalla hasta que pierdas la concentración o sean disipados por un efecto de magnitud similar. Todas las criaturas que empiecen su turno a distancia cercana de los tentáculos o entren por primera vez en un espacio a esa distancia deberán defenderse de nuevo contra este hechizo. Aquellas que estén ya agarradas sufrirán 1d8 + CAR daño Necrótico que reducirá su Vitalidad y PV máximos.

Empoderar (1 chi): Un ataque hecho contra ti impactará a una de las criaturas agarradas. Para empoderar de esta manera debes encontrarte en *posición defensiva* y encontrarte a distancia cercana de los tentáculos.

Maldición de Shade

Sombrío, Mejora, Maldición

Coste: 2 chi

Duración: Hasta que sea eliminada

Maldices a un enemigo con el poder del plano sombrío para chuparle sus ganas de vivir, hundiéndolo lentamente en la desesperación. En respuesta a impactar a cualquier cantidad de enemigos con un ataque Sombrío puedes emplear este hechizo para maldecirles, forzando a todos los afectados a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Sombría para evitarla. Aquellos que fracasen quedarán maldecidos hasta que esta sea eliminada.

Una criatura afectada por la maldición de Shade no podrá recuperar cordura ni recibir sanación. Adicionalmente, cada vez que pase un día o sufra de nuevo daño por un efecto Sombrío debe volver a tirar contra la maldición o el nivel de esta aumentará por un paso tal como se indica a continuación:

- **Paso 1:** El afectado se volverá incapaz de concentrarse y no podrá ser afectado por efectos de Moral positivos o negativos.
- **Paso 2:** El afectado quedará *exhausto* hasta que se recupere.
- **Paso 3:** El afectado pierde sus ganas de luchar y queda en un estado catatónico. Se vuelve incapaz de realizar acciones o reacciones salvo que su vida corra peligro.
- **Paso 4:** El afectado pierde sus ganas de vivir e intenta suicidarse. Si el intento de suicidio es exitoso se muere y su alma se transformará en una Criatura Sombría mientras que si fracasa el nivel de la maldición se reducirá por un paso.

Empoderar (1 chi): Haz un ataque de Toque Sombrío contra una criatura maldita que se encuentre a distancia media de ti como acción bonus. Solo puedes empoderar así una vez por ronda.

Terror Nocturno

Sombrío, Duradero, Miedo, Visual

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera media

Duración: Concentración

Creas una extensa nube de oscuridad que atemorizará a tus enemigos con sus peores pesadillas. La nube emergerá de un punto a distancia media que se encuentre a oscuras y llenará un espacio del tamaño de una esfera media. Esta apagará todas las fuentes de luz en el área afectada

y mientras permanezcas en ella recibes Ventaja en todos tus tiros relacionados con Magia Sombria.

Mientras este hechizo permanezca activo toda criatura que empiece su turno en el área afectada o se mueva ahí debe tener éxito en un tiro de Voluntad o Percepción frente a tu Magia Sombria o se desorientará en la nube, aumentando su nivel de miedo por un paso y volviéndose incapaz de abandonar el espacio afectado. Al tratarse de una nube de oscuridad las criaturas afectadas quedarán también *cegadas* y recibirán *ocultamiento* frente a ataques de la misma manera que el hechizo Crear Oscuridad.

Empoderar (1 chi): Reduce el coste de acciones del siguiente hechizo de Magia Sombria que lances por 1 hasta un mínimo de 0 acciones. No puedes empoderar el mismo hechizo más de una vez por ronda.

Rango IV

Titiritero Sombrio

Sombrio, Duradero, Agarre

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Agarras a un enemigo con zarcillos sombríos y los empleas para manipular sus movimientos, controlándolo como si fuera un títere. Una criatura a distancia media de ti que se encuentre en un entorno a oscuras debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Destrozar contra tu modificador de Magia Sombria o quedará *agarrada* hasta que escape o pierdas la concentración.

La criatura agarrada puede repetir el tiro al principio de su turno para intentar escapar. Si esta permanece *agarrada* puedes gastar cualquier cantidad de acciones para forzarla a realizar una acción de tu elección con el mismo coste. Si intentas forzar a una criatura agarrada a hacerse daño a sí misma o a un ser querido podrá hacer un tiro para intentar liberarse antes que lo haga.

Empoderar (1 chi): Afectas a un objetivo adicional con este hechizo

Clones Sombríos

Sombria, Invocación, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Concentración

Divides tu esencia vital para crear varios clones de ti hechos de energía sombría. Al lanzar este hechizo creas una cantidad de clones sombríos iguales a tu Rango, los cuales aparecerán en posiciones a distancia cercana de ti. Un clon sombrío tiene estadísticas similares a las tuyas pero tendrá la mitad de nivel que tú, tomando así las mismas habilidades pero a rango inferior. Estos durarán hasta que pierdas la concentración o sean todos eliminados.

Los clones además son Inmunes a efectos Mentales, Miedo, Aflicciones, Necróticos y de Moral pero solo tendrán 1 PV y carecerán de Vitalidad. Si un enemigo no conoce tu posición exacta y te impacta con un ataque puedes hacer que dicho ataque haya herido a un clon sombrío en lugar que a ti.

Empoderar (1 chi): Crea un clon sombrío adicional hasta un máximo igual a tu Rango.

Oscuridad Enloquecedora

Sombría, Mental, Visual, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera media

Duración: Concentración

Enloqueces a tus enemigos para que se vean rodeados por sus peores miedos, haciéndolos incapaces de distinguir amigos de enemigos. Todas las criaturas a distancia media de ti deben tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración contra tu Magia Sombría o quedarán *confundidas* además de perder todos los beneficios de Moral que tengan activos.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea disipado y solo puede emplearse si te encuentras en un entorno a oscuras. Cada vez que una criatura afectada hiera a otra podrá repetir el tiro contra este hechizo y en caso de éxito se liberará de sus efectos. Una criatura con Presencia puede tirar con su Rango para intentar liberarse a sí misma o a otras criaturas afectadas.

Si una criatura con la Maldición de Shade falla el tiro contra este hechizo esta adoptará la forma de una criatura sombría, haciendo que sus aliados la vean como una enemiga aunque se liberen de este hechizo. En el caso que esta muera a manos de un aliado aquel que la haya matado este heredaré la Maldición de Shade a paso 0.

Empoderar (1 chi): Cambias tu apariencia por la de otra criatura para burlar un ataque enemigo, provocando así que una criatura afectada por este hechizo que intente atacarte acabe impactando a un objetivo diferente.

Rango V

Todos tus hechizos Sombríos sustituyen sus dados de daño por d10

Furia de Shade

Sombrío, Ataque, Área, Necrótico

Coste: 2 acciones y 3 chi

Tamaño: Cono grande

Efecto crítico: Los afectados fallarán su tiro para evitar la Maldición de Shade

Duración: Instantáneo

Invocas el poder del plano sombrío para que consuma la esencia vital de tus enemigos. Haz un ataque contra todas las criaturas en un cono grande que infligirá 3d10 + CAR daño Frío al impactar además de maldecir a los afectados con la Maldición de Shade. Este ataque disipará también todas las fuentes de luz en el área afectada y la convertirá en Tierra Consagrada dedicada al plano sombrío durante el resto del combate. Cabe recalcar que debes encontrarte en un espacio a oscuras para emplear este hechizo.

Empoderar (1 chi): El siguiente hechizo Sombrío que lances tras la Furia de Shade te cuesta una acción bonus.

Ejecución Sombría

Sombra, Aflicción, Necrótico

Coste: 1 acción y 3 chi

Alcance: Lejano

Efecto crítico: Aumenta el nivel de la Maldición de Shade que tenga activa tu objetivo por un paso. Si llegas a matarlo este se transformará en una criatura Sombría de nivel igual a tu Rango x 2.

Duración: Instantáneo

Empleas el poder de las sombras para consumir por completo la esencia de una criatura maldita, provocándole una muerte instantánea. Un objetivo afectado por la Maldición de Shade que se encuentre a distancia lejana de ti debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Sombría o sufre 3d10 + CAR daño Frío que reducirá también su cantidad máxima de Vitalidad y PV.

Si tiene éxito en su tiro defensivo sufrirá la mitad de daño pero si fracasa todas las criaturas a distancia cercana de él deberán defenderse también de este mismo hechizo con la diferencia que el daño infligido será 1d10 + CAR.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo.

Laberinto de Pesadillas

Sombría, Espacial, Duradero

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Atrapas a un enemigo en un horripilante demiplano perteneciente al plano sombrío donde perderá progresivamente su cordura. Un enemigo a distancia media de ti deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu tiro de Magia Sombría o será exiliado a un demiplano sombrío. Dicho demiplano adoptará la forma que desees y los enemigos atrapados en él permanecerán ahí hasta que escapen o pierdas la concentración.

Una criatura atrapada en el demiplano puede emplear una acción para buscar la salida, lo cual requiere tener éxito en un tiro de Voluntad frente a tu Magia Sombría. Si esta tiene éxito en tres tiros así encontrará la salida y escapará, pero si permanece atrapada ahí al final de su turno reducirá su cordura por 2 y sufrirá los efectos de la Maldición de Shade. Una criatura también puede escapar empleando hechizos de Magia Espacial o similares que le permitan viajar entre dimensiones.

Aunque las criaturas atrapadas en el demiplano se encuentren en otra dimensión puedes percibir su posición en todo momento desde el plano material si te encuentras en un entorno a oscuras. Puedes también lanzar tus hechizos en cualquier punto del demiplano aunque no te encuentres ahí, afectando a los pobres desgraciados que se encuentren atrapados en él. No obstante, debido a la particular naturaleza de este demiplano no podrás entrar físicamente en él.

Empoderar (1 chi): Afecta a un enemigo adicional con este hechizo.

Rango VI

Eclipse de Sacrificio

Sombrío, Ataque, Área, Frío

Coste: 3 acciones y 5 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Radio grande

Duración: Siete rondas

Invocas el poder del plano sombrío para crear una profunda oscuridad que tapa el sol, llenando todo el campo de batalla de oscuridad y pesadillas. Al emplear este hechizo crearás una esfera de tamaño grande en la que no entrará el sol, haciendo que el campo de batalla cuente como si fuera de noche. Este hechizo permanecerá activo durante siete rondas y mientras lo esté recibirás Ventaja en todos tus tiros

relacionados con Magia Sombria además que el campo de batalla entero contará como si estuviera a oscuras. Además, toda criatura que empiece su turno ahí deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Sombria o aumentará el nivel de la maldición de Shade que le afecte por un paso.

Mientras el eclipse continúe activo las fuerzas de oscuridad empezarán a emerger en el plano material, transformando el campo de batalla en un lugar cada vez más terrorífico. Cuando pase la cantidad indicada de rondas podrás emplear el efecto indicado en todo el campo de batalla sin la necesidad de gastar chi o vigor.

- **Ronda 2:** Invoca una criatura sombria de nivel igual a tu Rango x 2 por cada enemigo con la Marca de Shade que se encuentre en el campo de batalla. Dichas criaturas atacarán únicamente a enemigos malditos y si llegasen a morir resucitarán la ronda siguiente recuperando todos sus PV y Vitalidad. Solo puedes emplear esta habilidad una vez por eclipse.
- **Ronda 4:** Empleas las sombras para moldear el campo de batalla como deseas, creando todo tipo de terreno y estructuras como si usaras el hechizo Espejismo Arcano con la diferencia que es tangible. La materia creada con este hechizo está hecha de energía sombria y por tanto se rompe con más facilidad. Una vez cada ronda puedes cambiar el terreno generado como deseas.
- **Ronda 7:** Todo el campo de batalla queda consumido por oscuridad, permitiéndote emplear el hechizo Furia de Shade contra todas las criaturas en él con un dado de daño adicional.

Una vez que este hechizo acabe todos los efectos e invocaciones que hayan sido creados en él cesarán de inmediato. No se podrá volver a lanzar este hechizo en el mismo lugar hasta que haya transcurrido por lo menos un día

Magia de almas

Estas un paso mas cerca de la muerte que la gente corriente, pudiendo escuchar las voces de las personas que dejaron nuestro mundo ya hace tiempo. A medida que tu conexión con estas fuerzas se va haciendo mas fuerte te iras volviendo capaz de convocarlas para que te presten parte de las fuerzas de las que estos se sirvieron en vida, convocar a los espectros para hacerles preguntas o incluso desligar parcialmente tu alma de tu cuerpo para realizar viajes entre el plano de los vivos y el de los muertos. En tus últimas etapas en las que tu conexión haya alcanzado su punto mas alto te volverás capaz de desterrar un gran número de estos espectros sirviéndote de rituales, atrapar las almas de algunos de las personas que mueran para usarlas para tus propios propósitos e incluso imbuir tu cuerpo con parte de su esencia para obtener algunas de las habilidades de las que estos se sirven atando tu alma al propio mundo a menos que lo desees.

Reglas fundamentales

Magia de Almas tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Reserva de chi:** Tu rango en Magia de almas mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.

Rangos

Rango I

Canalizar Ánima

Alma, Pasiva

Eres capaz de establecer fuertes vínculos con almas fallecidas para obtener temporalmente su poder y conocimientos para asistirte en el campo de batalla. Esta habilidad te permite obtener Ventaja en todos tus tiros relacionados con una estadística de tu elección además de la capacidad de emplear dos hechizos o técnicas de combate de Rango I relacionados con el alma canalizada. La naturaleza exacta de los beneficios debe estar permitida con el DJ y ser coherente con el alma canalizada.

Canalizar el poder de los muertos tiene el riesgo que el alma canalizada intente suplantar tu identidad, poniendo en riesgo tu mente misma. No podrás pasar más de seis rondas seguidas canalizando un alma en el momento que abandones dicho estado sufrirás daño a la cordura igual a la diferencia entre tu reserva de chi actual y la cantidad de rondas que hayas pasado canalizando un alma. Si esto redujera tu cordura a 0 recibirás una *locura permanente* y tu cuerpo quedará poseído por el espectro canalizado, perdiendo así control de tu personaje hasta que pase un día o el espectro escoja marcharse.

Exorcismo

Alma, Ataque

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: El espectro afectado quedará *aturdido* durante una ronda

Duración: Instantáneo

Empleas tu control sobre las almas para enviar a espectros hostiles de vuelta al mundo de los muertos. Un espectro a distancia media deberá tener éxito en un tiro de CAR frente a tu Magia de Almas o sufrirá 1d6 + INT daño obligatorio y quedará *ralentizado* durante una ronda. Si logras reducir los PV de un espectro a 0 lo enviarás de vuelta al

mundo de los muertos y no podrá volver a ser invocado hasta que pase un día.

Empoderar (1 chi): Afecta a un espectro adicional a distancia media con este hechizo.

Sentido de Muerte

Alma, Pasiva

Tus conocimientos del más allá te han dotado un sexto sentido capaz de notar las presencias espectrales. Obtienes la capacidad de detectar la presencia de no-muertos y criaturas extraplanarias a distancia grande además que puedes percibir su posición exacta. Obtienes también Resistencia a todos los hechizos y habilidades empleadas por espectros contra ti.

Rango II

Invocar Espectro

Alma, Invocación

Coste: 3 acciones y 1 chi

Llamas a un espectro aliado para que te asista en el campo de batalla, confiando en sus servicios para acabar con tus enemigos. El espectro tendrá como máximo nivel 4 y permanecerá en el campo de batalla durante una hora o hasta que pierda todos sus PV. No puedes volver a invocar a un espectro derrotado de esta manera hasta que pase un día. Mientras que el espectro será un aliado puede rechazar tus órdenes si van en contra de su naturaleza y priorizará sus objetivos sobre los tuyos tal como decida el DJ.

No puedes canalizar al mismo espectro mientras lo invocas y no podrás tener invocados a más de cuatro espectros invocados a la vez. Al aumentar tu Rango de Médium el nivel máximo de los espectros invocados incrementará en 2 por cada Rango que tengas por encima de II.

Empoderar (1 chi): Puedes canalizar a un espectro invocado durante una ronda, pudiendo así obtener los beneficios de Canalizar ánima con normalidad

Hablar con los Muertos

Alma, Ritual

Llamas a un alma fallecida para que te responda determinadas preguntas y te revele secretos del pasado. Para realizar este ritual debes poseer un objeto valioso suyo o encontrarte en un lugar significativo para ella. Cuando sea invocada puedes hacerle un máximo de cuatro preguntas que te responderá con sinceridad en base a sus conocimientos.

Dependiendo de la antigüedad del alma y su relación contigo el DJ puede fijar una dificultad que deberás superar con tu tiro de Médium para completar exitosamente este ritual. Después de realizar este ritual no puedes volver a invocar a la misma alma hasta que pase por lo menos un día y esta puede no manifestarse si así lo desea.

Robar Alma

Alma, Reacción

Coste: 1 chi

Duración: Un día

Capturas el alma de otra criatura en un momento que se encuentre cerca de la muerte para enviarla al más allá. Como reacción empleable cuando un enemigo caiga a 0 PV puedes forzarle a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia de Almas o separas su alma de su cuerpo, matándolo instantáneamente.

Después de capturar un alma puedes mantenerla cautiva durante un periodo de como máximo de un día. momento en el cual migrará al más allá y quedará fuera de tu control. Eres capaz de emplear los hechizos Hablar con los Muertos, Invocar Espectro y Canalizar Ánima en el alma robada sin que tenga la oportunidad de resistirse, obteniendo efectos apropiados tal como decida el DJ. El alma también se liberará si pierdes la concentración durante un combate.

Empoderar (1 chi): Absorbe un alma adicional de otra criatura a 0 PV. No puedes tener cautivas más de cuatro almas simultáneamente.

Rango III

Aumenta el daño de base de Exorcizar a 1d8.

Viaje Astral

Médium, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Una hora

Separas tu alma de tu cuerpo para convertirte en un ser semejante a un espectro. Para emplear este hechizo necesitas estar meditando y tras emplearlo te vuelves incorpóreo, dejando atrás tu cuerpo material en un estado inconsciente. Este hechizo permanecerá activo hasta que pase una hora o tu cuerpo material sea herido.

Mientras permanezcas en forma espectral recibes Inmunidad a todo el daño no-mágico y puedes pasar a través de objetos sólidos. Carecerás también de estadísticas de FUE y CON, impidiendo así que utilices cualquier habilidad relacionada con estas. Además, si eres impactado exitosamente por el hechizo Exorcizar tu alma volverá inmediatamente a

tu cuerpo material (puedes defenderte contra él usando tu modificador de Magia de almas).

Canalización Superior

Médium, Pasiva

Eres capaz de canalizar espectros a un nivel más profundo para despertar habilidades adicionales que poseían en vida. Al emplear el hechizo Canalizar Ánima obtienes Ventaja en todos los tiros relacionados con una estadística adicional de tu elección y aprendes dos hechizos o técnicas de combate de Rango II o menos relacionados con el espectro canalizado. Si canalizas un espectro aliado obtendrás una habilidad pasiva relacionada con él siempre y cuando esté permitida por el DJ.

Armonizar

Médium, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Esfera mediana

Duración: 3 rondas o concentración

Lanzas un poderoso ritual capaz de enviar las almas en pena de vuelta al más allá. Al emplear este hechizo todos los espectros a distancia media de ti deberán tener éxito en un tiro de Voluntad frente a tu modificador de Médium o sufren 1d8 + INT daño obligatorio que ocasiona los mismos efectos que Exorcizar.

Tras lanzar este hechizo puedes continuar este ritual para exiliar definitivamente todos los espectros y no-muertos a tu alrededor. Si logras mantener la concentración en Armoniza durante tres rondas podrás liberar una onda expansiva que matará instantáneamente a todos los espectros y no-muertos de menor nivel a distancia media. La tierra afectada por este hechizo impedirá que sea posible invocar nuevos espectros o no-muertos hasta que pase por lo menos un día.

Rango IV

Aullido de almas en pena

Médium, Ataque, Área

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Creas un remolino etéreo que permite fugarse a las almas del mas allá para liberar su rencor contra los vivos, mas aún contra quienes les causaron dolor en vida. De esta forma todos los enemigos que se encuentren en el área deberán tirar Voluntad o Concentración, o sufrirán daño a la cordura igual a tu rango y aumentarán su nivel de miedo por un

paso. Este efecto se repetirá cada ronda, forzando a volver a tirar a quienes se encuentren en su interior.

Alma Resiliente

Médium, Pasiva

Tu alma se ha fortalecido mas allá que cualquier otra, fortaleciendo las cadenas que la anclan a tu cuerpo para permitir que siga siendo un faro para los muertos del plano terrenal. De esta manera siempre estarás protegido contra efectos de muerte instantánea y serás capaz de seguir luchando a menos de 0 PV sin sufrir penalizadores.

Vincular Almas

Médium, Mejora

Coste: 3 acciones y 2 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Concentración

Tras tanto tiempo acompañado por las almas de los difuntos has alcanzado un nuevo grado de sincronía con ellos, obteniendo conocimientos con los que aquellos dispuestos podrán prestarte su fuerza para que no compartas su destino. De esta manera podrás crear un vínculo con hasta dos almas o aliados, pudiendo transferir el daño libremente entre los vinculados. Para que el vínculo siga haciendo efecto los afectados deberán mantenerse a distancia media de ti.

Rango V

Aumenta el daño de exorcizar a 1d10

Posesión

Médium

Coste: 1 acción y 3 chi

Alcance: Adyacente

Duración: Concentración

Empleando la fuerza de tu alma sobrepones tu voluntad a la del alma nativa de un cuerpo, usurpándole el control para tu propio interés. De esta forma, mientras te encuentres en forma astral o seas incorpóreo, podrás forzar a tu objetivo a tirar Voluntad o Concentración o podrás tomar el control de sus acciones. El afectado por la posesión podrá tratar de liberarse cada ronda repitiendo el tiro, aunque la posesión llegará a su final automáticamente si se te llegase a exorcizar.

Reino de los Muertos

Médium, Espacial, Pasiva

Posees una fracción del abstracto plano de los muertos, pudiendo darle forma a voluntad para que las almas que mas sueles invocar descansen en paz. Este espacio se comportará de la misma manera que un demiplano, permitiéndote entrar o salir de él empleando 2 acciones.

Señor Espectral

Médium, Pasiva

Tu alma se ha fortalecido tanto que ha comenzado a rebosar y recubrir tu cuerpo, permitiéndote canalizar mas libremente tus habilidades así como aumentar tanto tu ataque como la defensa de tu mente. De esta manera podrás atacar a criaturas incorpóreas con ataques físicos, al encontrarse tus ataques imbuidos constantemente con tu energía.

Los espectros podrán reconocer tus habilidades a simple vista, haciéndolos normalmente obedientes hacia ti al reconocerte como uno de sus protectores. Así mismo al canalizar podrás conseguir dos hechizos hechizos o técnicas adicionales de rango III, así como también Inmunidad a efectos Mentales.

Rango VI

Intersticio de Vida y Muerte

Médium, Ambiental

Coste: 3 acciones y 5 chi

Alcance: Esfera grande

Duración: Siete rondas

Superpones tu reino de los muertos con el plano material, convirtiendo la tierra que te rodea en un reflejo del mismísimo mundo de los muertos. De esta forma toda la tierra afectada se convertirá en *terreno consagrado* donde convocar a tus espectros no te costará chi. Además, podrás llamar a uno de ellos como acción bonus una vez por ronda. Así mismo toda persona que muera en el terreno afectado durante la duración del efecto aparecerá en tu reino de los muertos. Podrás viajar a tu reino de los muertos empleando una acción, y mientras el efecto perdure Aullido de almas en pena permanecerá activo.

Niveles míticos

Un rango mítico mejorará los atributos otorgados por cualquier rango de tu elección además de otorgar +1 en todos los tiros y +1 chi. Además, todas las habilidades que dependan del rango incrementarán dicho valor por 1 como si poseyeras un rango adicional.

Rango I

Sentir la muerte: Tu profunda conexión con el más allá te otorga un nuevo sentido capaz de ver más allá de los engaños del mundo material. Recibes el sentido *visión verdadera* a una distancia media, obteniendo así inmunidad a ilusiones y permitiéndote ver a criaturas invisibles.

Canalizar ánima: Estás en sintonía completa con tu espectro, recibiendo así ventaja en todos tus tiros además de un rango adicional no-mítico de tu elección. Puedes también usar todos los hechizos que conozcan tus espectros empleando tu rango de médium para calcular tu tiro y todos los efectos dependientes el rango.

Exorcismo: El daño de exorcismo aumenta por un dado adicional del mismo tipo y si el espectro afectado no es mítico le matarás instantáneamente si logras reducir sus PV con un ataque de este tipo.

Rango II

Hablar con los muertos: Tu dominio sobre el mundo espectral te permite forzar al alma invocada a manifestarse ante ti y contestar con sinceridad a todas tus preguntas. No obstante, el hechizo seguirá sin funcionar si otra entidad que posea al alma no la deje manifestarse o esta se encuentra sellada. Además, el alma invocada solo podrá contestarte a aquellas preguntas que conozca y puede recordar mal los sucesos pasados. Solo podrás llamar a un alma una vez al día y esta permanecerá a tu lado durante una hora o hasta que la dejes marchar.

Ecos del pasado: Tu conexión con el pasado te permite visualizar sucesos anteriores casi de manera pasiva, recibiendo periódicas visiones que te muestran los sucesos significativos de cada lugar. Las visiones quedarán escogidas por el máster y deberás seguir usando el ritual para vislumbrar con mayor claridad los sucesos pasados.

Invocar espectro: El espectro invocado recibirá un rango mítico, transformándose en un ser mucho más poderoso. Cada vez que obtengas un rango mítico adicional en médium el espectro recibirá una mejora mítica adicional.

Rango III

Viaje astral: Al entrar en viaje astral eres capaz de cruzar las fronteras que separan los planos, permitiéndote así entrar en otras dimensiones cercanas si te encuentras en una región con alta influencia de un plano exterior. Al viajar al plano escogido tu cuerpo se comportará de la misma manera que si estuviese en el plano material, permitiéndote emplear todas tus habilidades con normalidad. No obstante tu cuerpo permanecerá en el plano material bajo un estado meditativo y corres un riesgo que no puedas retornar a tu cuerpo material si pasas un

tiempo excesivo en otras dimensiones. Volverás también a tu cuerpo material en el caso que mueras en otro plano.

Canalización superior: Al canalizar un alma aumentas tres de tus estadísticas por 2 además de aumentar el limitador estadístico por ese mismo valor. Recibes también un rango adicional no-mítico de tu elección. Esta habilidad puede tomarse aunque no tengas la versión mítica de *canalizar ánima*, pero en el caso que tengas dicha habilidad en versión mítica recibirás un dado de ventaja adicional en todos los tiros relacionados con una estadística de tu elección.

Armonizar:

Rango IV

Reino de los muertos: Puedes crear puertas a tu domino en un combate empleando tres acciones además de 1 chi.

Robar alma:

Espectro guardián:

Rango V

Posesión:

Señor espectral:

Mejoras míticas

Nigromancia

Al igual que un médium, tienes una fuerte conexión con el plano de los muertos que otros no pueden ni comprender, sin embargo tus habilidades son mas intrusivas esclavizando eternamente los cuerpos de los muertos bajo tu dominio y corrompiendo sus almas hasta que se conviertan en una sombra de lo que alguna vez fueron.

A medida que tu conocimiento sobre la muerte vaya haciéndose mas profundo te volverás capaz de emplear la energía que usas para componer a tus creaciones como una potente arma que drene cualquier rastro de vida de cualquiera que entre en contacto con ella, así mismo serás capaz de levantar mayores grupos de no muertos así como guardar en cada uno de ellos una mayor cantidad de energía para darles habilidades superiores.

En el momento en el que tu conocimiento sobre la muerte alcanza sus ultimas etapas tu cuerpo comenzará a infundirse con las mismas energías con las que trabajas para crear tus no muertos dándote habilidades superiores relacionadas con las que ellos poseen, así mismo serás capaz incluso de realizar el mismísimo trabajo de la parca pudiendo así arrebatar cualquier rastro de vida de cualquiera al que roces con tu toque y levantarlo como tu vasallo.

Rangos

Rango I

Toque Necrótico

Nigromancia, Toque, Aflicción, Necrótico

Coste: 1 acción

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Efecto crítico: El objetivo quedará *fatigado* hasta que se recupere.

Duración: Instantáneo

Tu toque drena la energía vital misma de un enemigo. Una criatura adyacente a ti deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu Nigromancia o sufrirá 1d6 + Rango daño Necrótico. Este daño reducirá también la Vitalidad y PV máximos del afectado, impidiendo así que pueda sanarse hasta que realice un descanso largo. Este efecto cuenta como una Aflicción a nivel 1 para los propósitos de habilidades sanadoras.

Empoderar (1 chi): Aumenta el alcance de este hechizo por un paso, llegando como máximo a medio.

Descarga de Energía Negativa

Nigromancia, Ataque, A distancia, Necrótico

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado quedará *fatigado* hasta que se recupere

Duración: Instantáneo

Concentras la antienergía en la forma de un rayo y lo disparas a un enemigo. Haz un ataque contra un objetivo a distancia media que infligirá 1d6 + Rango daño Necrótico al impactar. El daño provocado por este ataque reducirá también la Vitalidad y PV máximos del afectado, impidiendo así que pueda sanarse hasta que realice un descanso largo. Este efecto cuenta como una Aflicción a nivel 1 para los propósitos de habilidades sanadoras.

Empoderar (1 chi): Afecta a una criatura adicional a distancia media de ti.

Bendición de la Muerte

Nigromancia, Pasiva

Tu aprendizaje de las artes prohibidas te vuelve un paso más cercano a la no-muerte. Obtienes Resistencia a Aflicciones y efectos Necróticos a costa de recibir Vulnerabilidad a efectos Radiantes. Además, los no-muertos no serán naturalmente hostiles hacia ti y te reconocerán como uno de los suyos.

En el caso que ya seas un no-muerto y recibas esta habilidad la energía profana en tu interior te volverá aún más poderoso. Perderás así la Vulnerabilidad a efectos Radiantes además que recibirás Resistencia a efectos Arcanos y Divinos.

Rango II

Vínculo Parasítico

Nigromancia, Toque, Maldición, Durad

Coste: 3 acciones y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Concentración

Ligas forzosamente tu esencia vital a otra criatura para transferirle una parte del daño que sufras. Una criatura adyacente debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu Nigromancia o formarás un Vínculo parasítico con ella. Este vínculo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o la criatura afectada se libere.

Mientras dicho vínculo permanezca activo una vez por ronda puedes transferir hasta la mitad del daño que sufras de un ataque a la criatura vinculada además que podrás afectarla con tus hechizos de Toque sin importar la distancia que os separe. La criatura vinculada podrá repetir este tiro al principio de su turno y en caso de éxito se liberará.

Empoderar (1 chi): Transfieres una *herida permanente* o efecto de estado negativo a la criatura con la que compartas en vínculo.

Animar No-muerto

Nigromancia, Invocación

Coste: 3 acciones y 1 chi

Alcance: Medio

Duración: Permanente

Infundes un cadáver de energía necrótica para animarlo como un no-muerto bajo tus órdenes. El no-muerto se tratará de un Zombi o Esqueleto según el estado de descomposición del cadáver y este permanecerá activo hasta que muera. No podrás tener bajo tus órdenes a más de Rango x 3 no-muertos y aquellos fuera de tu control se descompondrán al cabo de un día.

Mientras que los no-muertos son individualmente débiles siguen siendo muy útiles como carne de cañón y para reforzar tus hechizos necróticos. De esta manera puedes lanzar hechizos de Toque pertenecientes a este Rango a través de tus no-muertos, empleando así su posición como si fuera la tuya. Además, si te encuentras en *posición defensiva* puedes sacrificar a un no-muerto bajo tus órdenes a distancia corta para que reciba el daño de un ataque que iba dirigido específicamente hacia ti.

Empoderar (1 chi): Anima dos no-muertos adicionales con este hechizo.

Maldición Vampírica

Nigromancia, Toque, Maldición

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Toque

Duración: Hasta que sea eliminada

Colocas una marca maldita en un enemigo que te permite emplear su esencia vital. Un objetivo que puedas tocar debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu modificador de Nigromancia o le provocas una maldición vampírica. Mientras la maldición permanezca activa cada vez que hieras al afectado con un efecto Necrótico podrás recuperar Vitalidad igual a la mitad del daño provocado. Dicha maldición permanecerá activa hasta que pase un día o sea eliminada.

Empoderar (1 chi): Afecta a un objetivo adicional con este hechizo o reduces el nivel de una *herida permanente* o Aflicción que tengas activa por un paso al herir a un objetivo con un efecto Necrótico.

Rango III

Todos tus hechizos de Nigromancia sustituyen sus dados de daño por d8.

Aspecto de No-muerto

Nigromancia, Pasiva

Tu cuerpo se ha expuesto a tanta energía negativa que has empezado a adoptar los rasgos de un no-muerto. La naturaleza exacta de estos rasgos depende del no-muerto que intentes emular y puedes diseñarlos tú siempre y cuando cuenten con el permiso del DJ. Aquí se presentan algunos ejemplos de rasgos de conocidos no-muertos.

- **Gul:** Desarrollas la capacidad de inyectar un veneno paralítico a tus enemigos. Una vez por ronda puedes envenenar a un enemigo que logres herir con un ataque Físico. Dicho veneno tendrá gravedad igual a tu modificador de Nigromancia y afectará a la estadística de DES.

- **Momia:** Tu toque es capaz de pudrir la carne de tus enemigos. Una vez por ronda puedes envenenar a un enemigo que logres herir con un ataque Físico. Dicho veneno tendrá gravedad igual a tu modificador de Nigromancia y afectará a la estadística de CON.
- **Vampiro:** Tienes el siniestro carisma de un vampiro que te permite dobligar a tus enemigos. Aprendes los hechizos Sugestión y Alterar emociones para los cuales puedes emplear tu modificador de Nigromancia.
- **Esqueleto:** Te crecen varias espinas óseas duras como el acero. Aumenta tu DEF por 2 además que todas tus armas naturales incrementarán sus dados de daño por un paso y contarán como si fueran *material superior*.
- **Zombi:** Tu cuerpo se vuelve especialmente resistente a las heridas. Aumenta tu DEF por 2 además que todas las *heridas permanentes* que sufras te afectarán como si fueran de un nivel inferior.

Tormenta de Energía Negativa

Nigromancia, Ataque, Área, Necrótico

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Radio corto

Efecto crítico: Los afectados quedan *fatigados* hasta que se recuperen

Duración: Instantáneo

Expulsas una gran cantidad de energía negativa a partir de tu cuerpo para atacar a todos los enemigos cercanos. Haz un ataque de Nigromancia contra todas las criaturas a distancia corta de ti que inflige $2d8 + CAR$ daño Necrótico al impactar. Aquellos que tengan éxito defendiéndose de este ataque sufrirán en su lugar la mitad de daño.

El daño provocado por este ataque reducirá también la Vitalidad y PV máximos de los afectados, impidiendo así que puedan sanarse hasta que realicen un descanso largo. La energía negativa generada por este ataque curará a los no-muertos en el área afectada, sanándoles Vitalidad igual a tu Rango + 2.

Empoderar (1 chi): Aumenta el área afectada por este hechizo a un radio medio

Aura de Muerte

Nigromancia, Ambiental, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Aumentas el flujo de energía negativa a tu alrededor para potenciar tus hechizos de magia oscura e impedir que tus enemigos puedan sanarse. Mientras este hechizo permanezca activo obtienes Ventaja en todos los tiros relacionados con hechizos de Nigromancia que lances en el área afectada además que esta contará como Tierra consagrada para no-muertos.

La energía negativa perjudicará también la capacidad de tus enemigos para curarse, provocando así que los hechizos y habilidades de Sanación lanzados en el área afectada no funcionen salvo que tú lo escojas. Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o sea disipado por un hechizo de magia de Vida del mismo rango o superior.

Empoderar (1 chi): El siguiente hechizo de Nigromancia que lances reducirá su coste de acciones por 1 (mínimo 0). Esto solo puede usarse una vez por hechizo.

Rango IV

Crear no-muerto superior

Nigromancia, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Permanente

Empleas el poder de la nigromancia para levantar un cadáver como un no-muerto mucho más inteligente y poderoso. Un cadáver a distancia media de ti se transforma en una criatura no-muerta de nivel igual o inferior a tu Rango x 2, la cual quedará bajo tu control hasta que muera. No puedes controlar simultáneamente a más no-muertos superiores que tu Rango y puedes construirla como desees siempre y cuando cuente con el permiso del DJ.

Empoderar (1 chi): Anima un cadáver adicional como un no-muerto superior

Cadenas de la muerte

Nigromancia, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Formas un poderoso vínculo parasítico con varios no-muertos bajo tu control que te permite absorber su esencia para recuperarte de ataques mortales. Al lanzar este hechizo crearás un vínculo con un máximo de cuatro no-muertos a distancia media de ti que se encuentren bajo tu control que durará hasta que todos sean eliminados o pierdas la concentración.

Mientras este hechizo permanezca activo eres capaz de distribuir todo el daño que sufras por ataques enemigos entre los no-muertos que tengas vinculados. La cantidad de daño que distribuyas no puede superar el cociente entre el daño total y el número de no-muertos vinculados además que no puedes transferir *heridas permanentes* o efectos de estado.

Empoderar (1 chi): Vincula un no-muerto adicional

bajo tu control a distancia media de ti siempre y cuando tengas menos de cuatro no-muertos vinculados.

Enervación

Nigromancia, Maldición, Mejora

Coste: 2 chi

Efecto crítico: Aumenta el nivel del efecto provocado por un paso.

Duración: Hasta que sea eliminada

Refuerzas la energía necrótica que generas para provocar una poderosa maldición capaz de corromper el alma de los afectados. En respuesta a impactar a cualquier cantidad de enemigos con un ataque que provoque daño Necrótico puedes emplear este hechizo para maldecirles, forzando a todos los afectados a tener éxito en un tiro de CON frente a tu Nigromancia para evitarla. Aquellos que fracasen quedarán maldecidos hasta que esta sea eliminada.

Una criatura afectada por una maldición de enervación será incapaz de sanarse y todo hechizo de Sanación le herirá en lugar de curarle como si fuera un no-muerto. Adicionalmente, cada vez que pase un día o sufra de nuevo daño Necrótico debe volver a tirar contra la maldición o el nivel de esta aumentará por un paso tal como se indica a continuación:

- **Paso 1:** El afectado quedará *fatigado* hasta que se recupere.
- **Paso 2:** El afectado quedará *exhausto* hasta que se recupere.
- **Paso 3:** El afectado obtiene Resistencia a Aflicciones y Vulnerabilidad a efectos Radiantes además que solo podrá alimentarse de carne humana. Puedes controlarlo como si fuera un no-muerto empleando una acción y forzándole a tener éxito en un tiro de Voluntad o Concentración contra tu modificador de Nigromancia. Esto funciona de la misma manera que el hechizo Geas.
- **Paso 4:** La criatura se muere instantáneamente y se transforma en una criatura no-muerta del mismo nivel redondeando hacia abajo.

Rango V

Todos tus hechizos de Nigromancia sustituyen sus dados de daño por d10.

Toque de la muerte

Nigromancia, Necrótico, Toque

Coste: 1 acción y 3 chi

Alcance: Toque

Efecto crítico: El afectado

Duración: Instantáneo

Corrompes el alma de un enemigo con un toque para transformarlo en un no-muerto. Un objetivo que puedas tocar debe tener éxito en un tiro de CON frente a tu Nigromancia o sufrirá 3d10 + CAR daño Necrótico y la maldición de Enervación a paso 1. Si logras reducir los puntos de vida de tu enemigo a 0 con este hechizo morirá instantáneamente y se transformará en un no-muerto menor o mayor bajo tu control. Los objetivos que tengan éxito en su tirada solo sufrirán la mitad del daño y no quedarán afectados por la maldición.

Empoderar (1 chi): Afectas a una criatura adicional con este hechizo.

Alma Corrompida

Nigromancia, Pasiva

La energía necrótica ha corrompido por completo tu alma, transformándote en un ser que se alimenta de la esencia vital de los demás. Obtienes Inmunidad al daño Necrótico y cada vez que seas herido por un efecto Necrótico recuperarás Vitalidad igual a la mitad del daño recibido. En el caso que ya seas un no-muerto te regenerarás Vitalidad al principio de tu turno igual a tu Rango + 2 si te encuentras en un entorno infundido con energía negativa.

El poder necrótico te hace aún más difícil de matar, permitiéndote seguir luchando aunque caigas a menos de 0 PV recibiendo únicamente el efecto de estado *ralentizado*. Solo morirás completamente si eres decapitado o cuando el valor absoluto de tus PV negativos sea inferior a tu estadística de CAR.

Nube de Aniquilación

Nigromancia, Necrótica, Gaseosa, Duradera

Coste: 2 acciones y 3 chi

Alcance: Medio

Tamaño: Esfera mediana

Efecto crítico: Los afectados aumentan su nivel de la maldición Enervación por un paso.

Duración: Concentración

Formas una nube de energía negativa que drenará la esencia vital de todo aquel que toque. La nube llenará una esfera de tamaño mediano, expandiéndose alrededor de esquinas y paredes. El espacio ocupado por la nube otorgará *ocultamiento* a todas las criaturas para ataques tanto exteriores como interiores. La nube permanecerá en el campo de batalla hasta que pierdas la concentración o se disipe.

Aquellos que permanezcan dentro de la nube empezarán a corromperse por la energía negativa. Las criaturas que empiecen su turno dentro de la nube o entren en ella deberán tener éxito en un tiro de CON frente a tu Nigromancia. Si fracasan sufrirán 1d10 + CAR daño Necrótico (la mitad daño en caso de éxito) y además que serán afectados por el hechizo Enervación. Si una criatura muere por culpa de la nube su cadáver se reanimará como un no-muerto menor.

Empoderar (1 chi): Aumenta el tamaño de la nube a una esfera mediana o incrementa el daño de este hechizo a 2d10 + CAR durante esta ronda.

Rango VI

Apocalipsis de la no-muerte

Nigromancia, Ambiental, Ataque, Área, Duradera, Necrótica

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Radio grande

Efecto crítico: Los afectados sufrirán la maldición de Enervación.

Duración: Siete rondas

Liberas una cantidad inmensa de energía negativa que aniquilará completamente a tus enemigos y profanará la tierra a tu alrededor. Al lanzar este hechizo haz un ataque con Nigromancia contra todas las criaturas en un radio grande que inflige 3d10 + CAR daño Necrótico al impactar que transformará a aquellos que mate en no-muertos menores.

Tras este ataque el campo de batalla quedará sobrecargado de energía negativa, empoderando tu magia y a los no-muertos que controles. Esta sobrecarga permanecerá activa durante siete rondas y otorgará los siguientes efectos. Solo podrá ser eliminada por hechizos y habilidades de similar magnitud.

- Todos los hechizos de Nigromancia quedarán empoderados, otorgando Ventaja a todos los tiros relacionados con esta magia empleados en el área afectada. Esto no se acumula con Aura de muerte.

- La energía negativa sanará rápidamente a los no-muertos, haciendo así que al principio de tu turno todos los no-muertos se sanen Rango + 2 Vitalidad además que estarán bajo los efectos de Guerrero de la Fe. Esto no se acumula con la sanación otorgada por Alma corrompida.
- Cada vez que una criatura en el campo de batalla caiga a menos de 0 PV revivirá inmediatamente como un no-muerto menor. Los hechizos de Sanación no funcionarán y todo intento de revivir a una criatura que haya muerto no funcionarán.
- Los seres vivos que se encuentren en el área afectada deberán tener éxito en un tiro de CON frente a tu Nigromancia al principio de su turno o sufrirán 1d10 + CAR daño Necrótico. Este daño reducirá también la Vitalidad y PV de los afectados de la misma manera que Toque necrótico.

Telequinesia

Tu mente tiene un poder superior que el de la mayoría de personas que te rodean, pudiendo manifestar fragmentos de su voluntad en forma de fuerzas invisibles que actuaran sobre todo aquello que se encuentre dentro de tu alcance. A medida que avances en tu entrenamiento y practiques como usar esta habilidad te volverás capaz de manifestar mayores cantidades de esta fuerza y así realizar hazañas de mayor escala, como levantar pesos cada vez mayores, crear escudos que te protejan o inmovilizar a personas. En sus ultimas instancias en las que te encuentres en la cúspide de tus habilidades te volverás capaz de manifestar esta fuerza por completo pudiendo provocar tormentas de entropía con cualquier cosa que se encuentre a tu paso, así mismo podrás concentrar toda esa fuerza en un único individuo para aplastarlo o destruirlo valiéndote de la gran presión que eres capaz de producir.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango en Telekinesia mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de Telekinesia será igual a la suma de tu estadística de Inteligencia y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Manipulación Telequinética

Telequinesia, Ataque, A distancia, Físico

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado sufre una *herida permanente leve*

Duración: Concentración

Eres capaz de manipular objetos que percibas empleando el poder de tu mente. Un objeto pequeño a distancia cercana empieza a levitar y se mueve un paso en cualquier dirección. Si el objeto está en manos de otra criatura debes tener éxito en un tiro de Telekinesia contra su Heroísmo para quitárselo. El objeto manipulado permanecerá en el aire hasta que pierdas la concentración o cuando tú lo escojas.

Un objeto que esté levitando puede usarse para hacer ataques contra enemigos a distancia media de ti. Al lanzar este hechizo puedes alternativamente hacer un ataque contra un enemigo a distancia media que infligirá $1d6 + INT$ daño Contundente, Cortante o Perforante al impactar según la naturaleza del objeto manipulado. Hacer un ataque acabará inmediatamente tu control sobre el objeto sin importar el resultado de este.

Empoderar (1 chi): Puedes manipular un objeto adicional a distancia cercana de ti y usarlo para hacer otro ataque contra un objetivo distinto.

Lanzamiento Humano

Telekinesia, Maniobra

Coste: 1 acción

Alcance: Medio

Efecto crítico: El afectado sufre una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Lanzas a un enemigo por los aires empleando tus poderes telequinéticos. Un objetivo a distancia media de ti debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu Telequinesia o será empujado un paso en cualquier dirección y caerá *tropezado*. Si tu objetivo no puede ser empujado hacia atrás sufrirá $1d6 + INT$ daño Contundente al fallar el tiro.

Empoderar (1 chi): Afectas a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo

Furia Telequinética

Telequinesia, Ataque, Físico, Área

Coste: 2 acciones y 1 chi

Tamaño: Cono o esfera pequeña

Efecto crítico: Los afectados sufren una *herida permanente leve*

Duración: Instantáneo

Canalizas tus sentimientos de ira para lanzar telequinéticamente una gran cantidad de objetos hacia tus enemigos. Haz un ataque contra todos los objetivos en un cono o esfera pequeña que infligirá $2d6 + INT$ daño Cortante, Contundente o Perforante al impactar según la naturaleza de los objetos que arrojes (aquellos que tengan éxito sufrirán la mitad de daño). La zona afectada se transformará en *terreno difícil* debido a los escombros que lances ahí.

Empoderar (1 chi): Aumenta el tamaño de este ataque por un paso y su daño por 1d6. No puedes empoderar así más de dos veces por ataque.

Rango II

Barrera de Fuerza

Telekinesia, Defensiva, Duradera

Coste: 1 acción y 1 chi

Tamaño: Línea mediana o esfera pequeña

Duración: Concentración

Sostienes una barrera de fuerza con el poder de tu mente para protegerte de ataques enemigos. La barrera surgirá desde cualquier punto a distancia media y tomará la forma de una esfera pequeña o una línea mediana. Como muro tiene puntos de vida iguales a tu Rango x 3 e Inmunidad a todo el daño no-mágico (los ataques de área particularmente grandes quedan exentos de esta inmunidad). La barrera permanecerá en el campo de batalla hasta que pierda todos sus PV.

La barrera proporcionará *cubierta completa* a todas las criaturas al otro lado de él, protegiéndolas de ataques a distancia. Cualquier criatura hostil que intente cruzarlo debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Destrozar contra tu Telequinesia o será empujada un paso hacia atrás. Además, todos los ataques contra criaturas al otro lado de la barrera primero dañarán tu Barrera de Fuerza y luego afectarán a sus objetivos escogidos.

Esta habilidad se puede utilizar defensivamente para protegerte a ti o a un aliado de un ataque, reduciendo el daño que recibirías como si la barrera estuviera en el camino. Si intentas bloquear un ataque cuerpo a cuerpo tu enemigo debe tener éxito en un tiro para cruzar el muro o su ataque fallará. No obstante, si tu objetivo tiene éxito en su tiro para cruzar el muro este no reducirá su daño. Para crear un muro de esta manera debes estar en *posición defensiva* y solo puede emplearse una vez por ronda.

Empoderar (1 chi): La barrera recupera todos sus puntos de vida perdidos.

Sanación etérea

Telequinesia, Sanación, Toque

Coste: 2 acciones y 1 chi

Alcance: Cuerpo a cuerpo

Duración: Instantáneo

Empleas la telequinesia para reponer tejidos rotos y coagular rápidamente tus heridas. Una criatura que puedas tocar recuperará Vitalidad igual a tu Rango + 2 y reducirá el nivel de una *herida permanente* que sufra por un paso. Dado que este hechizo te permite manipular hilos etéreos puedes usarlo para curar a criaturas incorpóreas o hechas de energía mágica pura, reponiendo las partes dañadas de su cuerpo.

Empoderar (1 chi): Empleas este hechizo en ti mismo como acción bonus

Arrastre telequinético

Telequinesia, Maniobra

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Efecto crítico: Tu objetivo cae *tropezado* al afectarle con este hechizo

Duración: Instantáneo

Arrastras a una criatura con el poder de la telequinesia, descolocando sus defensas y dejándola vulnerable a futuros ataques. Una criatura a distancia media debe tener éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu Telequinesia o será arrastrada un paso hacia ti, abandonando inmediatamente *posición defensiva*. Si te encuentras en *posición defensiva* puedes aprovechar su mala posición para hacerle un ataque como reacción empleando cualquiera de tus habilidades.

Empoderar (1 chi): Afecta a una criatura adicional con este hechizo. Solo podrás hacer el ataque que te otorga este hechizo contra un único objetivo.

Rango III

Agarre telequinético

Telequinesia, Maniobra, Duradera

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Concentración

Eres capaz de levantar y manipular objetos aún más grandes e incluso seres vivos empleando el poder de tu mente. Una criatura u objeto de tamaño grande a distancia media de ti empezará a levitar con el poder de la telekinesia, quedando bajo tu control. Si afectas a un enemigo podrá resistirse si tiene éxito en un tiro de Heroísmo o Acrobacias contra tu Telekinesia, pero si fracasa quedará *agarrado* por este hechizo hasta que se libere. No obstante, el afectado podrá repetir el tiro al principio de su turno y se liberará de sus efectos en caso de éxito.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o dejes de controlar todo aquello que estés agarrando. Si estás sosteniendo un objeto puedes emplear una acción para hacer un ataque contra todas las criaturas a una distancia corta de un punto que percibas a distancia media de ti, infligiéndoles una cantidad de daño y efectos al impactar según la naturaleza del objeto escogido (generalmente no superará $2d8 + INT$ daño físico de cualquier tipo). Esto mismo te hará perder el control sobre el objeto que estás sosteniendo.

Empoderar (1 chi): Afecta a una criatura u objeto adicional con este hechizo

Arma danzante

Telekinesia, Mejora, Duradera

Coste: 1 acción y 2 chi

Duración: Concentración

Un arma levitará en el aire y actuará como una extensión de tu cuerpo, atacando a tus enemigos y defendiéndote de ataques. Mientras este hechizo permanezca activo el arma que controles podrá volar un paso en cualquier dirección y atacar a un enemigo adyacente a ella como acción bonus. El tiro de ataque será igual a tu bonificador de Telekinesia y tendrá el daño base del arma escogida modificado por tu estadística de INT.

Este hechizo permanecerá activo hasta que pierdas la concentración o el arma sea destruida. Si conoces técnicas de combate puedes aplicarlas en el arma danzante pagando chi en lugar de vigor y empleando tu bonificador de Telekinesia en lugar del que usarías normalmente. El arma también te protegerá de ataques enemigos que pueda detener, pudiendo así repetir todos los tiros de Parada que realices contra ataques Físicos que pueda bloquear el arma y quedarte con el mejor resultado.

Empoderar (1 chi): Un arma adicional se vuelve danzante, pudiendo así hacer un ataque bonus adicional con ella cada ronda contra un objetivo diferente. Los beneficios defensivos por tener múltiples armas danzantes no se acumularán y no podrás tener más de dos armas danzantes simultáneamente.

Levitación Psíquica

Telekinesia, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Alcance: Toque

Duración: Concentración

Despiertas el poder de tu mente para adquirir la capacidad de levantarte a ti mismo usando tus poderes telequinéticos. Mientras esta habilidad permanezca activa obtienes velocidad de vuelo 1 y Ventaja en todos tus tiros de Esquiva. Esta terminará cuando pierdas la concentración y si la usas en aliados acabará cuando ellos pierdan la concentración.

Empoderar (1 chi): Vuelas un paso en cualquier dirección y reduces a la mitad el daño de un ataque que te haya impactado después de aplicar defensa.

Rango IV

Animar objeto

Telekinesia, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Duración: Una hora

Levitación (2 AP y 2 chi, Telekinesia, Concentración): Una criatura a distancia media recibe velocidad de vuelo 1 y ventaja en todos sus tiros de esquiva además de sus tiros de ataque con armas cuerpo a cuerpo contra criaturas incapaces de volar. Este efecto durará hasta que pierdas la concentración

Estrangulación telequinética (2 AP y 2 chi, Telekinesia, Concentración, Maniobra): Haz un ataque de *agarre telequinético* que al impactar empezará a estrangular al objetivo, *fatigándolo* de inmediato. Si este no logra escapar tras una cantidad de rondas igual a su CON caerá *inconsciente* y morirá tras una ronda si no es liberado. Puedes emplear 2 AP para reducir la cantidad de rondas que puede sobrevivir por 1. (1 chi) Afecta a un objetivo adicional

Batidora humana (2 AP y 2 chi, Telekinesia, Maniobra, Concentración): Haz un ataque con telekinesia contra un objetivo a distancia media que al impactar lo retendrá en una *barrera de fuerza* que lo rodeará por completo. Mientras la criatura permanezca en esa barrera empezará a ser estampado furiosamente contra las paredes de esta, sufriendo 2d6 + INT daño físico al principio de su turno y el efecto de estado *náuseas* durante una ronda. El afectado puede intentar escapar de la misma manera que una *barrera de fuerza*.

Rango V

Puedes coger un objeto grande con *manipulación telequinética*, aumentando su daño base a 1d10.

Tormenta telequinética (3 AP y 3 chi, Telekinesia, Área, Físico): Levanta una gran cantidad de objetos y empléalos para atacar a todos los objetivos en un radio medio centrado en cualquier punto a distancia lejana. Este ataque infligirá 3d10 + INT daño físico al impactar y toda el área afectada se convertirá en terreno difícil.

Maestría telequinética (3 AP y 3 chi, Telekinesia, Concentración, Ambiental): Empleas el poder de la telequinesia para alterar el mismo campo de batalla. Al usar esta habilidad hasta 6 masas sólidas de tamaño grande en el campo de batalla se mueven un paso en cualquier dirección, incluyendo de manera vertical (aquellas criaturas que se encuentren en el medio de un movimiento sufrirán un ataque de *lanzamiento*). Mientras te concentres en esta habilidad puedes seguir moviendo las masas de tierra de la manera que desees, pudiendo así reconfigurar el campo de batalla según tu voluntad. Con esta habilidad eliminarás también todos los efectos ambientales ya presentes como *crecimiento acelerado*, *controlar el agua*, *moldear la tierra* o cualquier habilidad de muro y estos volverán a ser eliminados cada ronda que reactivas esta habilidad.

Títere humano (2 AP y 3 chi, Telekinesia, Maniobra, Concentración): Un objetivo a distancia media debe tener éxito en un tiro de FUE contra tu telequinesia o será *agarrado*. Mientras permanezca bajo este agarre y te encuentres a distancia media del objetivo puedes gastar cualquier cantidad de AP para que el objetivo tome una acción que tú desees con el mismo coste. Puedes también doblar el cuerpo del objetivo para dañarle, empleando así 2 AP para hacerle 1d6 daño físico y una herida permanente leve en la parte del cuerpo que desees. No puedes tener a más de rango – 2 criaturas bajo tu control con esta habilidad y al principio de su turno el objetivo puede tirar para intentar escapar. (1 chi) Afecta a un objetivo adicional

Rango VI

Manipulación universal (3 AP y 5 chi, Telekinesia, Concentración): Mueves una gran cantidad de objetos para formar un coloso en torno a tu cuerpo que actuará como una extensión de él. Mientras esta habilidad permanezca activa recibirás 40 PV temporales y esta cesará cuando se te acaben los PV temporales, pierdas la concentración o pasen seis rondas. Obtendrás también los siguientes beneficios:

- Eres inmune a todos los efectos de toque y a aquellos que provoquen daño de antienergía.
- Tu resistencia física pasa a ser 20 y tu resistencias arcana y a energía pasan a ser 14. Tus estadísticas de FUE y CON pasan a ser 13 y

tu DES pasa a ser 0. Recibes también nivel de talento 5 en heroísmo.

- Aumenta tu velocidad de vuelo por 1.
- Puedes hacer ataques a través del coloso, los cuales simularán un ataque de un arma a rango V. El arma escogida tirará un dado de daño adicional y alcance medio. Puedes también usar las habilidades *furia telequinética* y *batidora humana* sin la necesidad de gastar chi.
- Te encuentras siempre en *posición defensiva* y recibes un tiro de parada con bonificador +17. Esta parada es física y puede detener ataques a distancia y ataques de área con radio corto o inferior. Seis veces por combate puedes reducir tu tiro de parada por 1 para detener automáticamente un ataque que recibas. Si intentas evitar un golpe crítico vuelve a reduce tu tiro por un punto adicional.

Chakras

Rangos

Rango I

Activación de Chakras

Innata, Pasiva

Los chakras son canales por los que fluye la energía vital del universo y permean todos los seres vivos en él. Al entrar en armonía con los chakras recibes la capacidad de aumentar enormemente tu energía vital y sobrecargar algunos de estos canales para recibir temporalmente habilidades sobrenaturales.

No obstante, cada ronda que mantengas abiertos dichos canales empezarás a sufrir graves heridas internas que no podrán curarse hasta que realices descanso largo. Al principio de tu turno sufrirás daño obligatorio igual al valor indicado en cada habilidad de Chakras que tengas activa. No hay límite del número de chakras que puedas abrir pero el daño que estas provocan se acumula.

Fuerza vital

Innata, Pasiva

Tener chakras abiertos aumenta enormemente tu resistencia física para compensar el daño que recibes. Si tienes al menos un chakra abierto recibirás 5 PV temporales por cada Rango que tengas y además que tu Defensa aumentará por un valor igual a tu Rango + 1.

Chakra Terrenal

Chakra 1, Pasiva

El chakra terrenal te conecta con la tierra y te une con su energía vital, encontrándose en la planta de tus pies. Al activar este chakra recibes *vista a ciegas* en un radio medio, permitiéndote detectar a todas las criaturas a tu alrededor que estén en contacto con la tierra. Para abrir este chakra debes tener los pies descalzos y una firme convicción.

Chakra Raíz

Chakra 1, Pasiva

El chakra raíz es uno de los principales puntos de energía de tu cuerpo, encontrándose en la base de tu columna vertebral. Este chakra te une con la tierra para que puedas estar seguro y centrado. Al activar este chakra recibirás Ventaja en todos tus tiros relacionados dos estadísticas de tu elección, las cuales puedes cambiar al principio de tu turno. Para abrir este chakra no debes llevar armas ni armaduras.

Rango II

Puños de Fuerza

Innata, Pasiva

La energía vital infunde tu fuerza física y la potencia de tus ataques naturales. Si tienes dos o más chakras abiertos tus ataques físicos contarán como si fueran mágicos y provocarán 1d6 daño adicional al impactar.

Chakra Sacral

Chakra 1, Pasiva

El chakra sacral se encuentra en tu abdomen inferior y se centra en los aspectos de la pasión, la creatividad y tus relaciones con los demás. Al activar este chakra eres capaz de ver los caminos de chi que conectan a todos los seres vivos, otorgándote Inmunidad a ataques sorpresa además de la capacidad de identificar toda la magia empleada a una distancia media de ti. Activar este chakra requiere que estes combatiendo en un lugar o junto a una persona con quien sientas un poderoso vínculo emocional.

Chakra solar

Chakra 2, Pasiva

El chakra solar se encuentra en el centro de tu cuerpo y almacena la energía tanto positiva como negativa de tu alrededor. Esta combinación de energías forma la base de tu personalidad y tu poder innato. Al activar este chakra te rodeas de un aura de energía protectora que aumenta tu Defensa por un valor igual a tu rango y te vuelve inmune a heridas medias o inferiores. Activar este chakra requiere que no tengas ninguna maldición o bendición divina que te esté afectando y no podrás emplear magia divina de ningún tipo al activarla.

Rango III

Aura de poder

Innata, Pasiva

Al activar suficientes Chakras te vuelves capaz de distorsionar una parte de la energía que compone el tejido de la existencia que te rodea, dificultando a aquellos que la emplean el enfrentarse a ti con normalidad. De esta manera, al activarse esta habilidad, obtendrás resistencia a efectos tanto arcanos como divinos. Así mismo los glifos a una adecuada distancia de ti tendrán un 50% de probabilidades de fallar.

Chakra del corazón

Chakra 1, Pasiva

El chakra del corazón representa la unión entre la energía que te rodea y el cuerpo físico, actuando así como un reflejo de las emociones del individuo. De esta manera, al activar este chakra, te volverás capaz de percibir estos colores que tomarán la forma de auras alrededor de la gente, además de que fortalecerás tu propia aura en el proceso, volviendote inmune tanto a efectos de miedo como mentales. Para poder activar este chakra deberás encontrarte en calma y libre de emociones extremas o efectos mentales.

Chakra de la garganta

Chakra 1, Pasiva

El chakra de la garganta permite canalizar las verdades ocultas y despertar la capacidad de hablar lenguas primordiales que se consideran muertas. De esta manera, al activarse este chakra, podrás detectar si las personas a tu alrededor están diciendo la verdad, además de que podrás hablar las lenguas relacionadas con entidades superiores. Para activar este chakra sin embargo deberás siempre decir la verdad.

Rango IV

Secretos de levitación:

Innata, Pasiva

Las ataduras del cuerpo físico a la tierra son algo efímero para quienes saben abrir los candados que las mantienen, tarea que aunque requiere de un gran entrenamiento y disciplina no es imposible de ganar con la suficiente afinidad. Una vez abiertos 6 chakras simultáneamente podrás desafiar el poder de la mismísima gravedad, recibiendo así velocidad de vuelo uno, y por tanto ventaja en tus tiros de esquivo.

Chakra del tercer ojo

Chakra 2, Pasiva

El chakra del tercer ojo representa la intuición, el conocimiento y las habilidades psíquicas durmientes en los humanos, siendo la puerta para despertar el verdadero potencial de la mente. De esta manera, al abrirse este chakra, te volverás capaz de ver a través de ilusiones y otros engaños. También recibirás la capacidad de anticipar brevemente los sucesos del mundo a tu alrededor, recibiendo los efectos de visión futura, que incluyen inmunidad a ataques sorpresa así como ventaja en la mayoría de tus tiros. Para poder abrir este chakra requerirás de haber meditado durante por lo menos una hora, así como de tener 5 o mas en el puntaje de tus estadísticas de inteligencia y sabiduría.

Chakra de la corona

Chakra 2, Pasiva

El chakra de la corona se encuentra en la cumbre de la cabeza, y representa la conexión del individuo con planos superiores y dimensiones mas allá de la comprensión. De esta manera, al emplear este chakra, podrás canalizar una parte de esta energía proveniente de otros planos para imbuir tu cuerpo y mente, afilandolos en el proceso, recibiendo +2 en dos estadísticas de elección así como inmunidad a venenos, enfermedades y aflicciones en general. Activar este chakra requiere sin embargo de un largo periodo de estudio, así como de abandonar tus ataduras y deseos materiales.

Rango V

Maestría del camino marcial:

Innata, Pasiva

El poder los chakras inunda tu cuerpo y se vierte en cada una de tus acciones y pensamientos, dandote una claridad y perfección capaces de desafiar incluso a los mas avidos guerreros. Al activar ocho chakras tus acciones se vuelven inescrutable para quienes te ven y tus golpes mas certeros, aumentando de esta forma el daño de tus ataques físicos por un paso además de recibir la capacidad de fingir incluso a enemigos que se defiendan con esquiva asombrosa o premonición.

Chakra del alma

Chakra 2, Pasiva

El chakra del alma es el primero de los chakras externos al cuerpo físico, que permite al individuo trascender las fronteras del plano mortal para ver mas allá. De esta forma tu perspectiva del flujo del tiempo se volverá mas avanzada a medida que que el chakra se abra, otorgándote un segundo turno con 3 AP e iniciativa -10. Así mismo la posibilidad de interrumpir tus acciones se volverá mínima, si es que no inexistente, haciendo así que tus secuencias de ataques no puedan ser interrumpidas.

Chakra del espacio

Chakra 2, Pasiva

El chakra del espacio conecta la mente con las energías cósmicas que crearon y componen la existencia, permitiéndote recubrirte con su tejido para emplearlo como una parte de tu ser. De esta forma al emplear este chakra serás capaz de defenderte de ataques mágicos empleando únicamente tu maestría marcial, y el alcance de todas tus habilidades marciales aumentará a medio al poder emplear tu aura como una extensión de ti mismo. Así mismo una vez por ronda podrás vislumbrar un atisbo de la perfección de la creación misma, permitiéndote así que tu próximo ataque cuente como un impacto crítico.

Rango VI

Aura de perfección:

Innata, Pasiva

Has alcanzado la cúspide de la meditación, y los chakras junto con sus enigmas ya no son un misterio para ti, sino una parte mas de tu ser. De esta forma al abrir 10 de tus chakras simultáneamente podrás nutrirlos con tu propio ser, entregándoles partes de ti mismo a cambio de obtener la semblanza de un dios intocable. Al activarlos siempre permanecerás en posición defensiva, y al defenderte de un efecto podrás sacrificar 4 de tu vitalidad o vida maximos para tener éxito automático en él.

Chakra de la armonía

Chakra 2, Pasiva

El chakra de la armonía es uno de los chakras externos, que representa el balance en el mundo entre las diferentes energías que lo componen. De esta manera, al activar este chakra tu energía se alineará de la misma manera, haciendo que tres de tus estadísticas, ya sea las físicas o las mentales, se igualen a la mas alta de dicha categoría. Para cambiar la elección entre un tipo de estadísticas y otro en medio de un combate deberás sufrir 2 daño obligatorio como pago por alterar el orden. Para poder despertar este chakra deberás convertirte en un maestro iluminado de tu orden, abandonando todo deseo y atadura material.

Chakra universal

Chakra 10, Pasiva

El mas poderoso de los doce chakras, uno que actua como un factor unificador entre el resto y que representa el poder del mismísimo Fuego Celestial. Al emplear este chakra una gran cantidad de energía comenzará a inundar tu cuerpo, al costo de deteriorarlo rápidamente. Mientras este chakra permanezca activo recibirás un bonificador de +10 a tiros de ataque, defensa y daño, además de que una vez por ronda podrás ignorar una barrera mítica para efectuar uno de tus golpes, al costo de que la siguiente ronda sufrirás una herida permanente leve que no podrá sanarse. Para poder despertar este chakra deberás estar dispuesto a

aceptar tu propia muerte y nunca echarte atrás, incluso en situaciones que podrían parecer imposibles.

Divinidades

Aquí se presenta una lista de divinidades junto a las magias con las que están vinculadas para su uso en rangos de Religión.

Tipos de entidades

Abisales

Generales de la tormenta

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Ayanuu	Abisal primigenio del caos, los sueños y la locura	Gravitatoria, Mental, Espacial, Onírica, Temporal
Ekdavor	Abisal primigenio de la calamidad, el poder y progenitor de los oni	Fuego, Mental, Tormenta, Espacial
Gulmaht	Abisal primigenio del apocalipsis, la transmutación y los desastres naturales	Tierra, Fuego, Gravitatoria, Transmutación
Shade	Abisal primigenio de las sombras, la desesperación y la no-muerte	Sombría, Nigromancia, Ilusoria, Mental

Espíritus

Espíritus de Shinri

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Arashimi	Espíritu del amor, la creatividad y el arte	Ilusoria, Mental, Vida
Barashijoga	Espíritu de la paz, la iluminación y la disciplina	Vida, Protectora, Tierra
Chiso-Shitari	Espíritu del mar, las tormentas y la longevidad	Agua, Tormenta, Vida
Dasokoya	Espíritu de las enfermedades, las ilusiones y la sanación	Nigromancia, Vida, Ilusoria
Emma-Sama	Espíritu de las maldiciones, la brujería y el infortunio	Nigromancia, Mental, Transmutación
Fukuro-Tami	Espíritu del dolor, la tragedia y la oscuridad	Sombría, Nigromancia, Mental
Futami-Shou	Espíritu del olvido, los ríos y el duelo	Agua, Mental, Sombría
Halai-Aem	Espíritu de la tierra, la comunidad y la agricultura	Tierra, Naturaleza, Vida
Hangokudou	Espíritu de la sangre, el sacrificio y el asesinato	Sangre, Nigromancia, Sombría

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Hakibu-isogi	Encarnación del Plano Espiritual de Shinri	Naturaleza, Espacial, Temporal, Vida
Hentsu-Myokai	Espíritu de la locura, la niebla y el engaño	Mental, Ilusoria, Transmutación
Idaina-Senshi	Espíritu de la guerra, la victoria y las armas	Metal, Protectora, Tierra
Ishiyuko	Espíritu del caos, la libertad y la rebelión	Temporal, Espacial, Aire
Kajokobi	Espíritu de los kitsune, las artimañas y el placer	Ilusoria, Mental, Espacial
Kihakaze	Espíritu de las tormentas, los secretos y los vientos	Tormenta, Aire, Ilusoria
Kitsuri-Dento	Espíritu de las artes marciales, la disciplina y el honor	Metal, Protectora, Tormenta
Muhin-Shoku	Espíritu de los huérfanos, los perdidos y los lugares secretos	Ilusoria, Espacial, Vida
Nawm Tanshi	Espíritu del conocimiento, la magia y el progreso	Temporal, Protectora, Mental
Ryoshasaki	Espíritu de los caminos, los viajeros y los inicios	Espacial, Temporal, Ilusoria
Seiryuu	Espíritu del hielo, las montañas y los supervivientes	Hielo, Aire, Medium
Suzakushin	Espíritu del fuego, la regeneración y los juramentos	Fuego, Vida, Protectora
Tamagatai	Espíritu de la caza, los bosques y las bestias salvajes	Naturaleza, Vida, Ilusoria
Tamashi-Kuso	Espíritu de los muertos, el más allá y los espectros	Medium, Temporal, Telekinesia
Tanzo no Kekaru	Espíritu de la fragua, los trabajadores y el metal	Fuego, Metal, Protectora
Tomii-Koyatu	Espíritu de la suerte, las apuestas y los juegos	Temporal, Ilusoria, Protectora
Unokudai	Espíritu de los desafíos, la fuerza y los aventureros	Temporal, Aire, Transmutación
Yamma-Sama	Espíritu de la vida, la maternidad y la familia	Vida, Protectora, Espacial

Espíritus élficos

Espíritus iskarianos

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Byeonhun	Espíritu del caos, el cambio y la libertad	Metal, Ilusoria, Mental

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Gisujeon	Espíritu de la maquinaria, el avance y los artificieros	Metal, Protectora, Temporal
Heonbul	Espíritu de la devoción, las llamas y el ejército	Metal, Fuego, Mental
Kalozera	Espíritu de la maternidad, las aves y la fortuna	Vida, Aire, Temporal
Liulang	Espíritu del equilibrio natural, la fertilidad y los bosques	Naturaleza, Vida, Protectora

Espíritus mazarinos

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Daruvei	Espíritu de la prosperidad, la nobleza y el sol	Vida, Protectora, Ilusoria
Zernovog	Espíritu del día y la noche	Vida, Sombría
Lydesna	Espíritu de la primavera, la fertilidad y la pérdida	Naturaleza, Vida, Sombría
Vohonir	Espíritu del fuego, la innovación y el renacer	Fuego, Vida, Espacial
Chalkha	Espíritu del invierno, la muerte y la perdición	Hielo, Médium, Nigromancia
Neshvest	Espíritu de la mala suerte, la magia negra y las desgracias	Nigromancia, Sombría, Ilusoria

Celestiales

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Alathrael	El jardinero. Celestial de la evolución, la vida y el progreso	Vida, Naturaleza, Transmutación, Temporal
Harasydon	El coleccionista. Celestial de la fortuna, el conocimiento y la magia	Vida, Mental, Protectora, Temporal
Ithanatron	Mariscal de los cielos. Celestial de la guerra, el honor y el castigo divino.	Vida, Protectora, Metal, Fuego
Shayamdil	El errante. Celestial de los viajes, la caridad y el karma	Vida, Aire, Temporal, Ilusoria
Tauravat	El ser iluminado. Celestial de la ascensión, la verdad y el universo	Vida, Gravitatoria, Temporal, Espacial, Protectora
Teshidonai	El evaluador. Celestial del orden, la perfección y la justicia.	Vida, Protectora, Telekinesia, Mental
Yohadamuin	El augur. Celestial de las profecías, los fenómenos celestiales y el destino	Vida, Temporal, Gravitatoria, Mental

Infernales

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Abbadon	El gran embaucador. Infernal del engaño, la ambición y los secretos	Fuego, Ilusoria, Mental, Vida
Agramon	El servidor entre las sombras. Infernal de los asesinos, la obediencia y la noche	Fuego, Sombría, Ilusoria, Espacial
Baalzephon	General de los infiernos. Infernal de la guerra, la conquista y la devastación	Fuego, Metal, Protectora, Tormenta
Chemosh	Aquel que todo lo posee. Infernal de la codicia, el dinero y la gula	Fuego, Transmutación, Metal, Protectora
Hazorim	Mano derecha de Sek-Tebos. Infernal de la lealtad, la nobleza y las jerarquías	Fuego, Mental, Protectora, Telekinesia
Nysrogh	Patrono de las artes oscuras. Infernal de la magia prohibida, las maldiciones y el poder	Fuego, Nigromancia, Transmutación, Ilusoria
Sek-Tebos	Guardián del abismo. Señor de los Infiernos, la magia y la autoridad	Fuego, Mental, Protectora, Temporal, Espacial
Sevaloth	Augur de las calamidades. Infernal del purgatorio, el destino y los pactos	Hielo, Temporal, Espacial, Protectora
Veldis	Voz de la perdición. Infernal de las tentaciones, la lujuria y el sufrimiento	Fuego, Mental, Ilusoria, Sangre

Otras religiones

Nombre	Descripción	Magias asociadas
Feyn	Dios de la Humanidad y su protector.	Vida, Fuego, Protectora, Espacial, Temporal
Legión	Entidad colectiva formada por todos los hobgoblin muertos.	Vida, Protectora, Fuego, Metal
Meisodh	Profeta ascendido de los chothgar. Sus enseñanzas se basan en la fuerza por encima de todo.	Telekinesia, Temporal, Fuego, Transmutación

Guerrero divino

Los dioses te han bendecido para que lideres sus huestes hacia la victoria contra todos aquellos que se atreven a desafiar su fe otorgándote un don para oponerte a cualquiera que ose convertirse en tu enemigo. Este don otorgado por los dioses crecerá alimentándose de tu fe y ambición siempre que estos coincidan con los deseos de tus dioses dándote fuertes habilidades que te convertirán en un santo viviente de tu religión o en el castigador que acabará con los herejes de tu

religión. A medida que tu fe vaya creciendo, la energía divina de tu patrón comenzará a hacerse mas presente en ti imbuyéndote con su fuerza, permitiéndote resistir cualquier ataque lanzado hacia tí, volviéndote mas fuerte durante tus cruzadas e incluso trayéndote de vuelta de entre los muertos para que puedas volver a luchar en su nombre.

Reglas fundamentales

Guerrero divino tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Fuerza y magia:** Tu rango en Guerrero divino mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Para canalizar el poder de un dios necesitas una devoción inquebrantable y la voluntad para luchar hasta la muerte por tu fe. Por esta razón, tu modificador de Guerrero Divino será igual a la suma de tu estadística de Carisma y tu rango en esta habilidad.
- **Conocimiento de los dioses:** Esta habilidad canalizar una pequeña porción de los poderes de tu dios para emplearlos en el campo de batalla. Cada dios tiene de tres a cinco magias relacionadas, las cuales podrás aprender a rangos superiores de Guerrero divino.

Rangos

Rango I

Azote Divino

Divina, Mejora

Coste: 1 vigor o chi

Duración: Una ronda

Empoderas tus ataques con el poder de tu divinidad para castigar a tus enemigos. La siguiente vez en esta ronda que impactes con un ataque físico provocarás daño adicional igual a tu Rango. El tipo de dicho daño dependerá de tu dios y debe ser de tipo Fuego, Frío, Ácido, Eléctrico, Sónico, Necrótico o Radiante.

Esta habilidad te permite de manera alternativa infundir un ataque con un hechizo que conozcas para que afecte al siguiente enemigo que impactes. Dicho hechizo se lanzará como acción bonus y si se trata de un ataque sumará su daño y efectos al ataque infundido. Debes seguir pagando el coste de chi del nuevo hechizo escogido.

Empoderar (1 vigor o chi): Extiendes este efecto una ronda adicional, permitiéndote volver a realizarlo la siguiente vez que impactes a un enemigo sin la necesidad de pagar su coste.

Sentido divino

Divina, Pasivo

Tu conexión divina te abre los ojos a fuerzas más allá de tu plano. Eres capaz de sentir la posición de todos los no-muertos, criaturas extraplanarias y presencias mágicas o divinas a una distancia media de ti. Esta habilidad también te permite identificar la fuerza aproximada de aquellos seres o fuerzas que detectes además de su tipo.

Canalizar divinidad

Divina, Pasivo

Tu dios te ha bendecido con la capacidad de emplear una pequeña porción de sus poderes mágicos. Al obtener esta habilidad aprendes dos hechizos de Rango I pertenecientes a una rama mágica que esté vinculada a tu dios. Emplearás tu bonificador de Guerrero Divino para lanzar dichos hechizos además que puedes pagarlos empleando vigor en lugar de chi. Los hechizos escogidos emplearán tu estadística de CAR y tu Rango en Guerrero divino a la hora de calcular la potencia de sus efectos.

Rango II

Guerrero de la Fe

Divina, Pasiva

Eres capaz de canalizar el poder de tu dios a través de tu cuerpo para empoderar tus habilidades de combate. Tras activar esta habilidad recibirás Ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa con armas además de Resistencia al Miedo y efectos Mentales. El bonificador de esta habilidad se aplicará también a todos tus tiros de ataque y defensa con hechizos pertenecientes a categorías relacionadas con tu dios. Esta habilidad permanecerá activa hasta que pasen seis rondas o escojas terminarla.

Aunque esta habilidad no tenga coste de activación, canalizar el poder de un dios a través de tu cuerpo mortal puede ocasionarte daños internos si lo usas excesivamente. Por ello cuando esta habilidad termine perderás una cantidad de chi o vigor igual a la cantidad de rondas que has pasado con ella activa. Si esta reducción bajara cualquiera de las dos reservas a un valor negativo quedarás *exhausto* y no podrás volver a activarla hasta que realices un descanso largo. En el caso que cayeras a un valor igual o inferior a tu CON negativa caerás *inconsciente* al abandonar dicho estado.

Plegaria de Batalla

Divina, Ritual

Antes de un combate le rezas a tu dios para que conceda buena fortuna a tu bando. Durante un descanso corto puedes realizar una plegaria de batalla junto a tus aliados para que el poder de tu dios fluya por vuestras venas. Toda persona que participe en la plegaria sin importar

su fe obtendrá tres usos de la habilidad Milagro menor que le durarán hasta que los gaste o pase un día. Los usos adicionales de Milagro menor no se acumulan con aquellos que ya tengan los participantes.

Impacto Desacralizador

Divina, Mejora

Coste: 1 chi o vigor

Efecto crítico: Elimina todos los hechizos Arcanos y Divinos que tu objetivo tenga actualmente activos.

Deshaces el poder mágico de un enemigo sobrecargándolo con tu poder divino. Al impactar a un enemigo puedes emplear esta habilidad para intentar eliminar un efecto Arcano o Divino que tenga actualmente activo. Para eliminar un efecto debes superar el tiro de magia que tenga su lanzador empleando tu modificador de Guerrero Divino. Esta habilidad también puede usarse para anular temporalmente habilidades pasivas que tenga tu objetivo, las cuales dejarán de funcionar durante una ronda si tienes éxito en tu tiro.

Empoderar (1 chi o vigor): Puedes intentar eliminar un hechizo adicional que tenga activo tu objetivo al impactar. También puedes empoderar este hechizo para que una habilidad pasiva que hayas logrado anular permanezca inactiva durante una ronda adicional.

Rango III

Aprendes dos hechizos de Rango II pertenecientes a una magia asociada a tu dios, los cuales puedes lanzar empleando vigor en lugar de chi.

Presencia Divina

Divina, Duradera, Moral, Miedo, Visual

Coste: 2 acciones y 2 chi o vigor

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Tomas un aspecto casi divino para llenar de valentía a tus aliados y aterrorizar a tus enemigos. Mientras esta habilidad permanezca activa todo enemigo que empiece su turno a distancia media de ti y pueda verte deberá tener éxito en un tiro de Voluntad o Intimidar frente a tu Guerrero Divino o aumentará su nivel de miedo por un paso. Aquellos enemigos que tengan éxito en su primer tiro o logren reducir su nivel de miedo a cero no necesitarán repetir el tiro cada ronda. Este efecto durará hasta que pierdas la concentración.

A su vez que infundes terror a tus enemigos tus aliados se llenan de coraje para seguir luchando, otorgando así Resistencia a efectos de Miedo y Mentales a todos tus aliados a distancia media. Estos bonificadores se acumulan con otras habilidades de Presencia activas en el campo de batalla.

Empoderar (1 chi o vigor): Un aliado a distancia media recibe Vitalidad temporal iguales a tu Rango + 2 o cancela los efectos de una habilidad de Moral enemiga.

Aura Protectora

Divina, Pasiva

El poder de tu dios te protege de influencias mágicas ajenas, otorgándote así Resistencia a efectos Arcanos y Divinos. Además, en respuesta a fallar un tiro contra un hechizo Arcano o Divino que te afecte explícitamente puedes convertirlo en un éxito pagando una cantidad de chi o vigor igual a lo que haya pagado el lanzador del hechizo que intentes cancelar. No puedes cancelar hechizos míticos de esta manera ni emplear esta habilidad.

Rango IV

Hueste Divina

Divina, Mejora, Duradera

Coste: 2 acciones y 2 chi

Tamaño: Radio medio

Duración: Concentración

Eres capaz de fortalecer a tus aliados con energía divina para mejorar notablemente sus capacidades de combate. Mientras esta habilidad permanezca activa todos tus aliados a distancia media recibirán Ventaja en sus tiros de ataque y defensa con armas y hechizos relacionados con tu dios. Esta habilidad durará hasta que pierdas la concentración y los bonificadores otorgados por esta habilidad no se acumulan con aquellos obtenidos por Tierra consagrada, Guerrero de la fe u otras habilidades Divinas.

Empoderar (1 vigor o chi): Un aliado bajo los efectos de esta habilidad recupera Vitalidad igual a tu Rango + 2. No puedes sanar a la misma persona más de una vez por ronda.

Aliento de Vida

Divina, Resurrección

Coste: 1 acción y 2 chi o vigor

Alcance: Toque

Duración: Instantáneo

Empleas tu poder divino para devolver el alma de un aliado muerto a su cuerpo, burlando a la muerte misma. Un aliado que haya muerto hace una ronda resucitará a 1 PV y recuperará la consciencia. Dicho aliado conservará todas las heridas permanentes que tenía en vida salvo las críticas, que pasarán a ser graves (en el caso que no tuviera resucitará con una herida grave activa). Esta habilidad no funcionará si el cuerpo

está gravemente dañado o le falta una parte vital, como puede ser la cabeza.

Empoderar (1 vigor o chi): Puedes afectarte a ti mismo con esta habilidad como acción bonus en respuesta a caer a menos de 1 PV.

Golpe Exiliante

Divina, Mejora

Coste: 2 vigor o chi

Duración: Una ronda

Cargas un ataque con suficiente energía divina para exiliar a criaturas ajenas al plano material. La siguiente vez que impactes a una criatura extraplanaria esta ronda puedes intentar enviarla de vuelta a su plano natal. Para conseguirlo debes tener éxito en un tiro de Guerrero divino contra una dificultad igual al nivel de la criatura afectada + 3. No podrás afectar a criaturas míticas ni a criaturas nacidas en este plano con ascendencia extraplanaria.

Rango V

Aprendes dos hechizos de Rango III pertenecientes a una magia asociada a tu dios, los cuales puedes lanzar empleando vigor en lugar de chi.

Azote Ejecutor

Divina, Mejora

Coste: 3 vigor o chi

Efecto crítico: Tu objetivo quedará *aturdido* durante una ronda.

Duración: Una ronda

Empoderas un ataque con tal fuerza para que tu enemigo acabe conociendo en persona a su dios. La siguiente vez en esta ronda que impactes con un ataque físico tu objetivo deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu bonificador de Guerrero divino o sufrirá 2d10 + CAR daño perteneciente a una categoría relacionada a tu dios. Si este ataque reduce los PV de tu objetivo a 0 o menos separarás su alma de su cuerpo, matándolo instantáneamente e impidiendo que pueda ser resucitado.

Empoderar (1 vigor o chi): Extiendes este efecto una ronda adicional, permitiéndote volver a realizarlo la siguiente vez que impactes a un enemigo sin la necesidad de pagar su coste.

Explosión Divina

Divina, Ataque, Área

Coste: 2 acciones y 3 vigor o chi

Tamaño: Radio medio

Efecto crítico: Los afectados quedarán *aturdidos* durante una ronda.

Duración: Instantáneo

Liberas la energía divina en tu interior en la forma de una devastadora explosión. Haz un ataque empleando tu bonificador de Guerrero divino contra todas las criaturas a distancia media que infligirá $3d10 + \text{CAR}$ daño de una categoría relacionada con tu dios al impactar. Aquellos que tengan éxito en su tiro defensivo sufrirán la mitad de daño y aquellos adyacentes a ti fallarán automáticamente sus tiros defensivos.

Empoderar (1 chi o vigor): Lanzas este hechizo como acción bonus tras hacer un ataque con tu arma. No necesitas impactar para lanzarlo de esta manera.

Rango VI

Avatar Divino

Divina, Duradera, Mejora

Coste: 3 acciones y 5 vigor o chi

Duración: Seis rondas

Invocas el poder de tu dios para que te transforme en un invencible avatar divino, representando su enorme fuerza en el plano de los mortales. Al transformarte en un Avatar divino recibirás 40 Vitalidad temporal además de enormes mejoras físicas. Este efecto permanecerá activo durante seis rondas o hasta que pierdas la Vitalidad temporal. Al perder los beneficios de Avatar divino por quedarte sin Vitalidad no podrás volver a activarlos hasta que pasen seis rondas desde el momento de empleaste esta habilidad. Avatar divino te otorgará los siguientes beneficios:

- Tus tres estadísticas físicas pasan a ser 12 mientras que tu DEF pasa a ser 20.
- Recibes Resistencia a daño Fuego, Frío, Radiante, Necrótico, Ácido, Eléctrico y Sónico además de Inmunidad a Aflicciones y efectos de Toque.
- Obtienes velocidad de vuelo 1 y eres capaz de entrar en *posición defensiva* una vez por ronda como acción bonus.
- Recibes seis *contadores de escudo* que puedes emplear para reducir el daño de ataques. Estos contadores no se pueden reponer ni se acumulan con otras habilidades.

- Puedes emplear tu Rango de Guerrero divino para cualquier bonificador en tiros relacionados con armas, sustituyendo el Rango que usarías normalmente.
- Todos tus hechizos pertenecientes a rangos ajenos aprendidos por Guerrero divino no te costarán chi o vigor para ser lanzados. Debes seguir pagando su coste en acciones y aquellos que cuestan una acción bonus solo pueden ser empleados gratuitamente una vez por ronda. No obstante, si deseas empoderar un hechizo debes seguir pagando la cantidad adecuada de chi o vigor.

Religión

Magia divina

Como ferviente creyente de tu fe, tus oraciones se han visto recompensadas por aquel dios al que tanto tiempo llevabas llamando. En el momento en el que él decidió responder a tu llamada sentiste como parte de su energía te llenaba mientras corría por tus venas permitiéndote manifestar temporalmente su poder en multitud de formas para que a cambio defiendas la misma fe que te ha dado tu fuerza. A medida que tu devoción se vaya volviendo mas fuerte serás capaz de manifestar mas energía de tu dios pudiendo utilizarla para bendecir a aliados en su nombre, consagrar la tierra o purificar la que haya sido corrupta o castigar a aquellos que se hayan salido de la senda.

Reglas fundamentales

- **Reserva de Chi:** Tu rango de magia Divina mejorará tu reserva de chi, incrementándola por un valor igual a tu Rango + 2. Esto se acumula con otras habilidades que te otorguen esta misma reserva.
- **Estadística principal:** Tu modificador de Magia Divina se calculará como la suma de tu estadística de Sabiduría y tu rango en la Magia Divina.
- **Conocimiento de los dioses:** La Magia Divina te abre las puertas a secretos mágicos conocidos por tu dios y te permite canalizar una pequeña porción de sus poderes. Cada dios tiene de tres a cinco magias relacionadas, las cuales podrás aprender a rangos superiores de esta habilidad.
- **Protección divina:** Puedes emplear tu modificador de Magia Divina para tiros de habilidad para defenderte de efectos Divinos o aquellos pertenecientes a categorías relacionadas con tu dios, sustituyendo el talento que usarías normalmente.

Rangos

Rango I

Milagro menor

Divina, Pasiva

Tu deidad te permite dar pequeñas maldiciones y bendiciones. Como acción bonus empleable una cantidad de veces al día igual a tu Rango + 2 una criatura a distancia media repite un tiro de ataque, habilidad o defensa y quedarse con el mejor o peor resultado. Si afectas a una criatura hostil con esta habilidad puede gastar otras habilidades que le permitan repetir tiros como Premonición, Instinto de supervivencia o esta misma para contrarrestar sus efectos.

Empoderar (1 chi): Recuperas un uso de esta habilidad

Enviado de los dioses

Divina, Pasiva

Tienes gran conocimiento de tu doctrina religiosa y los secretos de tu fe. Conoces cómo hablar un idioma adicional relacionado con tu divinidad y las criaturas relacionadas con esta te tratarán como si fueses una de ellas. Esta habilidad te otorga también la capacidad de detectar la posición, categoría y fuerza aproximada de todas las criaturas extraplanarias y efectos mágicos tanto Arcanos como Divinos a una distancia media.

Empoderar (1 chi): Tu dios te otorga una pequeña ayuda no relacionada con el combate, la cual quedará escogida por el máster.

Oración

Divina, Ritual

Empleando diez minutos de oración y contemplación puedes comunicarte directamente con tu dios para recibir respuestas a tus más profundas preguntas. Oración te permite hacerle hasta 4 preguntas a tu dios, quién te contestará con sinceridad tal como escoja el DJ.

No obstante, tu dios puede hablarte de forma críptica o no contestar determinadas preguntas. Cada vez sucesiva del mismo día que utilices oración reduce el número de preguntas que puedas hacerle a tu dios por 1 y un uso excesivo de este ritual puede perjudicar la relación que tengas con tu dios.

Rango II

Aprendes dos hechizos de rango I pertenecientes a una magia relacionada con tu divinidad. Dichos hechizos tendrán la categoría Divina además de aquellas que ya posean.

Manifestación divina

Divina, Maldición

Coste: 1 acción y 1 chi

Alcance: Medio

Duración: Instantáneo o hasta que sea eliminado

Empleas el poder de tu dios para bendecir o castigar a una criatura a distancia media. Este hechizo durará hasta que sea eliminado o termine su efecto y su naturaleza exacta dependerá de tu dios. A continuación se presentan algunos ejemplos de los efectos de este hechizo y eres libre de modificarlos como desees siempre y cuando cuentes con permiso del DJ.

- Tu objetivo se cura de un efecto de estado negativo que tenga activo.
- Intentas eliminar una Maldición o efecto Arcano Duradero que tenga activo tu objetivo. Deberás superar el modificador mágico del lanzador de dicho efecto con un tiro de Magia divina.
- Tu objetivo debe tener éxito en un tiro de Salud o Voluntad frente a tu Magia Divina o sufrirá un efecto de estado negativo entre *cegado, confundido, ralentizado, quemado, sangrado, enfermado o fatigado*. El afectado podrá tirar de nuevo cada ronda para intentar liberarse de la maldición.
- Tu objetivo debe tener éxito en un tiro de Salud frente a tu Magia Divina o reduces una de sus Resistencias por un paso durante el resto del combate. Solo podrás escoger Resistencias a magias relacionadas con tu dios.

Empoderar (1 chi): Afectas a un objetivo adicional a distancia media con este hechizo.

Consagrar la Tierra

Divina, Ambiental

Coste: 3 acciones y 1 chi

Tamaño: Radio grande

Duración: Diez minutos

Invocas el poder de tu dios en una región, fortaleciendo sus creyentes y perjudicando a los infieles. Este hechizo consagrará toda la tierra en un radio grande durante los siguientes diez minutos y no requerirá tu concentración para mantenerse. Todo adorador de tu fe que

se encuentre sobre tierra consagrada recibirá Ventaja en todos sus tiros de ataque, defensa y habilidad. Este bonificador no se acumula con aquel otorgado por Guerrero de la fe, pero permitirá emplear dicha habilidad sin la necesidad de pagar Vitalidad o chi cuando esta acabe.

La tierra consagrada impedirá también los poderes de dioses enemigos. No podrán invocarse criaturas extraplanarias pertenecientes a religiones enemigas ni se podrán crear no-muertos salvo que tu dios lo permita. Si lanzas este hechizo en una zona consagrada por otro dios deberás superar al lanzador de dicho efecto en un tiro enfrentado de Magia Divina.

Puedes hacer que un entorno sea Tierra consagrada de manera permanente realizando un ritual de una hora de duración. Según la naturaleza de tu dios puede requerir un sacrificio o una gran ofrenda para invocar tal cantidad de poder en el plano material.

Empoderar (1 chi): Reduce el coste en acciones por 1 de un hechizo Divino hasta un mínimo de 1.

Rango III

Aprendes dos hechizos de rango II pertenecientes a una magia relacionada con tu divinidad. Dichos hechizos tendrán la categoría Divina además de aquellas que ya posean.

Adivinación

Divina, Ritual

A través de un ritual de meditación, sacrificio y oración profunda recibes visiones divinas sobre eventos pasados, presentes o futuros. La naturaleza de estas visiones quedará escogida por el máster y pueden ser tan crípticas como desee. Dichas visiones serán más claras si buscas información específica y tienes un objeto o te encuentras en un lugar relacionado aquello que busques. Este ritual solo puede usarse una vez al día y un uso excesivo puede desembocar en la locura.

Protección Divina

Divina, Sostenida, Defensiva

Coste: 2 acciones y 2 chi

Duración: Concentración

Te rodeas de una fuerza divina que te protege de ataques y castiga a quienes intenten herirte. Mientras este hechizo permanezca activo estarás siempre en *posición defensiva* y podrás emplear tu modificador de Magia Divina para defenderte de ataques como si fuera una Parada. Protector divino durará hasta que pierdas la concentración o sea eliminado.

La fuerza divina que te protege puede usarse también para maldecir a los enemigos que te impacten, permitiéndote así emplear un hechizo Divino como acción bonus en respuesta a ser impactado por un ataque. Deberás seguir pagando el coste en chi del hechizo escogido y no podrás

afectar al mismo objetivo más de una vez por ronda con esta habilidad.

Empoderar (1 chi): La fuerza divina se vuelve temporalmente sólida, permitiéndote reducir el daño de un ataque que recibas por un valor igual a tu Rango x 2. Esta reducción se aplicará antes de tu DEF.

Rango IV

Aprendes dos hechizos de rango III pertenecientes a una magia relacionada con tu divinidad. Dichos hechizos tendrán la categoría Divina además de aquellas que ya posean. Además, todos tus hechizos Divinos sustituyen sus dados de daño por d8 y aquellos de Rango I cuestan una acción menos para emplear (mínimo 1).

Castigo Divino

Divina, Maldición

Coste: 1 acción y 2 chi

Alcance: Medio

Duración: Hasta que sea eliminada

Invocas el poder de tu dios para desatar una horripilante maldición en un enemigo. Un objetivo a distancia media deberá tener éxito en un tiro de salvación contra tu Magia Divina o quedará afectado por una maldición. Dicha maldición durará hasta que tu objetivo se recupere o esta sea eliminada. El afectado podrá repetir el tiro contra la maldición cada vez que pase un día y se liberará en caso de éxito, pero si fracasa tres veces no podrá liberarse de esta manera.

La naturaleza exacta de una maldición dependerá enormemente de la naturaleza de tu dios. A continuación se presentan ejemplos de algunas maldiciones que pueden desatarse con este hechizo junto a la magia con la que están relacionadas, la cual debe ser una que te otorgue tu dios. Eres libre de crear tus propias maldiciones siempre y cuando cuentes con el permiso de tu DJ.

- **Marca de ley** (Vida, Protección): Tu objetivo puede defenderse con Voluntad para evitar la maldición. Si fracasa su tiro deberá evitar una conducta impía escogida por ti mientras la maldición permanezca activa, como puede ser matar, robar o mentir. Si se encuentra en situaciones de vida o muerte donde deba realizar dicha conducta puede repetir el tiro contra la maldición y liberarse en caso de éxito.
- **Bestia interior** (Naturaleza, Mental): Tu objetivo puede defenderse con Concentración para evitar la maldición. Si fracasa su tiro enloquecerá temporalmente como si fuera un animal salvaje, atacando a cada criatura que tenga cerca sea amiga o enemiga. Si el afectado está a punto de matar a un aliado puede repetir el tiro contra la maldición y liberarse en caso de éxito.
- **Llamas de la venganza** (Fuego, Vida): Tu objetivo se defenderá de la maldición tirando CON. Si fracasa su tiro arderá en

llamas, sufriendo una *quemadura de tercer grado* que nunca se apagará. Las llamas dejarán de arder cuando lo escojas o pasen seis rondas, pero si tu objetivo sigue maldito puedes reactivarlas cuando desees.

- **Dolor eterno** (Nigromancia, Sangre): Tu objetivo se defenderá de la maldición tirando CON. Si fracasa su tiro quedará aquejado de un dolor agonizante, recibiendo el efecto de estado *náuseas* durante el resto del combate. El dolor cesará cuando lo escojas o pasen seis rondas, pero si tu objetivo sigue maldito puedes reactivarlo cuando desees.

Empoderar (1 chi): Afectas a un objetivo adicional con este hechizo.

Llamar a los Dioses

Divina, Ambiental

Coste: 3 acciones y 2 chi

Duración: Seis rondas

Invocas el poder de tu dios para que ejerza su influencia en el campo de batalla, otorgando grandes beneficios a sus creyentes y alterando el terreno. Este hechizo funciona al principio de la misma manera que *tierra consagrada*, pero tras la segunda ronda provocará un efecto Ambiental relacionado con tu dios que no supere el rango III. Algunos ejemplos son Controlar los Vientos, Animar plantas, Aura de vida o Aura de Muerte. El hechizo empleado afectará a todo el campo de batalla y no necesitará tu concentración para mantenerse.

Empoderar (1 chi): Cambia el efecto ambiental a otro relacionado con tu dios sin la necesidad de pagar acciones o chi.

Rango V

Aprendes dos hechizos de rango IV pertenecientes a una magia relacionada con tu divinidad. Dichos hechizos tendrán la categoría Divina además de aquellas que ya posean.

Palabra Divina

Divina, Área, Auditiva, Sónica

Coste: 2 acciones y 3 chi

Tamaño: Esfera mediana

Efecto crítico: Los afectados quedarán *aturdidos* durante una ronda.

Pronuncias palabras en el lenguaje prohibido de los dioses capaces de ensordecer y hasta matar a los mortales que las escuchen. Toda criatura enemiga de tu fe a una distancia media que pueda escucharte deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu Magia Divina o sufrirá 2d10 + SAB daño Sónico y quedará *ensordecida* durante una ronda. Este

hechizo matará instantáneamente a todas las invocaciones relacionadas con dioses enemigos que fracasen este tiro.

Empoderar (1 chi): Extiende el tamaño de este hechizo a una esfera grande.

Exaltado

Divina, Mejora, Duradero

Coste: 2 acciones y 3 chi

Duración: Seis rondas

Dejas que el poder de tu dios te posea temporalmente para obtener grandes mejoras a tus habilidades físicas y mágicas. Al lanzar este hechizo recibirás 30 Vitalidad temporal y mientras permanezca activo obtienes Resistencia a efectos Arcanos y Divinos además que tres estadísticas de tu elección pasarán a ser 12. Este hechizo te otorgará también los beneficios de Protector Divino sin la necesidad de mantener la concentración.

Los bonificadores de Exaltado durarán hasta que pasen seis rondas o se te acabe la Vitalidad temporal. Cuando este hechizo acabe no podrás volver a lanzarlo hasta que acabe el combate.

Empoderar (1 chi): Tu dios interviene para salvarte de una situación imposible, permitiéndote tener éxito automático en un tiro de habilidad o resucitar a 1 PV tras un ataque mortal. Solo puedes empoderar así una vez por ronda.

Rango VI

Aprendes dos hechizos de rango V pertenecientes a una magia relacionada con tu divinidad. Dichos hechizos tendrán la categoría Divina además de aquellas que ya posean. Además, todos tus hechizos Divinos sustituyen sus dados de daño por d8 y aquellos de Rango III cuestan una acción menos para emplear (mínimo 1).

Ira de Dios

Divina, Ataque, Área

Coste: 3 acciones y 5 chi

Tamaño: Esfera grande

Efecto crítico: Los afectados fracasarán automáticamente su tiro para defenderse de Manifestación divina.

Duración: Instantáneo

No hay nada más temible que la ira de un dios y esta poderosa habilidad lo demuestra. Haz un ataque de Magia Divina contra todas las criaturas en un radio grande que infligirá 4d10 + SAB daño Divino al impactar además que deberán tener éxito en un tiro de CON frente a tu

Magia Divina o quedarán afectados con una maldición de Manifestación divina.

Este ataque tiene tal potencia que arrasará con todas las estructuras que haya en el área y no podrá ser detenido con muros o *contadores de escudo*. Además, eliminará toda la *tierra consagrada* relacionada con otros dioses y si impacta a una invocación o criatura extraplanaria de menor nivel esta morirá instantáneamente.