Razas y culturas

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:**](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/razas%20y%20culturas.html) 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**](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/crear%20personajes.html#las-seis-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:**](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/crear%20personajes.html#pv-vitalidad-defensa-y-cordura) 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**](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/crear%20personajes.html#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**](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/crear%20personajes.html#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.

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.

## 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. Las seis estadísticas son las siguientes:

* **Fuerza:** 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:** 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:** 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:** 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.
* **Sabiduría:** 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 protegerse de efectos mentales. 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:** 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 efectos de moral.

A nivel 1 tienes los valores 2, 1, 1, 0, 0, 0 para distribuir entre tus seis estadísticas. Si tu personaje es humano incrementa todas tus estadísticas por 1 mientras que si es de otra raza recibirá bonificadores especificados en **este** apartado. Además, al crear un nuevo personaje puedes reducir una de tus estadísticas por 1 para incrementar otra por 1 (como máximo 3 y como mínimo -1). Cada vez que subas un nivel par (2, 4, 6…) puedes aumentar una de tus estadísticas por 1, llegando como máximo a 6. Si tu personaje tiene nivel 12 o más el límite máximo para una estadística aumenta a 9.

## PV, Vitalidad, Defensa y Cordura

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.

* **PV:** Los PV miden la salud del personaje y su capacidad de aguantar daño letal. Equivalen a 3 + 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, y si estos son reducidos a 0 este caerá inconsciente y quedará 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).
* **Vitalidad:** La Vitalidad mide la capacidad de aguante físico de un personaje. La Vitalidad es igual a 2 + CON + 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.
* **Defensa:** La Defensa es un valor que reduce el daño que sufras. La Defensa depende de la armadura que lleves y de tu armadura natural (los humanos empiezan con 0 armadura natural). La cantidad de resistencia que otorga una armadura puede encontrarse en el apartado de [aptitud con armaduras](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html). 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 + nivel + SAB y cada vez que esta sea reducida a 0 el personaje recibirá una [locura](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/locura.html). A diferencia de otras estadísticas la cordura se sana de manera más lenta, recuperando solo 1 puntos de cordura con cada descanso largo realizado (+1 por cada tres niveles por encima de 1).

Los valores de PV y Vitalidad se reducen o aumentan si sufres algún cambio a tu estadística de CON. Con un descanso corto (es decir, un descanso de 1-2 horas) recuperas toda tu Vitalidad mientras con un descanso largo (es decir, un descanso de 6-8 horas) recuperas todos tus PV y Vitalidad.

## Talentos

Los [talentos](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html) representan tu aptitud en varias habilidades no relacionadas con los rangos. Tu soltura con una habilidad va marcada por tus nivel de talento, que oscila ente 0 y 5. A nivel 1 tienes dos niveles de talento para distribuir (como máximo puedes llegar a 2), y a cada nivel posterior recibes un nivel de talento adicional.

Determinados niveles de talento permiten aumentos a las estadísticas si son particularmente bajas. Estos aumentos estadísticos se aplicarán antes de los aumentos estadísticos por nivel en el proceso de creación de personajes.

## Rangos

Los rangos forman la base del sistema Raldamain. Obtienes un rango de tu elección a nivel 1, y a cada nivel posterior recibes un rango adicional en una habilidad. No puedes tener una habilidad a rango superior a tu nivel entre 2 (es decir, a nivel 5 no puedes tener una habilidad a Rango III). Con el consentimiento del máster un jugador puede modificar levemente las habilidades que un rango otorgue sin alterar valores numéricos.

Una compilación completa de los rangos puede encontrarse [aquí](http://raldamain.com/rules/Rangos).

## Raza y cultura

El siguiente paso para crear un personaje es determinar la raza y cultura a la que pertenece. La raza de un personaje le otorga determinados rasgos biológicos conocidos como características raciales capaces de modificar sus estadísticas, mientras que la cultura define su lugar en el mundo y forma típica de pensar. En algunas especies la raza y cultura están estrechamente relacionadas mientras en otros casos una raza puede tener múltiples culturas asociadas, como ocurre con la humanidad. Aunque ambos rasgos son un buen punto de partida para la creación de un personaje, el jugador es libre de decidir si se adecua a los tópicos de su cultura o rompe con ellos.

Los talentos representan tu aptitud en varias habilidades no relacionadas con los rangos. Tu soltura con una habilidad va marcada por tus nivel de talento, los cuales oscilan entre 0 y 5. A nivel 1 tienes cuatro niveles de talento para distribuir (como máximo puedes llegar a 2), y a cada nivel posterior recibes un nivel de talento adicional. Al realizar un tiro relacionado con un talento en el cual tengas soltura, lo cual se conoce como tiro de habilidad, súmale el nivel de talento que tengas + 1.

Los talentos te aumentarán también tus estadísticas a determinados niveles si estas tienen valores demasiado bajos. A nivel de talento 3 aumenta la estadística asociada por 1 si es inferior a 3 y a nivel de talento 5 auméntala de nuevo si es inferior a 4.

Cada talento está asociado con una estadística, lo cual queda indicado a continuación.

## Lista de talentos

### Atletismo (FUE)

Tienes soltura en tiros para escalar, nadar o correr largas distancias. Aumenta tu movimiento base por 5 pies y recibes una velocidad de nadar y escalar igual a 5 pies. Cuando alcances el nivel de talento 3 o 5 aumenta tu movimiento de nuevo por 5 pies, incluyendo también tus velocidades de nadar y escalar (esto puede llegar a un máximo de 45 pies).

### Acrobacias (DES)

Posees un fino sentido de equilibrio y una gran flexibilidad. Tienes soltura en tiros de habilidad para moverte por superficies estrechas, hacer saltos acrobáticos y evitar caídas. A nivel 1 recibes una velocidad de salto horizontal y vertical igual a 5 pies. Cuando alcances el nivel de talento 3 o 5 aumenta ambas velocidades de salto de nuevo por 5 pies.

### Actuación (CAR)

Tienes soltura en todos los tiros relacionados con un arte escénica de tu elección, como puede ser tocar un instrumento, cantar, bailar, oratoria o teatro. Cada vez que subas un nivel de talento puedes escoger un arte escénica diferente a la cual sumarás también tu nivel total.

Este talento puede ser usado en un combate para distraer a un enemigo, permitiéndote como acción hacer un tiro de habilidad contra la percepción de un objetivo y si tienes éxito este se fijará solo en ti durante una ronda, recibiendo el efecto de estado fascinado.

### Arcanismo (INT)

Tienes gran conocimiento sobre la magia y todo lo referente a ella, recibiendo así soltura en todos tus tiros para identificar objetos mágicos, reconocer hechizos o realizar rituales. A nivel de talento 3 eres capaz de emplear innatamente una habilidad mágica de rango máximo II una vez al día a coste de 2 mientras que a nivel de talento 5 puedes emplearla tres veces al día. El tiro de magia empleará tu estadística de inteligencia y se le sumará tu nivel de talento en arcanismo - 2.

### Averiguar intenciones (SAB)

Tienes soltura en tiros para romper objetos o causar daño a estructuras. Tu talento de destrozar se sumará también a todos tus tiros de fuerza para escapar de ligaduras materiales y agarres hechos con objetos físicos como cadenas o látigos. Hacer un intento de destrozar cuesta una acción de movimiento y si tienes éxito romperás el objeto que intentes afectar. Si el objeto es particularmente duradero el máster puede decidir que solo le ocasionas daños leves o hasta nulos.

### Destrozar (FUE)

Tienes soltura en tiros para romper objetos o causar daño a estructuras. Tu talento de destrozar se sumará también a todos tus tiros de fuerza para escapar de ligaduras materiales y agarres hechos con objetos físicos como cadenas o látigos. Hacer un intento de destrozar cuesta una acción de movimiento y si tienes éxito romperás el objeto que intentes afectar. Si el objeto es particularmente duradero el máster puede decidir que solo le ocasionas daños leves o hasta nulos.

### Engaño (CAR)

Eres experto mintiendo de una manera que parece que dices la verdad. Añade tu nivel de engaño a tus tiros defensivos para evitar que otro personaje intente detectar si estás mintiendo con Averiguar intenciones o averiguar que estás disfrazado con Percepción (si la mentira o disfraz resulta poco creíble recibirás desventaja mientras que si es particularmente bueno recibirás ventaja).

Engaño se usará también para comunicar mensajes secretos a aliados y puedes emplear una acción estándar hacer una finta contra un enemigo de tu elección, el cual se protegerá con Averiguar intenciones. Si tienes éxito en la finta tu objetivo no podrá defenderse del siguiente ataque que reciba tanto por ti o un aliado.

### Estudio (INT)

Tienes soltura en tiros para recordar o saber información relacionada con un tema académico específico. Algunos campos de conocimiento para escoger son la ingeniería, la historia, la medicina, la teología, la química y la criptografía. Cada vez que obtienes un nivel de talento puedes escoger un campo de conocimiento diferente en el que tienes soltura. También puedes escoger como tema conocer los rasgos, historia y comportamientos de una cultura o raza extraplanaria específica.

### Heroísmo (FUE)

Eres capaz de usar tu fuerza física para realizar grandes proezas en el campo de batalla. Tienes soltura en tiros de ataque para hechos con armas improvisadas y al realizar maniobras de combate como puede ser agarrar, empujar, tropezar o desarmar a un objetivo (todas estas se especifican en el capítulo 5 y cuestan una acción estándar). Este talento se suma también a todos los tiros defensivos que realices para defenderte de maniobras de combate hechas por enemigos.

### Juego de manos (DES)

Tienes soltura en tiros para trastear cerraduras, hurtar pertenencias ajenas o hacer trucos de magia simples. Usar esta habilidad en un combate te cuesta una acción estándar (acción de turno completo si buscas trastear una cerradura) y si un objetivo te está observando deberás tener éxito en un tiro de habilidad contra su Percepción. Esta habilidad también puede usarse para escapar de un agarre empleando la elasticidad en lugar de la fuerza, lo cual te cuesta una acción de movimiento y deberás tener éxito en un tiro de juego de manos contra el efecto que te agarre.

### Primeros auxilios (SAB)

Conoces instintivamente como estabilizar a una persona herida, recibiendo soltura en todos los tiros para sanar a otras personas. Como acción estándar puedes hacer un tiro de primeros auxilios para estabilizar a una criatura con 0 o menos puntos de vida, enfrentándote a una dificultad escogida por el máster según la cantidad de heridas que tenga tu objetivo. Si usas Primeros auxilios en una criatura que ya esté estabilizada puedes eliminar los efectos de Sangrado y le curas PV igual a tu nivel de talento si tienes éxito. Si utilizas esta habilidad durante un descanso. La cantidad de veces que puedas utilizar primeros auxilios queda limitada por los materiales de curación que poseas.

### Percepción (SAB)

Tus sentidos te permiten darte cuenta de detalles y alertarte del peligro. Tienes soltura en tiros relacionados con la vista, el oído y el olfato para darte cuenta de detalles en tu entorno. Si intentas emplear esta habilidad para encontrar a una criatura oculta deberás tener éxito en un tiro de Percepción contra el sigilo de tu objetivo. Usar Percepción para darte cuenta de los detalles e identificar a criaturas escondidas te cuesta una acción de movimiento.

### Sigilo (DES)

Eres experto evitando ser detectado, recibiendo soltura en tiros para esconderte y moverte silenciosamente. Esconderte es una acción de movimiento y solo se podrá usar si tienes algún tipo de cubierta u ocultamiento. Si atacas a una criatura que no se ha dado cuenta de tu posición esta no podrá defenderse de tu ataque, recibiendo el daño de manera automática. Estando oculto puedes aún moverte sin llamar la atención, pero te moverás a mitad de velocidad. Abandonas automáticamente el sigilo cuando hagas un ataque.

### Supervivencia (SAB)

Tienes soltura en tiros para sobrevivir en un entorno salvaje o seguir huellas de criaturas. El tiro de dificultad queda decidido por el máster y depende de la peligrosidad del entorno y de factores relacionados con las criaturas que rastrees (por ejemplo, el número de criaturas y cómo de recientes son las huellas). Algunas situaciones que utilizan supervivencia son buscar comida y agua en un entorno salvaje, predecir el clima, orientarse y fabricar trampas sencillas.

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.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros hechos con armas a distancia.

Puntería mortal (1 acción): Empleando una acción puedes apuntar un ataque a distancia para impactar a los puntos débiles de tu objetivo. Empleando una acción adicional al atacar puedes provocar una herida permanente leve en una parte aleatoria del cuerpo de tu objetivo al impactar. Si tu objetivo es incapaz de defenderse puedes escoger la parte del cuerpo donde le provocas la herida. Tienes más dificultades apuntando a criaturas que lleven [armadura](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html#tipos-de-armadura) más voluminosa, requiriendo así que gastes una acción adicional al apuntar si tu objetivo lleva armadura media, dos acciones si lleva armadura pesada y tres si lleva armadura completa. Las acciones gastadas en un ataque apuntado permanecerán vigentes hasta que realices un ataque o pierdas la concentración, pudiendo así gastar acciones para apuntar y hacer el ataque en tu siguiente turno.

Combate furtivo (pasiva): Tus ataques se vuelven más fuertes al atacar a enemigos que se encuentren en una posición vulnerable. Añade tu estadística de destreza a todos tus tiros de daño si tienes ventaja en un tiro de ataque, tu objetivo tiene desventaja contra tus ataques o es incapaz de defenderse. Al realizar un *ataque apuntado* sumarás también tu destreza al daño aunque no tengas ventaja.

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Arquero experto (1 acción): Tu experta puntería te permite emplear tus ataques de una manera inesperada para debilitar las defensas de tu oponente. En lugar de atacar puedes emplear tu arma para realizar uno de los siguientes efectos sobre un enemigo:

* **Disparo falso**: Tu objetivo debe defenderse con averiguar intenciones. Si fracasa, estará fintado contra el siguiente ataque que reciba.
* **Disparo certero:** Tu objetivo debe defenderse con heroísmo. Si fracasa será inmediatamente desarmado del arma que lleve.
* **Disparo afortunado**: Tu objetivo debe defenderse con esquiva. Si fracasa, un objeto pequeño que lleve encima se caerá inmediatamente al suelo. Algunas posibilidades son bombas, medicinas o municiones adicionales. Si el objeto es particularmente frágil este será destruido por tu arma.

Ataque rápido (pasiva): Eres capaz de realizar ataques con gran celeridad. Hacer un ataque con un arma perforante ahora te cuesta una acción en lugar de dos. A rango IV aumenta tu máximo de acciones por 1.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Disparo preciso (pasiva): Tus ataques a distancia ignoran la cubierta y ocultamiento que tengan tus objetivos, eludiendo las ventajas que estos les otorgarán. Esta habilidad solo se aplica contra enemigos que no estén en ocultamiento o cubierta completa y se encuentren a menos de 30 pies de ti (puedes añadir un dado de desventaja a tu tiro de ataque para aumentar esta distancia por 30 pies adicionales).

Ojo de francotirador (pasiva): Tu perfecta puntería te permite disparar a enemigos mucho más lejanos. Aumenta tu alcance base y máximo por 30 pies, reduciendo así las penalizaciones por disparar a distancias superiores por un dado de desventaja (vuelve a aumentar tu alcance de esta misma manera cuando alcances el rango V). Añade también tu rango en armas a distancia a todos tus tiros de percepción.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Disparo en movimiento (pasiva y reacción) Puedes moverte antes y después de disparar, distribuyendo tu movimiento total como desees. Tampoco sufres penalizaciones por disparar desde una montura o vehículo en movimiento y cada vez que esquives exitosamente un ataque puedes moverte 5 pies como reacción sin provocar ataques de oportunidad (esto se acumula con el atributo *evasión*).

Fuego de cubierta (reacción): Eres capaz de disparar flechas para interceptar ataques hechos a tus aliados, permitiéndote añadir tu rango con arma a distancia al tiro defensivo de un aliado a 60 pies de ti. Solo podrás proteger a tus aliados de esta manera si te encuentras en posición defensiva.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Impacto vital (pasiva): Eres capaz de matar a un enemigo de un único flechazo. Al impactar a un enemigo con un ataque apuntado aumenta el daño base por 1d6 por cada acción adicional que hayas gastado en el ataque. Incrementa el nivel de todas las heridas permanentes provocadas por un paso adicional al realizar un ataque apuntado contra un enemigo incapaz de defenderse y si logras reducir sus PV a 0 este morirá instantáneamente (solo le protegerá la habilidad [*resistir la muerte*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html#rango-ii)).

Puntería experta (pasiva): Al apuntar a un enemigo eres capaz de sobrepasar sus mismas defensas. Si atacas a un enemigo que intenta detener el ataque en lugar de esquivarlo y tienes ventaja en tu tiro le impactarás de manera automática sin importar su resultado en el tiro defensivo. Esta habilidad no funciona contra enemigos que se encuentren en posición defensiva.

## Armas

Un arco base hace 2d4 daño perforante, se usa con dos manos y tiene un alcance medio de 60 pies. Puedes aumentar el alcance de tu arco tomando un penalizador de un dado de desventaja por cada 30 pies adicionales de distancia que buscas alcanzar (máximo 120 pies). Un arco base puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas.

* **Compuesto:** El arco requiere gran fuerza para ser tensado, pero incrementará la velocidad de los proyectiles. Necesitas tener FUE 2 o más para usar un arco compuesto pero su daño base quedará modificado por tu estadística de fuerza como si fuese un arma cuerpo a cuerpo y aumentará su alcance por 30 pies.
* **Corto:** El arco es pequeño y muy fácil de tensar. Atacar con un arco corto te cuesta una acción de movimiento, pero su pequeño tamaño reducirá el daño base a 1d6 y su alcance base y máximo por 30 pies. A rango II puedes hacer un ataque adicional con tu arma como acción bonus una vez por ronda.
* **Ballesta:** Eres un experto en el uso de ballestas, intercambiando velocidad de disparo por mayor fuerza de impacto. Una ballesta aumenta el daño base por 2d6, reduce el coste en acciones de puntería mortal para impactar a enemigos con armaduras superiores a ligera se reduce por 1 y su alcance base y máximo por 30 pies. Estas armas son más difíciles de recargar, requiriendo que tengas que emplear 3 acciones para recargarla antes de poder atacar de nuevo y otorgando desventaja en todos los tiros de esquiva contra criaturas adyac. A rango II recibes la habilidad Recarga rápida en lugar de Ataque rápido.
* **Recargable:** Tu ballesta es capaz de almacenar varios virotes para así poder disparar numerosos ataques antes de tener que recargar. Esta puede almacenar hasta 5 virotes y mientras le queden virotes almacenados no tendrás que recargar antes de volver a atacar.

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.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de ataque y defensa hechos con alabardas.

Preparación contra cargas (1 acción): Puedes prepararte contra cargas enemigas para alcanzarles con tu arma antes de que puedan llegar a ti. Mientras estés en el estado de preparación puedes realizar un ataque de oportunidad en cualquier momento de la ronda contra una criatura que pase por el radio de alcance de tu alabarda. Este ataque infligirá +1d6 daño base y en el caso que impactes el objetivo deberá detenerse de inmediato. El ataque que prepares no se perderá al final de la ronda y sólo saldrás del estado de preparación si realizas un ataque, te mueves más de 10 pies de tu posición o eres desconcentrado (no abandonarás el estado de preparación si tu montura se mueve, pero sí lo perderás en el momento que gastes acciones para que esta se desplace más).

Proteger aliados (reacción): El largo alcance de tu arma te permite proteger a aliados cercanos de ataques enemigos. Cuando un aliado a 10 pies de ti realice un tiro defensivo recibirá un bonificador a este igual a tu rango de alabardas. Este bonificador se acumula con hasta tres otras criaturas con alabardas que tengan esta habilidad.

Parada (reacción): Puedes emplear tu arma para protegerte de ataques enemigos hechos con armas cuerpo a cuerpo. Un tiro de parada es una reacción por la cual tiras defensa contra un ataque enemigo empleando tus bonificadores de ataque con tu arma. No obstante, tu arma es difícil de usar para protegerte de enemigos adyacentes lo cual te otorga desventaja en tus tiros defensivos contra sus ataques.

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ajustar alcance (pasiva): Eres capaz de ajustar el alcance de tu arma para impactar a enemigos más lejanos o protegerte de ataques con mayor facilidad. Al principio de tu turno puedes entrar en estado ofensivo o estado defensivo, el cual se mantendrá a lo largo de la ronda hasta que llegue tu siguiente turno. Si te encuentras en estado ofensivo aumentas el alcance de tu arma por 5 pies a costa de obtener un dado adicional de desventaja en tus tiros de parada contra ataques hechos por criaturas adyacentes mientras que si te encuentras en estado defensivo reduces tu alcance por 5 pies y pierdes la desventaja en tiros de parada. Puedes volver a cambiar de estado en cualquier momento de la ronda si gastas una acción para ello.

Ataque lateral (1 acción): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a hasta tres criaturas diferentes que se encuentren en tu radio de alcance que se encuentre a 5 pies una de otra. Estas se defenderán de tu ataque en el orden que tú escojas y puedes hacer un intento de *tropezar* empleando tus bonificadores de arma como contra aquellas criaturas que fallen su tiro defensivo. Tu ataque se detendrá de inmediato si un defensor logra bloquear tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. Los ataques hechos con esta habilidad cuentan como ataques de área al atacar a [tropas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/combate%20de%20masas.html).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de golpe crítico a 19-20. Hacer un ataque con una alabarda te cuesta una acción menos.

Flanqueador experto (pasiva): Tu arma hace daño adicional igual a tu estadística de destreza contra objetivos que flanquees. Los beneficios de flanqueo se aplicarán a cualquier criatura que esté en tu radio de alcance y que esté adyacente a uno de tus aliados. No puedes afectar a criaturas inmunes a flanqueo con esta habilidad.

Ataque serpenteante (1 acción) Tu soltura con tu arma te permite hacer complejas técnicas de combate. Empleando una acción puedes realizar una de las siguientes técnicas de combate contra un enemigo que se encuentre en el área de alcance con tu arma. Emplearás tu bonificador de ataque con alabarda para cualquiera de estas técnicas especiales, las cuales contarán como maniobras de combate.

* **Ataque engañoso**: Tu objetivo debe defenderse con averiguar intenciones. Si fracasa este no podrá defenderse del siguiente ataque que reciba hasta que llegue su turno (esta habilidad cuenta como una finta para los propósitos de *esquiva asombrosa*). Si obtienes un golpe crítico puedes hacer un ataque inmediato con tu arma como acción bonus. No puedes emplear esta técnica contra enemigos que se encuentren en posición defensiva.
* **Desarme:** Tu objetivo debe defenderse con heroísmo. Si fracasa será inmediatamente desarmado del arma que lleve, la cual caerá a un espacio aleatorio a 5 pies de él (1d6x5 pies si es un crítico). Solo puedes emplear esta técnica en respuesta a que tu objetivo se haya defendido exitosamente de uno de tus ataques con una parada.
* **Golpear el suelo**: Tu objetivo debe defenderse con esquiva o heroísmo. Si fracasa será empujado 10 pies en cualquier dirección y quedará *tropezado* de inmediato. Si obtienes un golpe crítico sufrirá también una *herida permanente* leve en la pierna.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ataque circular (1-2 acciones): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a todas las criaturas que se encuentren en el radio de alcance de tu arma. Puedes escoger el punto de inicio y el sentido de tu ataque los cuales decidirán el orden en el cual tus objetivos se defenderán de tu ataque circular. Si logras impactar a un objetivo empújalo 5 pies hacia atrás y al igual que *ataque lateral* esta habilidad se detendrá si un enemigo logra detener exitosamente tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. Si gastas una acción adicional en un ataque circular puedes hacer una maniobra de tropezar contra todos los enemigos que impactes igual que *ataque lateral*.

Carga con lanza (pasiva): Al realizar una *carga* aumenta el daño base de tu arma por 1d6 y al impactar a un enemigo puedes escoger clavarle tu lanza para aumentar el nivel de todas las *heridas permanentes* infligidas por un paso. Mientras tengas tu lanza clavada no podrás usarla para atacar a otros enemigos ni para defenderte de ataques mientras hasta que gastes una acción para desengancharla. Si estás agarrando tu lanza un enemigo que esté clavado por ella no podrá moverse más de 10 pies de ti ni defenderse de otros ataques usando esquiva o magia (podrá aún emplear acciones para intentar escaparse como si lo estuvieras agarrando)

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20

Carga repentina (reacción): Al entrar en el estado de *preparación contra cargas* en cualquier momento de la ronda puedes moverte una distancia igual a tu movimiento base y hacer un ataque contra un objetivo en tu alcance. Este ataque contará como una carga si te mueves 20 pies o más y al impactar con tu ataque aumenta el nivel de todas las heridas permanentes infligidas por un paso.

Reposicionar (reacción): Tu arma actúa como una extensión de tu cuerpo, permitiéndote usarla para incrementar tu movimiento. Cada vez que detengas un ataque enemigo de manera exitosa podrás moverte 5 pies en cualquier dirección sin provocar ataques de oportunidad. Esto se acumula con la cantidad de pies que puedes moverte con la habilidad [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii).

# Armas

Una alabarda base hace 1d8 + FUE daño perforante, se usa con dos manos y tiene un alcance de 10 pies. Esta puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas.

* **Lanzamiento:** El arma puede lanzarse a una distancia de 20 pies, funcionando como un arma a distancia (empleará tu estadística de destreza para el tiro de ataque pero seguirá usando tu fuerza para el daño). Sumarás tus bonificadores de arma para un ataque de lanzamiento y se continuarán aplicando las habilidades *preparación contra cargas*, *carga repentina* y *carga con lanza* para él.
* **Ligera:** El arma reduce su longitud y peso para permitirte usarla con mayor soltura. Un arma con esta mejora puede usarse con una mano pero reducirá su alcance por 5 pies. Perderás también la desventaja en todos tus tiros defensivos con para
* **Cortante:** El arma tiene una afilada hoja en su punta, infligiendo así daño cortante al impactar. Recibes los atributos *ataque poderoso* a rango I y *tajo feroz* a rango II costa que ya no podrás clavar tu arma con la habilidad *carga con lanza* ni usarla como un arma arrojadiza.
* **Bastón:** El arma carece de punta, infligiendo así daño contundente al impactar. Recibes el atributo *ataque poderoso* a rango I, *concusión* a rango III y *ataque despiadado* a rango V a costa de perder *carga con lanza* y *carga repentina* además de reducir el daño base a 1d6.
* **Gancho:** El arma tiene un gancho en su punta que te permite arrastrar con facilidad a tus objetivos. Un gancho reduce su daño base a 1d6 y te permite clavar tu arma al herir con esta. Un enemigo con el arma clavada está agarrado y podrás emplear una acción para arrastrarlo 10 pies en cualquier dirección. A rango IV recibirás la habilidad *impacto* *destructor* perteneciente a filos cortantes en lugar de *corte* *circular*.
* **Gigante:** El arma tiene un tamaño superior a lo normal. Aumenta tu alcance por 5 pies y el daño base a 2d6, pero recibirás desventaja en todos tus ataques hechos con ella si tienes 6 o menos FUE. Un arma gigante se puede coger con una mano si estás montado.
* **Agarre:** El arma tiene una pinza en su punta que puede agarrar al enemigo. Un arma con agarre no infligirá daño al impactar sino que enredará a tu objetivo y puedes emplear una acción para hacer una maniobra de agarre contra él. Puedes gastar una acción para apretar con la pinza, infligiendo 1d4 + FUE daño con ella. A rango IV recibes la habilidad *impacto* *destructor* perteneciente a filos cortantes en lugar de *corte circular*. La pinza puede estar cubierta de espinas, las cuales infligirán sangrado a la criatura que agarren.
* **Doble:** El arma tiene una segunda punta con la cual puedes realizar ataques. Al hacer un ataque con tu arma puedes declararlo un ataque doble, pudiendo así hacer un ataque adicional como acción bonus contra un enemigo diferente a costa de recibir desventaja en ambos ataques. Cuando alcances el rango III tendrás desventaja únicamente en uno de los dos ataques y a rango V no tendrás ninguna penalización en un ataque doble.

De todas las armas jamás creadas no hay ninguna más letal que el arma de fuego. Capaz de penetrar las armaduras mismas y de matar a gran distancia, solo la poca precisión de estas actúa como limitante para sus devastadoras capacidades. Solo un pistolero como tú es capaz de despertar el verdadero potencial de estas armas y convertirte en una invencible máquina de matar. Mientras vayas dominando estas armas serás capaz de usarla para diversos trucos más complejos y disparar a distancias cada vez más altas sin dificultades, llegando en los niveles más altos a saltarte las defensas mismas de tus enemigos.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos los tiros de ataque hechos con armas de fuego.

Perforar armaduras (pasiva): Disparas balas con tal velocidad que pueden penetrar las más solidas armaduras e impactar antes que tu objetivo pueda ni moverse. Al atacar a un enemigo que se encuentre a 30 pies o men no podrá usar esquiva para defenderse y tu daño ignorará la defensa que tenga por armaduras tanto naturales como artificiales (se continuarán aplicando las resistencias y la defensa adicional otorgada por rangos en [armaduras](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html)). Este ataque puede ser evadido por aquellos que tengan [*esquiva asombrosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii) ([*esquiva asombrosa mejorada*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-iv) si tienes rango IV o más) o posean ventaja en sus tiros defensivos por cubierta u ocultamiento.

Puntería mortal (1 acción): Empleando una acción puedes apuntar un ataque a distancia para impactar a los puntos débiles de tu objetivo. Empleando una acción adicional al atacar puedes provocar una herida permanente leve en una parte aleatoria del cuerpo de tu objetivo al impactar. Si tu objetivo es incapaz de defenderse puedes escoger la parte del cuerpo donde le provocas la herida. Tienes más dificultades apuntando a criaturas que lleven [armadura](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html#tipos-de-armadura) más voluminosa, requiriendo así que gastes una acción adicional al apuntar si tu objetivo lleva armadura media, dos acciones si lleva armadura pesada y tres si lleva armadura completa (No necesitas gastar acciones adicionales en apuntar si tu objetivo se encuentra en el radio afectado por *pefrorar armaduras*). Las acciones gastadas en un ataque apuntado permanecerán vigentes hasta que realices un ataque o pierdas la concentración, pudiendo así gastar acciones para apuntar y hacer el ataque en tu siguiente turno.

Combate furtivo (pasiva): Tus ataques se vuelven más fuertes al atacar a enemigos que se encuentren en una posición vulnerable. Añade tu estadística de destreza a todos tus tiros de daño si tienes ventaja en un tiro de ataque, tu objetivo tiene desventaja contra tus ataques o es incapaz de defenderse. Al realizar un *ataque apuntado* sumarás también tu destreza al daño aunque no tengas ventaja.

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Recarga rápida (pasiva): Reduce el coste en acciones para recargar tu arma por 1 (mínimo 1). Hacer un ataque con un arma perforante ahora te cuesta una acción menos y a rango IV aumenta tu máximo de acciones por 1.

Arquero experto (1 acción): Tu experta puntería te permite emplear tus ataques de una manera inesperada para debilitar las defensas de tu oponente. En lugar de atacar puedes emplear tu arma para realizar uno de los siguientes efectos sobre un enemigo:

* **Disparo falso**: Tu objetivo debe defenderse con averiguar intenciones. Si fracasa, estará fintado contra el siguiente ataque que reciba.
* **Disparo atronador:** El disparo provoca un gran estruendo, provocando que tu objetivo se desoriente. Él debe defenderse haciendo un tiro de Constitución y si fracasa deberá moverse 10 pies en una dirección aleatoria y quede Espantado hasta su siguiente turno.
* **Disparo afortunado**: Tu objetivo debe defenderse con esquiva. Si fracasa, un objeto pequeño que lleve encima se caerá inmediatamente al suelo. Algunas posibilidades son bombas, medicinas o municiones adicionales. Si el objeto es particularmente frágil este será destruido por tu bala.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de golpe crítico a 19-20.

Disparo preciso (pasiva): Tus ataques a distancia ignoran la cubierta y ocultamiento que tengan tus objetivos, eludiendo las ventajas que estos les otorgarán. Esta habilidad solo se aplica contra enemigos que no estén en ocultamiento o cubierta completa y se encuentren a menos de 30 pies de ti (puedes añadir un dado de desventaja a tu tiro de ataque para aumentar esta distancia por 30 pies adicionales).

Ojo de francotirador (pasiva): Tu perfecta puntería te permite disparar a enemigos mucho más lejanos. Aumenta tu alcance base y máximo por 30 pies, reduciendo así las penalizaciones por disparar a distancias superiores por un dado de desventaja e incrementando el área que puedes afectar con *perforar armaduras* por esa misma cantidad (vuelve a aumentar tu alcance de esta misma manera cuando alcances el rango V). Añade también tu rango en armas a distancia a todos tus tiros de percepción.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Disparo en movimiento (pasiva y reacción) Puedes moverte antes y después de disparar, distribuyendo tu movimiento total como desees. Tampoco sufres penalizaciones por disparar desde una montura o vehículo en movimiento y cada vez que esquives exitosamente un ataque puedes moverte 5 pies como reacción sin provocar ataques de oportunidad (esto se acumula con el atributo *evasión*).

Fuego de cubierta (reacción): Eres capaz de formar una cubierta de balas para interceptar ataques hechos a tus aliados, permitiéndote añadir tu rango con arma a distancia al tiro defensivo de un aliado a 60 pies de ti. Solo podrás proteger a tus aliados de esta manera si te encuentras en posición defensiva.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de golpe crítico a 18-20.

Impacto vital (pasiva): Eres capaz de matar a un enemigo de un único flechazo. Al impactar a un enemigo con un ataque apuntado aumenta el daño base por 1d6 por cada acción adicional que hayas gastado en el ataque. Incrementa el nivel de todas las heridas permanentes provocadas por un paso adicional al realizar un ataque apuntado contra un enemigo incapaz de defenderse y si logras reducir sus PV a 0 este morirá instantáneamente (solo le protegerá la habilidad [*resistir la muerte*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html#rango-ii)).

Puntería experta (pasiva): Al apuntar a un enemigo eres capaz de sobrepasar sus mismas defensas. Si atacas a un enemigo que intenta detener el ataque en lugar de esquivarlo y tienes ventaja en tu tiro le impactarás de manera automática sin importar su resultado en el tiro defensivo. Esta habilidad no funciona contra enemigos que se encuentren en posición defensiva.

## Armas

Un arma de fuego base hace 2d6 daño perforante, tiene un alcance medio de 90 pies y se debes emplear 3 acciones para recargarla después de atacar con ella (estas pueden distribuirse a lo largo de varios turnos). Para mostrar su poca precisión y gran volumen las armas de fuego obtienen un fallo crítico con un 1-2 y cuando esto ocurra quedarán atascadas durante una ronda (algunas armas primitivas llegarán a explotar si se obtiene un fallo crítico con ellas) además que un usuario de un arma de fuego recibirá desventaja defendiéndose de ataques hechos. Esta arma está hecha para campañas ambientadas en la época renacentista o de piratas, pero también sirve para campañas más modernas con las adecuadas mejoras. Un arma de fuego base puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas siempre y cuando las características escogidas no sean incongruentes.

* **Pistola de mano:** El arma puede utilizarse con una sola mano, reduciendo su daño base a 2d4 y su distancia por 30 pies a cambio de una mayor facilidad de uso. Recargar una pistola de mano cuesta 2 acciones y esta puede utilizarse en combate con dos armas.
* **Recámara:** El arma tiene una recámara con la cual puede contener varias balas. La recámara permite que el arma pueda realizar 6 disparos antes de que deba ser recargada. Un arma con recámara es propia de campañas ambientadas en la era industrial o del viejo oeste.
* **Perdigones:** En lugar de balas el arma disparará una lluvia de perdigones de plomo. Un arma de perdigones debe tener recámara y al atacar impactará a todas las criaturas en un cono de 15 pies al disparar e infligirá 2d8 daño perforante (2d6 si es una pistola de mano). No obstante, un arma de perdigones reduce su distancia máxima a 30 pies.
* **Doble cañón:** El arma dispara dos balas al turno con un ataque a costa de hacerla más difícil de utilizar. Un arma así tendrá 2d8 daño base a costa de recibir desventaja en todos los tiros de ataque. Esta mejora no puede aplicarse a pistolas de mano.
* **Potente:** Un arma potente dispara las balas con mayor potencia, pero tendrá una gran fuerza de retroceso. Un arma con esta mejora aumentará su daño base a 2d8 (2d6 si es una pistola de mano, 3d6 si es un arma de perdigones) pero cada ataque hecho con ella recibirá un penalizador -2 por cada ataque anterior que se haya realizado en la misma ronda.
* **Automática:** El arma tiene un sistema para disparar balas de forma automática. Hacer un ataque de forma automática te cuesta una acción estándar y podrás atacar a cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies, empezando por la más cercana. Estos ataques consumirán 4 balas pero añadirán 1d6 al daño base al impactar. Las armas con esta habilidad tendrán una recámara de 40 balas y son típicas de campañas ambientadas en épocas modernas o de ciencia-ficción. Recargar un arma con esta mejora cuesta cuatro acciones aunque estas pueden distribuirse entre varios turnos.
* **Francotirador:** El arma puede disparar a objetivos a mayor distancia y eliminarlos con una única bala. Como acción estándar puedes apuntar con tu arma, aumentando tu alcance a como máximo 200 pies de distancia. En este estado recibirás la habilidad Ataque furtivo y podrás utilizar Puntería mortal si realizas un ataque sorpresa contra tu objetivo. Las armas de esta categoría son típicas de campañas de épocas modernas o de ciencia-ficción.

A diferencia de otros maestros de armas tu te has decantado por utilizar tu propio cuerpo para destrozar a tus enemigos, convirtiéndote a ti mismo en un arma mortal. A medida que tu entrenamiento vaya dando sus frutos te volverás capaz aprovechar cualquier pequeña oportunidad para realizar un ataque, golpear con mayor precisión y hasta protegerte de rápidos proyectiles. Al alcanzar los niveles más altos de maestría tu cuerpo se irá asemejando lentamente cada vez mas a un arma real, dejándote quebrar las armas o armaduras que utilicen tus enemigos como si tu propio cuerpo estuviese hecho de acero así como matar a tus adversario con un preciso puñetazo.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de ataque hechos con ataques naturales. Aumenta tu daño base a 1d4 + FUE.

Secuencia de ataques (pasiva): Reduce el coste en acciones de hacer ataques naturales y maniobras de combate por 1, llegando a un mínimo de 1. Cada ataque consecutivo en la misma ronda que realices contra el mismo objetivo incrementará tu tiro de ataque por 1 y el daño base por 1.

Defensa marcial (reacción): Eres capaz de emplear tus habilidades de artes marciales para protegerte de ataques enemigos, incluyendo aquellos hechos con armas. Un tiro de defensa marcial es una reacción por la cual tiras defensa contra un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo empleando tus bonificadores de ataque con tu arma, deteniendo el ataque enemigo si tienes éxito. Si intentas defenderte de un arma cortante o una con espinas sufrirás de inmediato el efecto de estado [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado).

Estilo de combate (1 acción): Tu maestría de las artes marciales te permite combatir en una multitud de estilos, variando así tu forma de combatir según la situación en la que te encuentres. Empleando una acción puedes adoptar uno de los siguientes estilos de combate el cual te otorgará determinadas habilidades mientras permanezcas en él. No puedes tener más de un estilo de combate activo a la vez y lo perderás si escoges cambiarlo gastando una acción o si pierdes la concentración.

* **Forma del dragón:** Tu estilo de combate se centra en emplear tus piernas para golpear a tus enemigos antes que puedan acercarse a ti de una manera similar a la cola de un dragón. Aumenta tu alcance por 5 pies y al entrar en posición defensiva cada vez que un enemigo entre en un espacio que se encuentre a tu alcance puedes hacerle un ataque de oportunidad que inflige +1d6 daño, deteniéndolo de inmediato si tienes éxito en el ataque.
* **Forma de la grulla:** Tu estilo de combate se asemeja a una majestuosa grulla, basándote en tu agilidad para evadir ataques enemigos y emplear la fuerza de tus oponentes contra sí mismos. Mientras permanezcas en este estilo puedes añadir tu rango en reflejos a todos tus tiros defensivos de ataques naturales y cada vez que detengas un ataque enemigo de manera exitosa puedes moverte 5 pies como reacción sin provocar ataques de oportunidad (se acumula con [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii)).
* **Forma del mono:** Tu estilo de combate se basa en agarrar a un enemigo y dificultar sus movimientos como haría un mono. Puedes emplear una acción para hacer un ataque el cual [enredará](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enredada) a tu objetivo al impactar en lugar de hacerle daño. No puedes enredar a más de una criatura de esta manera y todas las maniobras de combate realizadas contra una criatura enredada recibirán ventaja. Aumenta además tu velocidad base por 10 pies mientras permanezcas en este estilo.
* **Forma de la serpiente:** Tu estilo de combate imita la velocidad y precisión de una serpiente, impactando a tus enemigos en sus puntos débiles para ir debilitándolo poco a poco. Añade tu estadística de destreza a todos tus tiros de daño si tienes ventaja en un tiro de ataque, tu objetivo tiene desventaja contra tus ataques o es incapaz de defenderse.
* **Forma del tigre:** Tu estilo de combate es feroz e implacable como el de un tigre, centrándote en infligir rápidos y poderosos golpes con tus puños. Puedes emplear una acción adicional en un ataque para incrementar el daño base por 1d6 y empujar 10 pies a tu objetivo al impactar (solo puedes gastar una acción por ataque a rango I, dos acciones a rango III y tres acciones a rango V).

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Patada giratoria (1 acción, debes estar en forma del *dragón*, *grulla* o *mono*): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a hasta tres criaturas diferentes que se encuentren en tu radio de alcance que se encuentre a 5 pies una de otra. Estas se defenderán de tu ataque en el orden que tú escojas y puedes hacer un intento de *tropezar* empleando tus bonificadores de arma como contra aquellas criaturas que fallen su tiro defensivo. Tu ataque se detendrá de inmediato si un defensor logra bloquear tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. Los ataques hechos con esta habilidad cuentan como ataques de área al atacar a [tropas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/combate%20de%20masas.html).

Golpe aturdidor (1 acción, debes estar en forma del *tigre*, *mono* o *dragón*): Al hacer un ataque puedes emplear una acción adicional para que tu objetivo deba tener éxito en un tiro de CON frente a tu tiro de ataque o sufre el efecto de estado [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida). Si obtienes éxito crítico con esta habilidad tu objetivo quedará [paralizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#paralizada) hasta que se recupere, haciendo un tiro de CON cada ronda frente a tu tiro de ataque para recuperarse. Si te encuentras en *forma del tigre* aumentas también tu daño base por 1d6 y puedes empujar 10 pies al impactar.

Finta (1 acción, debes estar en forma de la *serpiente*): Al hacer un ataque puedes emplear una acción adicional para engañar a tu enemigo con un ataque falso para dejarlo en un estado vulnerable frente a tu ataque verdadero. Al hacer una finta tu objetivo se defenderá con un tiro de averiguar intenciones (esquiva si tiene *esquiva asombrosa*) y si fracasa no podrá defenderse del siguiente ataque hecho por ti o un aliado. Si obtienes un golpe crítico en una finta el siguiente ataque realizado contará también como un crítico mientras que provocas un ataque de oportunidad si obtienes un fracaso crítico. Si tienes nivel 3 de talento en engaño una vez por ronda puedes realizar una finta como acción bonus o repetir un tiro (dos veces por ronda si tienes nivel de talento 5).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Desviar proyectiles (reacción, debes encontrarte en forma de la *grulla*): Eres capaz de protegerte contra veloces proyectiles empleando tu maestría con artes marciales. Eres capaz de emplear *defensa marcial* para detener ataques a distancia y ataques elementales físicos (no podrás protegerte de armas de fuego o ataques elementales con tamaño superior a 10 pies). Si obtienes defensa crítica o tu oponente obtiene un fracaso crítico puedes desviar el proyectil hacia una criatura de tu elección a 15 pies de ti.

Ataque apuntado (1+ acciones, debes encontrarte en forma de la *serpiente* o *grulla*): Eres capaz de apuntar con precisión a los puntos débiles de tu objetivo. Empleando una acción adicional al atacar puedes provocar una herida permanente leve en cualquier parte del cuerpo de tu objetivo al impactar. Tienes más dificultades apuntando a criaturas que lleven [armadura](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html#tipos-de-armadura) más voluminosa, requiriendo así que gastes una acción adicional al apuntar si tu objetivo lleva armadura media, dos acciones si lleva armadura pesada y tres si lleva armadura completa. Las acciones gastadas en un ataque apuntado permanecerán vigentes hasta que realices un ataque o pierdas la concentración, pudiendo así gastar acciones para apuntar y hacer el ataque en tu siguiente turno.

Agarre superior (pasiva, debes encontrarte en forma del *mono*): Al enredar exitosamente a un enemigo tras impactarlo puedes realizar una maniobra de agarre contra él como acción bonus (esta habilidad solo se activará en el turno cuando agarres). Tienes además éxito automático en todas las maniobras de empujar y tropezar hechas contra enemigos que se encuentren [agarrados](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) por tu cadena.

Carga poderosa (pasiva, debes encontrarte en forma del *tigre* o *dragón*): Tus ataques aumentan en potencia al realizar una carga. Al atacar a un enemigo tras una carga obtienes los beneficios de un *golpe aturdidor* sin la necesidad de gastar acciones, aumentando así el daño base y provocando los adecuados efectos. Puedes también hacer un intento de [tropezar](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#tropezada) empleando tus bonificadores de arma como acción bonus contra un enemigo que impactes tras una carga. A rango V todo ataque realizado tras una carga aumentará su daño base de nuevo por 1d6.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ajustar alcance (pasiva, debes encontrarte en forma de la *grulla* o *dragón*): Eres capaz de ajustar el alcance de tu arma para impactar a enemigos más lejanos o protegerte de ataques con mayor facilidad. Al principio de tu turno puedes entrar en estado ofensivo o estado defensivo, el cual se mantendrá a lo largo de la ronda hasta que llegue tu siguiente turno. Si te encuentras en estado ofensivo aumentas el alcance de tu arma por 5 pies a costa de obtener un dado adicional de desventaja en tus tiros de parada contra ataques hechos por criaturas adyacentes mientras que si te encuentras en estado defensivo reduces tu alcance por 5 pies y pierdes la desventaja en tiros de parada. Puedes volver a cambiar de estado en cualquier momento de la ronda si gastas una acción para ello.

Romper escudos (pasiva, debes encontrarte en forma del *tigre* o *dragón*): Tus ataques poderosos son capaces de debilitar y hasta destrozar escudos. Si una criatura con un escudo logra detener un *ataque poderoso* este reducirá su valor defensivo por 1. Si el valor defensivo del escudo llega a 0 este será destruido y no podrá ser utilizado para protegerte de ataques. Adicionalmente, si un enemigo intenta bloquear uno de tus *ataques poderosos* con una parada elemental le causarás la mitad de daño si fallas tu ataque.

Ataque saltarín (pasiva y 2 acciones, debes encontrarte en forma de la *grulla* o *serpiente*): El alcance de tu arma aumenta por 5, permitiéndote atacar y hacer ataques de oportunidad a enemigos en esa área. Empleando 2 acciones puedes hacer un salto de 30 pies con el cual evitas ataques de oportunidad que recibas al retirarte del combate. Las criaturas que tengan acciones preparadas no podrán usarlas para atacarte si te mueves con *ataque saltarín*.

Golpe devastador (pasiva) Tus ataques naturales pueden romper madera y hasta metal. Al impactar a un objetivo con armadura con un *golpe aturdidor* o un *ataque apuntado* podrás reducir su DEF por 2. Esta reducción puede eliminarse reparando la armadura y si la defensa de la armadura queda reducida a 2 o menos esta esta se vuelve inutilizable. Si tienes nivel de talento 3 en [destrozar](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#destrozar-fue) aumenta la cantidad de defensa que reduces con esta habilidad por 1 (incrementa la reducción por 2 si tienes nivel de talento 5). La reducción a la defensa se aplica después de hacer daño a tu objetivo.

Escudo humano (reacción, debes estar en forma del *mono*): Puedes emplear criaturas agarradas por ti como escudos humanos, reposicionándolos para que reciban ataques hechos hacia ti. Si te encuentras en danza de cadenas puedes emplear a una criatura agarrada para bloquear un ataque dirigido hacia ti, causando que esta reciba el daño del ataque si el ataque falla y otorgándote ventaja en tu tiro defensivo (esto cuenta como cubierta).

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Golpe mortal (pasiva): Al impactar a un enemigo que tenga 2 o menos defensa (cuenta la defensa por armaduras y la armadura natural) con un *golpe aturdidor* deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu tiro de ataque o caerá inconsciente de inmediato. Si impactas a un objetivo incapaz de defenderse qeste caerá inconsciente sin tener la oportunidad de defenderse. La habilidad *resistir la muerte* se aplica también contra este efecto.

Ahorcar (1 acción, debes encontrarte en forma del *mono*): Empleando una acción puedes agarrar con fuerza el cuello de una criatura ahogada, causando que se empiece a ahogar. Una criatura agarrada de esta manera quedará [fatigada](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada) y si pasa más turnos agarrada que su estadística de CON caerá inconsciente y morirá ahogada el turno siguiente. Puedes también emplear una acción para apretar tu cadena aún más fuerte, reduciendo así el número de rondas que puede sobrevivir la criatura por 1. Si empleas esta habilidad contra una criatura sorprendida reduce la cantidad de rondas que puede sobrevivir por 1 (mínimo 0).

Buscar apertura (1 acción): Observando atentamente a un enemigo puedes aprovechar un momento de debilidad para asentarle un golpe mortal. Al emplear esta habilidad entras en un estado de preparación que te permite como reacción atacar a un enemigo que se encuentre a una distancia menor o igual a tu alcance si este sufre un [efecto de estado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html) que le dificulte a la hora de defenderse (cegado, aturdido, agarrado, náuseas, ensordecido o paralizado). No podrás atacar al mismo objetivo más de una vez por ronda y abandonarás el estado de preparación en el momento que pierdas la concentración.

# Armas

Un ataque natural base es un puñetazo que 1 + FUE daño contundente. Un ataque natural puede modificarse con las siguientes características tanto fisiológicas como tecnológicas para variar los atributos de tus ataques:

* **Guantelete**: Tus puños están reforzados con un guantelete metálico, incrementando la potencia de tus ataques. Mientras lleves guanteletes aumentas tu daño base a 1d4 (1d6 si tienes rango I de artes marciales) y no sufrirás heridas permanentes utilizando defensa natural al defenderte de armas a costa de dificultar el movimiento de tus manos, otorgándote desventaja en tiros de juego de manos o aquellos que requieran gesticulación compleja, como es el caso de magia arcana o elemental (no recibirás ningún dado de desventaja si tienes la habilidad Ataques infundidos). Puedes añadir las mejoras garra y perforar a tu guantelete, recibiendo las alteraciones que estas otorgarían.
* **Garra:** Estás dotado de afiladas zarpas capaces de desgarrar a tus enemigos. Las garras te permiten hacer daño cortante con ataques naturales y todas las heridas permanentes que provoques causarán sangrado.
* **Mordisco:** Tu mandíbula está dotada de gran fuerza y con ella puedes morder a tus objetivos. Una vez al turno como acción bonus puedes morder a un objetivo agarrado o incapacitado. El mordisco hará 1d6 + FUE daño perforante modificado por tu fuerza y las heridas permanentes que provocas con tu mordisco son de un nivel superior a las normales.
* **Tentáculo:** Posees un flexible tentáculo en una parte de su cuerpo con el cual puedes atacar. Un ataque de tentáculo tiene un alcance de 10 pies e infligirá daño contundente al impactar. En lugar de hacer daño puedes agarrar una parte del cuerpo de tu objetivo, causando un efecto similar a la habilidad Enredar. En el caso que tengas la mejora manojo de tentáculos hacer un ataque te costará una acción estándar (movimiento si tienes una cola) y pasará a ser acción de movimiento a rango III.
* **Perforar:** Tienes una afilada espina en una parte de tu cuerpo capaz de ágilmente perforar a tus objetivos. Un ataque de perforar inflige 1d6 + FUE daño perforante al impactar y será capaz de infligir heridas permanentes aunque el daño sea reducido a 0.

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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de ataque hechos con cadenas.

Enredar (2 acciones): Eres un experto empleando tu cadena para retener a tus objetivos y moverlos a tu voluntad. Empleando dos acciones puedes hacer un ataque con tu cadena el cual [enredadará](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enredada) a tu objetivo al impactarle en lugar de hacerle daño (quedará [agarrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) si obtienes un golpe crítico). Todas las maniobras de combate que realices contra una criatura enredada reducen su coste en acciones por 1 (mínimo 1) y si tienes niveles de talento en heroísmo cada vez que afectes a un enemigo conj una maniobra de combate le provocarás daño contundente igual al nivel que tengas (este daño ignorará la defensa y solo podrá ser reducido por resistencias al daño físico o armaduras con la habildiad blindaje). El coste en acciones de esta habilidad se reduce por 1 cuando alcances el rango III.

Danza de cadenas (1 acción): Girando tu cadena a gran velocidad eres capaz de protegerte de ataques enemigos. Empleando una acción puedes entrar en un estado de concentración absoluta conocido como danza de cadenas. Mientras permanezcas en dicho estado eres capaz de protegerte de ataques empleando tu cadena, pudiendo así hacer un tiro de de ataque con tu cadena como reacción frente a un ataque enemigo y deteniéndolo en el caso que tengas éxito. Además toda criatura que pase por el área que alcanzas con tu arma sufrirá un ataque de oportunidad inmediato. Los beneficios de esta habilidad se perderán si eres desconcentrado.

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ataque circular (1 acción) Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a hasta tres criaturas diferentes que se encuentren en tu radio de alcance que se encuentre a 5 pies una de otra. Estas se defenderán de tu ataque en el orden que tú escojas y si empleas un ataque cargado puedes hacer un intento de *tropezar* empleando tus bonificadores de arma como contra aquellas criaturas que fallen su tiro defensivo. Tu ataque se detendrá de inmediato si un defensor logra bloquear tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. Los ataques hechos con esta habilidad cuentan como ataques de área al atacar a [tropas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/combate%20de%20masas.html).

Cargar ataque (1 acción): Empleando una acción puedes girar tus cadenas con más velocidad para incrementar tu daño y reforzar tus defensas. Para emplear esta hablidad debes encontrarte en el estado de *danza de cadenas* y cada vez que la utilices almacenas un ataque cargado, llegando a un máximo igual a tu rango + 1. Mientras tengas ataques cargados recibes un bonificador a todos tus tiros de defensa hechos con cadenas igual al número de ataques almacenados que tengas y como acción bonus puedes emplear una carga para que tu siguiente ataque reciba un bonificador +1 a su tiro de ataque y daño además que podrás enredar al objetivo además de hacerle daño. Todos tus ataques cargados se perderán en el momento que abandones el estado de *danza de cadenas.*

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Hacer un ataque con una cadena te cuesta una acción menos.

Agarre con cadena (pasiva): Puedes emplear los ataques cargados para realizar maniobras de combate con mayor facilidad. Si empleas un ataque almacenado en un ataque de *enredar* puedes realizar una maniobra de agarre al impactar sin la necesidad de gastar acciones (cada ataque almacenado adicional por encima del primero te otorgará un bonificador +2 en el tiro de la maniobra). Además, tienes éxito automático en todas las maniobras de empujar y tropezar hechas contra enemigos que se encuentren agarrados por tu cadena.

Desviar proyectiles (reacción): Eres capaz de protegerte de ataques a distancia o ataques mágicos con área de efecto de 10 pies o menos usando tus cadenas, permitiéndote así emplear tu arma para protegerte de dichos ataques si te encuentras en el estado de *danza de cadenas* Si obtienes defensa crítica o tu oponente obtiene un fallo crítico puedes desviar el ataque hacia otra criatura a 15 pies de ti, haciendo que esta reciba el daño del ataque.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ajustar alcance (pasiva): Eres capaz de ajustar el alcance de tu arma para impactar a enemigos más lejanos o protegerte de ataques con mayor facilidad. Al principio de tu turno puedes entrar en estado ofensivo o estado defensivo, el cual se mantendrá a lo largo de la ronda hasta que llegue tu siguiente turno. Si te encuentras en estado ofensivo aumentas el alcance de tu arma por 5 pies a costa de obtener un dado adicional de desventaja en tus tiros de parada contra ataques hechos por criaturas adyacentes mientras que si te encuentras en estado defensivo reduces tu alcance por 5 pies y pierdes la desventaja en tiros de parada. Puedes volver a cambiar de estado en cualquier momento de la ronda si gastas una acción para ello.

Escudo humano (reacción): Puedes emplear criaturas agarradas por ti como escudos humanos, reposicionándolos para que reciban ataques hechos hacia ti. Si te encuentras en danza de cadenas puedes emplear a una criatura agarrada para bloquear un ataque dirigido hacia ti, causando que esta reciba el daño del ataque si el ataque falla y otorgándote ventaja en tu tiro defensivo (esto cuenta como cubierta).

Cadena serpenteante (1 acción): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a todas las criaturas que se encuentren en una línea con longitud igual al alcance de tu arma. Estas se defenderán en el orden en el que se encuentren en la línea y a diferencia de *ataque circular* tu ataque no se detendrá si este es bloqueado exitosamente con un escudo o parada elemental (estos aún pueden ser detenidos por muros). Los ataques hechos con esta habilidad ignorarán los beneficios defensivos por cubierta y cuentan como ataques de área al atacar a [tropas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/combate%20de%20masas.html).

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Reposicionar (1 acción): Tu arma actúa como una extensión de tu cuerpo, permitiéndote usarla para incrementar tu movimiento. Cada vez que detengas un ataque enemigo de manera exitosa podrás moverte 5 pies en cualquier dirección sin provocar ataques de oportunidad. Esto se acumula con la cantidad de pies que puedes moverte con la habilidad [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii).

Ahorcar (1 acción): Empleando una acción puedes agarrar el cuello de una criatura agarrada con tu cadena, causando que se empiece a ahogar. Una criatura agarrada de esta manera quedará fatigada y si pasa más turnos agarrada que su estadística de CON caerá inconsciente y morirá ahogada el turno siguiente. Puedes también emplear una acción de movimiento para apretar tu cadena aún más fuerte, reduciendo así el número de rondas que puede sobrevivir la criatura por 1. Si empleas esta habilidad contra una criatura sorprendida reduce la cantidad de rondas que puede sobrevivir por 1 (mínimo 0). Si una criatura agarrada de esta manera cae verticalmente deberá tener éxito en un tiro de heroísmo o morirá instantáneamente (este tiro se repetirá cada ronda que permanezca en dicho estado).

# Armas

Una cadena base hace 1d6 + FUE daño contundente, se usa con dos manos y tiene un alcance de 10 pies. Una cadena base puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas.

* **Látigo:** En lugar de una cadena te especializas luchando con un látigo. Un látigo causa 1d4 + FUE daño contundente al impactar, se usa con una mano y no provocará heridas permanentes contra criaturas con armadura. Hacer un ataque con él te cuesta una acción de movimiento y a rango III puedes hacer un ataque de látigo una vez al turno como acción bonus.
* **Gancho:** El arma tiene un gancho en su punta con el cual puede agarrar con mayor facilidad. A rango I en lugar de enredar a tu objetivo puedes clavarle un gancho, el cual dificultará sus movimientos y le causará daño cuando forcejee contra él. Una criatura que tenga un gancho clavado no puede separarse de tu cadena y sufrirá 2 daño no-letal cada vez que realice una acción. Arrancar un gancho cuesta una acción de movimiento y causará [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) a la criatura que se separe de él. Una cadena con un gancho inflige daño perforante en lugar de cortante.
* **Contundente:** El arma tiene una sólida esfera de piedra o metal capaz de romper escudos y armaduras al ser acelerada con la adecuada velocidad. Al emplear la habilidad *cargar ataque* con un arma que tenga esta mejora tu enemigo deberá tener éxito en un tiro de CON contra tu tiro de ataque o quedará aturdido durante una ronda. Si gastas 2 o más cargas en un ataque reduce la defensa de tu objetivo por un valor igual a la cantidad de cargas gastadas (si bloquea con un escudo reduce su valor defensivo por ese mismo valor – 1). Una cadena con esta mejora debe ser empleada con dos manos e infligirá 1d8 + FUE daño contundente al impactar.
* **Aserrada:** El arma está recubierta de varias afiladas espinas que causan devastadores cortes a las víctimas que agarres. Una cadena aserrada inflige los efectos de [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) a las criaturas que logres agarrar o enredar (para que esto pueda aplicarse debes agarrar a una criatura en un punto donde no lleve armadura) y al atacar a una criatura agarrada con ella esta sufrirá una herida permanente leve si lleva armadura ligera o media.

Has decidido ir a por una de las armas mas resistentes y destructivas que hay, decantándote por fuertes bolas de metal o duros garrotes. A medida que tu entrenamiento se vaya volviendo mas visible serás capaz de realizar poderosos ataques capaces de destrozar aquello que se interponga o efectuar devastadoras cargas contra tus enemigos capaces de lanzarlos por los aires. En las ultimas etapas etapas de tu aprendizaje te volverás capaz de hacer fuertes golpes contra el suelo capaces de deformar el terreno y fulminar a tus enemigos con un solo golpe.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de ataque y defensa hechos con armas contundentes

Ataque poderoso (1 acción): Empleando una acción puedes incrementar la fuerza de un ataque a costa de hacerlo más lento. Al realizar un ataque poderoso incrementa el daño base de tu ataque por 1d6 y empujará 5 pies a tu objetivo al impactar. Ataque poderoso solo puede usarse una vez por ataque a rango I, dos veces a rango III y tres veces a rango V, incrementando el daño base por 1d6 por cada acción que gastes en ataque poderoso.

Combate salvaje (pasiva): Puedes sacrificar tus capacidades defensivas para poder realizar más ataques durante tu turno. Al principio de tu ronda puedes escoger entrar en un estado de combate salvaje, recibiendo así una acción adicional a costa de obtener desventaja en todos tus tiros defensivos hasta el inicio de tu siguiente turno.

Parada (reacción): Puedes emplear tu arma para protegerte de ataques enemigos hechos con armas cuerpo a cuerpo. Un tiro de parada es una reacción por la cual tiras defensa contra un ataque enemigo empleando tus bonificadores de ataque con tu arma, deteniendo el ataque enemigo si tienes éxito.

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Concusión (pasiva): Al impactar a un enemigo con un *ataque poderoso* este deberá tener éxito en un tiro de CON frente a tu tiro de ataque o sufre el efecto de estado [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida). Si obtienes éxito crítico con esta habilidad tu objetivo quedará [paralizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#paralizada) hasta que se recupere, haciendo un tiro de CON cada ronda frente a tu tiro de ataque para recuperarse. Si has empleado más de una acción adicional en *ataque poderoso* tu objetivo quedará también [ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) durante un número de rondas igual a la cantidad de acciones gastadas.

Maza oscilante (1 acción): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a hasta tres criaturas diferentes que se encuentren en tu radio de alcance que se encuentre a 5 pies una de otra. Tu ataque se detendrá de inmediato si un defensor logra bloquear tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. *Ataque poderoso* se aplicará para el daño de todos tus ataques hechos con *maza oscilante*. Los ataques hechos con esta habilidad cuentan como ataques de área al atacar a [tropas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/combate%20de%20masas.html).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Hacer un ataque con un arma contundente cuesta una acción menos.

Impacto destructor (pasiva): Al impactar a un objetivo con armadura con un *ataque poderoso* podrás reducir su DEF por 2. Esta reducción puede eliminarse reparando la armadura y si la defensa de la armadura queda reducida a 2 o menos esta esta se vuelve inutilizable. Si tienes nivel de talento 3 en [destrozar](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#destrozar-fue) aumenta la cantidad de defensa que reduces con esta habilidad por 1 (incrementa la reducción por 2 si tienes nivel de talento 5). La reducción a la defensa se aplica después de hacer daño a tu objetivo.

Carga poderosa (pasiva): Tus ataques aumentan en potencia al realizar una carga. Al atacar a un enemigo tras una carga obtienes los beneficios de *ataque poderoso* sin la necesidad de gastar acciones, aumentando así el daño base y provocando los adecuados efectos. Puedes también hacer un intento de [tropezar](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#tropezada) empleando tus bonificadores de arma como acción bonus contra un enemigo que impactes tras una carga. A rango V todo ataque realizado tras una carga tiene los efectos de haber empleado dos ataques poderosos.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Romper escudos (pasiva): Tus ataques poderosos son capaces de debilitar y hasta destrozar escudos. Si una criatura con un escudo logra detener un *ataque poderoso* este reducirá su valor defensivo por 1. Si el valor defensivo del escudo llega a 0 este será destruido y no podrá ser utilizado para protegerte de ataques. Adicionalmente, si un enemigo intenta bloquear uno de tus *ataques poderosos* con una parada elemental le causarás la mitad de daño si fallas tu ataque.

Quebrar el suelo (2 acciones): Empleando dos acciones puedes golpear al suelo con la fuerza de tu arma, convirtiendo la tierra en un radio de 10 pies del punto de impacto en terreno difícil. Todas las criaturas que se encuentren en esa zona deberán tener éxito en un tiro de esquiva contra tu ataque o son [tropezados](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#tropezada) y [ralentizados](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) durante una ronda. Si obtienes golpe crítico inflige una [herida permanente](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) leve en la pierna a todos los objetivos en tu área de efecto.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Ataque despiadado (1 acción): Observando atentamente a un enemigo puedes aprovechar un momento de debilidad para asentarle un golpe mortal. Al emplear esta habilidad entras en un estado de preparación que te permite como reacción atacar a un enemigo que se encuentre a una distancia menor o igual a tu alcance si este sufre un [efecto de estado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html) que le dificulte a la hora de defenderse (cegado, aturdido, agarrado, náuseas, ensordecido o paralizado). No podrás atacar al mismo objetivo más de una vez por ronda y abandonarás el estado de preparación en el momento que pierdas la concentración.

Golpe fulminante (pasiva): Al impactar a un enemigo que tenga 2 o menos defensa (cuenta la defensa por armaduras y la armadura natural) y empleas la habilidad *concusión* tu objetivo caerá también inconsciente de inmediato. Si impactas a un objetivo incapaz de defenderse este caerá inconsciente sin tener la oportunidad de defenderse. La habilidad *resistir la muerte* se aplica también contra este efecto.

## Armas

Un arma contundente base hace 1d8 + FUE daño contundente, se usa con una mano y tiene un alcance de 5 pies. Un arma contundente puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas.

* **Pesada:** El arma es tamaño superior a la normal, incrementando su daño base a 1d10 a costa de que sea necesaria utilizarla con dos manos. Si tienes fuerza 6 o superior puedes sujetar un arma pesada con una sola mano.
* **Gigante**: El arma tiene un tamaño colosal y es difícil de usar por personajes que no tengan gran fuerza física. Aumenta tu alcance por 5 pies y el daño base a 2d6, pero recibirás desventaja en todos tus ataques hechos con ella si tienes 6 o menos FUE.
* **Ligera:** El arma es de menor tamaño y más fácil de utilizar. Un arma ligera reduce su daño base a 1d6 pero podrás utilizar tu estadística de DES para tiros de ataque hechos con ella. A rango I sustituye la habilidad combate salvaje por combate furtivo, a rango II sustituye *maza oscilante* por *secuencia de ataques* y a rango IV sustituye *quebrar el suelo* por *ataque apuntado*.
* **Doble:** El arma tiene una segunda punta con la cual puedes realizar ataques. Al hacer un ataque con tu arma puedes declararlo un ataque doble, por lo cual podrás hacer un ataque adicional como acción bonus contra un objetivo diferente a costa de recibir un penalizador de un dado de desventaja en ambos ataques. Cuando alcances el rango III solo tendrás desventaja en el segundo ataque y a rango V no tendrás ninguna penalización.
* **Pinchos:** El arma está cubierta de varios afilados pinchos. Esta infligirá +2 daño perforante al impactar y a rango II recibirá la habilidad *tajo feroz* en lugar de *concusión*.
* **Lanzamiento:** El arma puede lanzarse a una distancia de 20 pies, funcionando como un arma a distancia. Emplearás tu estadística de destreza para un ataque de lanzamiento y se continuarán aplicando las habilidades *ataque poderoso*, *concusión*, *impacto destructor* y *rompe escudos*. Esta mejora sólo puede aplicare a armas ligeras.

Eres capaz de luchar con dos armas simultáneamente como si fuesen una sola, saturando así a tus enemigos con una nueva variedad de estilos de lucha. A medida que tu control vaya avanzado tu lucha con ambas armas se volverá un hábito, permitiéndote emplearlas sin dificultad y aprendiendo todo tipo de letales ataques combinados que despiertan su máximo potencial.

## Rango I

Aptitud con dos armas (acción bonus) Eres capaz de hacer ataques con tu arma secundaria como acción bonus. Este ataque solo puede ser empleado una vez por ronda y recibirá desventaja en su tiro de ataque. A rango III no recibes ningún penalizador atacando con tu arma secundaria.

## Armas de fuego

### Rango I

Debilitar defensas (pasiva): Puedes disparar con tu arma secundaria para dejar expuesto al enemigo a otros ataques. Obtienes ventaja en trucos de bala hechos con tu arma secundaria y al impactar a un enemigo con esta todos los ataques posteriores que realices contra el mismo objetivo recibirán ventaja también.

Cubierta de disparos (acción bonus): Eres capaz de hacer disparos a bocajarro con tu arma secundaria para protegerte de ataques. Al utilizar esta habilidad no podrás emplear tu arma secundaria para atacar durante una ronda en todos tus ataques hechos con tu arma secundaria, pero podrás emplear tus armas de fuego para protegerte de ataques, añadiendo tus bonificadores de ataque a tiradas defensivas. Usar cubierta de disparos consumirá una bala adicional al turno.

### Rango II

Lluvia de plomo (pasiva): Puedes hacer múltiples disparos a la vez para atacar a un gran número de enemigos. Esta habilidad de permite concentrar numerosos ataques en uno solo, incrementando el área de efecto por 5 pies y el daño base por 1d6 por cada ataque empleado de esta manera. Los ataques hechos con lluvia de plomo contarán como ataques de área, infligiendo así la mitad de daño contra aquellos enemigos que superen tu tiro de ataque.

Predecir movimiento (pasiva): Tienes un instinto sobrenatural del peligro. Recibes la habilidad *esquiva asombrosa* (*esquiva asombrosa mejorada* si ya la tienes) y al recibir un ataque sorpresa puedes hacer un ataque de oportunidad con tu arma secundaria como reacción.

### Rango III

Maestro pistolero (pasiva): Cuando empleas una acción para apuntar recibirás ventaja en el tiro de ataque de tanto tu arma primaria como tu arma secundaria. Puedes además realizar un ataque adicional por ronda con tu arma secundaria como acción bonus.

## Cadenas

### Rango I

Cadenas giratorias (acción bonus): Eres capaz de entrar en el estado [*danza de cadenas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/cadenas.html#rango-i) como acción bonus si eliges no atacar con tu arma secundaria. Además, si te encuentras en el estado de danza de cadenas aumenta el daño hecho con ataques de oportunidad por un valor igual al daño base de tu arma secundaria, el cual se aplicará solo una vez por ronda.

Ataque torbellino (acción bonus y 2 acciones) Puedes emplear tu ataque con el arma secundaria para reducir el coste de [*ataque circular*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/cadenas.html#rango-ii) por 1. Puedes también emplear 2 acciones para atacar a todas las criaturas en un radio de tamaño igual al alcance de tu arma, aplicando los mismos efectos que *ataque circular* al impactar. Entras de inmediato en *danza de cadenas* al usar esta habilidad y esta podrá detenerse de la misma manera que *ataque circular*.

### Rango II

Doble agarre (acción bonus): Si llegas a enredar al mismo objetivo con tus dos cadenas este quedará [agarrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) automáticamente sin que tengas que emplear una acción. Mover o estampar una criatura agarrada te cuesta una acción bonus lo primera vez que lo hagas y para escapar de tu agarre la criatura debe tener éxito en dos tiradas contra tus cadenas. No puedes usar cadenas giratorias o [*cargar ataque*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/cadenas.html#rango-ii) mientras agarres a una criatura.

Escudo de cadenas (pasiva): Ambas cadenas actúan como un poderoso escudo para protegerte de ataques. Esta habilidad te permite hacer una parada adicional contra un ataque que no hayas logrado detener con tu arma principal una vez por ronda (el penalizador por luchar con doble arma se aplica también a este tiro si lo tienes). Esta habilidad puede ser empleada una vez adicional por ronda a rango III.

### Rango III

Danza de destrucción (pasiva): En lugar de atacar con tus dos cadenas puedes hacer que giren en torno a ti a grandes velocidades, permitiéndote cargar un ataque con cada una de tus cadenas y activando inmediatamente la habilidad [*danza de cadenas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/cadenas.html#rango-i)*.* Si haces daño al mismo objetivo con tus dos ataques reduce su defensa por un valor igual a la cantidad de turnos que llevas cargando tus cadenas (redú). Si hieres a un enemigo sin armadura aumenta el nivel de todas las heridas permanentes infligidas por un paso.

## Filos cortantes

### Rango I

Parada doble (reacción): Eres capaz de detener ataques tanto con tu arma principal como con la secundaria. Esta habilidad te permite hacer una parada adicional contra un ataque que no hayas logrado detener con tu arma principal una vez por ronda (el penalizador por luchar con doble arma se aplica también a este tiro si lo tienes). Esta habilidad puede ser empleada una vez adicional por ronda a rango III.

Tajo cruzado (pasiva): Tu ataque secundario es muy efectivo contra enemigos que ya hayas herido. Al impactar al mismo objetivo con tus dos armas en la misma ronda tu segundo ataque recibirá los beneficios de *ataque poderoso* sin la necesidad de empelar acciones en él.

### Rango II

Corte circular (acción bonus): Cuando uses la acción *gran corte* puedes atacar también con tu arma secundaria. Un corte hecho de esta manera recibirá un penalizador de un dado de desventaja, pero con él podrás atacar a todas las criaturas que se encuentren a 5 pies de ti. Si un enemigo con escudo logra protegerse de este ataque no lo detendrá, pero sí podrá proteger a las criaturas adyacentes a él. Este penalizador se perderá a rango III.

Juego de espadas (acción bonus): Empleando tus dos armas eres capaz realizar técnicas de combate más complejas para vencer a otros espadachines menos capacitados. Puedes emplear uno de tus ataques con el arma secundaria para recibir ventaja en todos los intentos de *choque de espadas* durante una ronda y si logras atrapar a un enemigo este deberá tener éxito en dos tiros de ataque para poder escapar (tu penalizador por combate doble se aplicará a tiros con tu arma secundaria). Tu arma secundaria puede usarte también para hacer maniobras de desarme.

### Rango III

Muerte por mil cortes (pasiva): Al utilizar Torbellino de acero recibirás un bonificador al daño igual al daño base de tu arma secundaria y aumentas el nivel de las heridas infligidas por un paso. También eres capaz de hacer un ataque adicional al turno con tu arma secundaria.

## Filos perforantes

### Rango I

Desviar ataques (pasiva): Tu arma secundaria puede desviar ataques que traspasen tus defensas. Esta habilidad te permite hacer una parada adicional contra un ataque que no hayas logrado detener (el penalizador de tu arma secundaria continuará aplicándose). Esta habilidad puede ser empleada una vez adicional por ronda a rango III.

Combate furtivo (pasiva): Tienes ventaja en tus tiros de ataque contra enemigos heridos por tu arma principal y añadirás tu estadística de destreza al daño. No recibirás ningún beneficio de esta habilidad si eres desarmado de tu arma principal o tu objetivo tiene la habilidad *esquiva asombrosa superior*.

### Rango II

Atrapar arma (pasiva): Usando tus dos armas puedes trabar espadas más grandes que la tuya. Esta habilidad te permite emplear tu ataque principal y secundario para atrapar el arma de tu contrincante, provocándole el efecto de *espadas trabadas*. Si has atrapado el arma de tu enemigo no lo podrás fintar salvo que tengas la habilidad *finta superior*.

Ataques apuntados (acción bonus): Puedes emplear un ataque con tu arma secundaria para reducir el coste de acciones de un *ataque apuntado* por una acción. Tu arma secundaria puede usarse también para realizar maniobras de finta o desarme.

### Rango III

Cuchillada (pasiva y 2 acciones): Eres capaz de atacar una vez adicional por ronda empleando tu arma secundaria. Adicionalmente, empleando 2 acciones puedes realizar un ataque con tus dos armas en un punto específico del cuerpo de tu adversario. Al usar esta habilidad emplearás uno de tus ataques con tu arma secundaria para incrementar tu daño por un valor igual a su daño base de esta y aumentas el nivel de todas las heridas permanentes infligidas por un paso.

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.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango de esta habilidad a tus tiradas defensivas con un escudo.

Ataque con escudo (acción bonus): Al realizar una carga puedes hacer un ataque con tu escudo como acción bonus, empleando tu estadística de fuerza y tu rango de arma en el tiro de ataque. Si impactas tu objetivo sufre 1d6 + FUE daño contundente y puedes realizar una maniobra de empujar o tropezar contra él (ambas si obtienes un golpe crítico). El daño de un escudo se reduce a 1d4 + FUE si es un escudo ligero y aumenta a 1d8 + FUE si es un escudo de torre. Esta habilidad puede empelarse fuera de una carga empleando dos acciones (a rango III costará una acción).

Proteger aliados (reacción): Puedes defender a un aliado a 5 pies de ti como reacción utilizando tu escudo para protegerlo. Si lo haces usarás tu tirada en lugar de la tirada de defensa del aliado, pero en el caso de fracasar tú sufrirás el daño del ataque.

## Rango II

Interceptar (1 acción): Puedes gastar una acción para prepararte a interceptar un ataque enemigo en cualquier momento de la ronda. Mientras te encuentres en el estado de interceptar en cualquier momento de la ronda puedes cargar una cantidad de pies igual a tu movimiento base hacia un enemigo que se esté moviendo y hacerle un ataque de oportunidad con tu escudo, deteniéndolo en el acto si logras impactar (este ataque contará como una carga). Si has entrado en el estado de *preparación contra cargas* puedes hacerle un ataque de oportunidad con tu lanza al objetivo tras impactarle con el escudo.

Forma defensiva (1 acción) Tienes la capacidad de entrar en un estado de defensa absoluta, convirtiéndote en una barrera infranqueable. Entrar en forma defensiva cuesta una acción y mientras permanezcas en dicho estado incrementa tu FUE y CON por 2. Recibirás adicionalmente resistencia igual a tu rango contra maniobras de combate y ventaja en todos tus tiros defensivos con tu escudo. Esta habilidad durará un número de rondas igual a tu rango + 2 y mientras permanezca activa no podrás moverte más de 20 pies por ronda. Cuando salgas de forma defensiva acabarás fatigado y no podrás volver a entrar hasta que se te pase la fatiga. Esta habilidad solo podrá usarse si llevas un escudo.

## Rango III

Carga poderosa (pasiva): Al impactar con una carga una vez por ronda puedes forzar a tu objetivo a hacer un tiro defensivo de CON frente tu tiro de ataque, quedando aturdido durante una ronda en el caso que fracase. Aumenta además el daño base que infliges contras una carga por 1d6 y al cargar provocas que las criaturas con menor fuerza que la tuya se aparten instintivamente de tu camino, dejándote vía libre para atacar. A rango V vuelve a aumentar el daño de carga por 1d6.

Barrera móvil (pasiva): Al entrar en *forma defensiva* otorgas cubierta a todas las criaturas que estén detrás de ti en un cono de 15 pies, otorgándoles ventaja en todos sus tiros defensivos (esta ventaja no se acumula con posición y forma defensiva). Puedes moverte y mantenerte en la forma defensiva, pero para ello cada movimiento te costará una acción adicional o sufres 2 daño no-letal.

## Rango IV

Guardián (pasiva): Al entrar en *forma defensiva* aumenta tu DEF por 2 y los enemigos adyacentes a ti recibirán desventaja en todos sus tiros de ataque hechos contra aliados adyacentes a ti. Recibes también inmunidad a flanqueo y puedes defenderte de ataques sorpresa usando tu escudo.

Mantener posición (reacción): Puedes hacer un ataque de oportunidad contra cualquier criatura que pase por un espacio adyacente a ti mientras te encuentras en *forma defensiva*, deteniéndolo de inmediato si logras impactarlo. Si un aliado a 10 pies de ti es atacado puedes moverte 5 pies hacia él como reacción para protegerlo de un ataque enemigo.

## Rango V

Maestría con escudo (pasiva): Entrar en *forma defensiva* te otorga un bonificador adicional de un dado de ventaja en tiros de escudo e incrementa los aumentos de estadísticas por 2. Los aliados que se encuentren adyacentes a ti reciben inmunidad a ataques a distancia como si tuvieran cubierta superior.

Detener hechizos (reacción): El escudo puede proteger a tus aliados de ataques mágicos. Al tener éxito en un tiro defensivo con tu escudo para bloquear un ataque de área podrás reflejarlo con tu escudo, impidiendo que todos tus aliados que se encuentren tras tu barrera defensiva sufran daño obligatorio de área. Tú tampoco sufrirás daño obligatorio de ataques de área al bloquear exitosamente con tu escudo. Esta habilidad no funciona contra ataques lanzados por enemigos que se no se encuentren delante de ti.

## Armas

Un escudo base está hecho de madera y te permite protegerte de ataques a distancia, mágicos o cuerpo a cuerpo como reacción. Para ello empleará un valor conocido como el valor defensivo que no dependerá de ninguna estadística, el cual es equivalente a +4 para un escudo normal. No obstante, recibirás una penalización -2 en todos tus tiros de DES y una vez por ronda como reacción puedes bloquear un ataque enemigo que haya impactado a costa de reducir el valor defensivo de tu escudo por 1 (redúcelo por 2 si bloquea un golpe crítico, un *ataque poderoso* o un ataque que cause daño de fuego, radiante o fuerza), quedando destruido si su valor defensivo queda reducido a 0. Un escudo puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de escudos:

* **Ligero:** Un escudo ligero es más fácil de transportar y utilizar a costa de protegerte menos. No sufres ninguna penalización a tu DES al defenderte con un escudo ligero, pero este reducirá su bonificador defensivo a 3.
* **Metálico:** Un escudo metálico tiene mayor resistencia que uno de madera, causando que deba resistir dos impactos antes que el valor defensivo que otorga pueda ser reducida. Escudos de este tipo incrementan el penalizador a la DES por 1 a causa de su gran peso.
* **Torre:** Un escudo de torre es una gran barrera capaz de proteger todo tu cuerpo de ataques a costa de reducir inmensamente tu movilidad. Un escudo de torre aumentará su bonificador defensivo por 2 a costa de incrementar el penalizador a la DES por 1 e impedir que puedas usar atributos de reflejos. Cuando utilices la habilidad *barrera móvil* todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies detrás de ti reciben cubierta completa contraataques enemigos. Debes tener 4 FUE o más para emplear efectivamente un escudo de torre.
* **Espinado:** Tu escudo está recubierto de afiladas espinas capaces de herir a las criaturas que impacten con él. Un escudo con esta característica inflige +1 daño perforante al impactar y causará el efecto [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) si tu objetivo no lleva armadura. Al defenderte exitosamente de un ataque natural o de artes marciales el atacante sufrirá sangrado de inmediato. Los pinchos se destruyen si el valor defensivo de tu escudo se reduce por 2 o más.

Has decidido valerte de las armas que llevan utilizando los caballeros y guerreros desde la antigüedad para defenderse y acabar con todo enemigo con un letal corte. A medida que tu entrenamiento se vaya haciendo mas presente, iras aprendiendo habilidades que te permitirán hacer ataques en grandes áreas con tu arma o que te dejen atacar con gran fuerza a la armadura del enemigo para destruirla. Según tu entrenamiento vaya alcanzando sus ultimas etapas de aprendizaje, tu poder ofensivo con la espada se volverá mayor permitiéndote realizar ahora un mayor número de ataques con tu arma al turno así como valerte de su letal filo para cercenar las extremidades de tu enemigo.

Rangos

## Rango I

Añade tu rango de filos cortantes a tiros de ataque y defensa con un arma de esta categoría.

Ataque poderoso (1 acción): Empleando una acción puedes incrementar la fuerza de un ataque a costa de hacerlo más lento. Al realizar un ataque poderoso incrementa el daño base de tu ataque por 1d6 y provoca sangrado al herir a tu objetivo. Ataque poderoso solo puede usarse una vez por ataque a rango I, dos veces a rango III y tres veces a rango V, incrementando el daño base por 1d6 por cada acción que gastes en ataque poderoso.

Combate salvaje (pasiva): Puedes sacrificar tus capacidades defensivas para poder realizar más ataques durante tu turno. Al principio de tu ronda puedes escoger entrar en un estado de combate salvaje, recibiendo así una acción adicional a costa de obtener desventaja en todos tus tiros defensivos hasta el inicio de tu siguiente turno.

Parada (reacción): Puedes emplear tu arma para protegerte de ataques enemigos hechos con armas cuerpo a cuerpo. Un tiro de parada es una reacción por la cual tiras defensa contra un ataque enemigo empleando tus bonificadores de ataque con tu arma, deteniendo el ataque enemigo si tienes éxito.

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Gran corte (1 acción): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a hasta tres criaturas diferentes que se encuentren en tu radio de alcance que se encuentre a 5 pies una de otra. Tu ataque se detendrá de inmediato si un defensor logra bloquear tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. Ataque poderoso se aplicará para el daño de todos tus ataques hechos con un gran corte. Los ataques hechos con esta habilidad cuentan como ataques de área al atacar a [tropas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/combate%20de%20masas.html).

Tajo feroz (pasiva): Tus ataques son muy efectivos contra enemigos con poca armadura. Al hacer daño con tu arma a un objetivo cuya armadura otorgue 4 o menos defensa todas las heridas permanentes que le inflijas aumentarán su nivel por un paso. Si tu objetivo lleva armadura natural contará como si no llevase armadura.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de golpe crítico a 19-20. Hacer un ataque con un arma de filo cortante cuesta una acción menos.

Impacto destructor (pasiva): Al impactar a un objetivo con armadura con un *ataque poderoso* podrás reducir su DEF por 2. Esta reducción puede eliminarse reparando la armadura y si la defensa de la armadura queda reducida a 2 o menos esta esta se vuelve inutilizable, contando como si no tuviera armadura para los propósitos de *tajo feroz*. Si tienes nivel de talento 3 en [destrozar](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#destrozar-fue) aumenta la cantidad de defensa que reduces con esta habilidad por 1 (incrementa por 2 si tienes nivel de talento 5). La reducción a la defensa se aplica después de hacer daño a tu objetivo.

Choque de espadas (1 acción) Empleando tu destreza con tu arma eres capaz de trabar la espada de tu enemigo en la tuya para restringir sus movimientos e impedir que te pueda atacar. Para usar esta habilidad deberás hacer un tiro de ataque contra el cual tu enemigo deberá defenderse con *parada* y en el caso que tengas éxito el arma de tu enemigo quedará atrapada. Un enemigo con el arma atrapada no podrá usar *parada* para defenderse contra ataques que no sean el tuyo y no podrá atacarte hasta que escape del agarre. Puedes también emplear una acción contra un enemigo con la espada trabada para hacer un intento de desarme para el cual usarás tus bonificadores de arma (podrás desarmarlo de manera automática si obtienes un golpe crítico en tu tiro de choque de espadas).

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Torbellino de acero (1 acción): Al hacer un ataque con tu arma puedes emplear una acción adicional para atacar a todas las criaturas que se encuentren en el radio de alcance de tu arma. Puedes escoger el punto de inicio y el sentido de tu ataque los cuales decidirán el orden en el cual tus objetivos se defenderán de tu torbellino de acero. Si logras impactar a un objetivo empújalo 5 pies hacia atrás y al igual que *gran corte* esta habilidad se detendrá si un enemigo logra detener exitosamente tu ataque con un escudo o una parada hecha con un arma que no sea ligera. El daño adicional por ataque poderoso se aplicará para todos tus ataques hechos con torbellino de acero.

Rompe escudos (pasiva): Tus ataques poderosos son capaces de debilitar y hasta destrozar escudos. Si una criatura con un escudo logra detener un *ataque poderoso* este reducirá su valor defensivo por 1. Si el valor defensivo del escudo llega a 0 este será destruido y no podrá ser utilizado para protegerte de ataques. Adicionalmente, si un enemigo intenta bloquear uno de tus *ataques poderosos* con una parada elemental le causarás la mitad de daño si fallas tu ataque.

## Rango V

Cortes en secuencia (pasiva): Tu espada es capaz de atacar con gran celeridad. Recibes una acción adicional y cada ataque consecutivo en la misma ronda que realices contra el mismo objetivo incrementará tu tiro de ataque por 1 y el daño base por 1.

Tajo cercenador (pasiva): Al realizar un ataque poderoso aumenta el nivel de todas las heridas permanentes que provocas por un paso por cada dado de daño adicional que te otorgue ataque poderoso (máximo 4 pasos). Si logras provocar una herida crítica con esta habilidad podrás cortarle de inmediato la parte del cuerpo impactada si se trata de un brazo, una pierna o la cabeza.

## Armas

Un arma de filo cortante base hace 1d8 + FUE daño cortante, se usa con una mano y tiene un alcance de 5 pies. Un arma de filo cortante puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas.

* **Pesada:** El arma es tamaño superior a la normal, incrementando su daño base a 1d10 (2d8 si es un hacha) a costa de que sea necesaria utilizarla con dos manos. Tienes además desventaja en tiros de parada contra armas ligeras. Si tienes fuerza 6 o más podrás sujetar un arma pesada con una sola mano.
* **Ligera:** El arma es de menor tamaño y más fácil de utilizar. Un arma ligera reduce su daño base a 1d6 (2d4 si es un hacha), pero podrás utilizar tu estadística de DES para tiros de ataque hechos con ella. Si el arma es una espada perderá el atributo *ataque poderoso* y *combate salvaje* además de recibir [*ataque apuntado*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-i) y *combate furtivo* (con un hacha ligera no ocurre nada). Para los propósitos de combate con dos armas puedes escoger la rama de filos ligeros aunque el arma se trate un filo cortante.
* **Doble:** El arma tiene una segunda punta con la cual puedes realizar ataques. Al hacer un ataque con tu arma puedes declararlo un ataque doble, por lo cual podrás hacer un ataque adicional como acción bonus contra un objetivo diferente a costa de recibir un penalizador de un dado de desventaja en ambos ataques. Cuando alcances el rango III solo tendrás desventaja en el segundo ataque y a rango V no tendrás ninguna penalización.
* **Gigante**: El arma tiene un tamaño colosal y es difícil de usar por personajes que no tengan gran fuerza física. Aumenta tu alcance por 5 pies y el daño base a 2d6 (2d10 si es un hacha), pero recibirás desventaja en todos tus ataques hechos con ella si tienes 6 o menos FUE. Esta arma debe ser usada con dos manos salvo que el personaje sea de tamaño gigante.
* **Hacha:** El arma se trata de un hacha en lugar de una espada. Un hacha incrementa su daño base a 2d6 pero no podrás utilizar la habilidad *parada* para defenderte de ataques hechos por armas que no sean pesadas. A rango III recibes el atributo [*carga poderosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/contundentes.html#rango-iii) en lugar de *choque de espadas*.
* **Lanzamiento:** El arma puede lanzarse a una distancia de 20 pies, funcionando como un arma a distancia. Sumarás tus bonificadores de arma para un ataque de lanzamiento y se continuarán aplicando las habilidades *ataque poderoso*, *impacto destructor* y *rompe escudos*. Lanzamiento sólo puede aplicarse a armas ligeras.
* **Aserrada:** El filo del arma está dotado de varias pequeñas cuchillas que causan graves heridas al impactar. Todos los efectos de sangrado infligidos con esta arma harán +1 daño al turno y provocarán que cada turno la criatura aumente la efectividad de una herida permanente que tenga por un paso. No obstante, las cuchillas de esta arma son frágiles y se romperán si empleas esta arma para dañar la armadura de tu objetivo.
* **Rompespadas:** El arma tiene varias cuñas en el filo con las cuales puede romper las espadas de tus enemigos. Si el enemigo se defiende con un ataque de Parada contra un Ataque poderoso podrás otorgarle un penalizador -2 al daño. Si un arma con este penalizador logra infligir 0 daño en un tiro de ataque se romperá al instante. Como desventaja esta arma se rompe con mayor facilidad al impactar superficies sólidas, causando que reduzca su daño base por 1 cada vez que impacte a un escudo o un muro.

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.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos los tiros de ataque y defensa hechos con armas de filo perforante.

Ataque apuntado (1+ acciones): Eres capaz de apuntar con precisión a los puntos débiles de tu objetivo. Empleando una acción adicional al atacar puedes provocar una herida permanente leve en una parte del cuerpo de tu objetivo escogida por ti al impactar. Tienes más dificultades apuntando a criaturas que lleven [armadura](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html#tipos-de-armadura) más voluminosa, requiriendo así que gastes una acción adicional al apuntar si tu objetivo lleva armadura media, dos acciones si lleva armadura pesada y tres si lleva armadura completa. Las acciones gastadas en un ataque apuntado permanecerán vigentes hasta que realices un ataque o pierdas la concentración, pudiendo así gastar acciones para apuntar y hacer el ataque en tu siguiente turno.

Combate furtivo (pasiva): Tus ataques se vuelven más fuertes al atacar a enemigos que se encuentren en una posición vulnerable. Añade tu estadística de destreza a todos tus tiros de daño si tienes ventaja en un tiro de ataque, tu objetivo tiene desventaja contra tus ataques o es incapaz de defenderse. Al realizar un *ataque apuntado* sumarás también tu destreza al daño aunque no tengas ventaja.

Parada (reacción) Puedes emplear tu arma para protegerte de ataques enemigos hechos con armas cuerpo a cuerpo. Un tiro de parada es una reacción por la cual tiras defensa contra un ataque enemigo empleando tus bonificadores de ataque con tu arma, deteniendo el ataque enemigo si tienes éxito. Tienes desventaja defendiéndote con parada de armas que tengan tamaño excesivamente superior o inferior al tuyo (por ejemplo si bloqueas un arma pesada con un arma de tamaño normal).

## Rango II

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ataque rápido (pasiva): Eres capaz de realizar ataques con gran celeridad. Hacer un ataque con un arma perforante ahora te cuesta una acción en lugar de dos. A rango IV aumenta tu máximo de acciones por 1.

Finta (1 acción): Al hacer un ataque puedes emplear una acción adicional para engañar a tu enemigo con un ataque falso para dejarlo en un estado vulnerable frente a tu ataque verdadero. Al hacer una finta tu objetivo se defenderá con un tiro de averiguar intenciones (esquiva si tiene *esquiva asombrosa*) y si fracasa no podrá defenderse del siguiente ataque hecho por ti o un aliado. Si obtienes un golpe crítico en una finta el siguiente ataque realizado contará también como un crítico mientras que provocas un ataque de oportunidad si obtienes un fracaso crítico. Si tienes nivel 3 de talento en engaño una vez por ronda puedes realizar una finta como acción bonus o repetir un tiro (dos veces por ronda si tienes nivel de talento 5).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Desarme (1 acción): Si un enemigo logra detener tu ataque exitosamente con una parada puedes emplear una acción para intentar desarmarlo. Para ello tu enemigo deberá defenderse con parada y si tienes éxito su arma caerá de inmediato en una posición aleatoria a 5 pies de él (1d6 x 5 pies si obtienes un golpe crítico). Recoger un arma caída cuesta una acción y realizarlo provoca ataques de oportunidad. No puedes desarmar armas más grandes que la tuya salvo que tu objetivo tenga una herida permanente en el brazo.

Reposicionar (reacción): Cada vez que detengas un ataque enemigo de manera exitosa podrás moverte 5 pies en cualquier dirección sin provocar ataques de oportunidad. Esto se acumula con la cantidad de pies que puedes moverte con la habilidad [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii) y a rango V te mueves 10 pies al detener exitosamente un ataque.

## Rango IV

Aumenta tu rango en una habilidad de armas que no sea combate doble o escudo por 1.

Ataque saltarín (pasiva y 2 acciones): El alcance de tu arma aumenta por 5, permitiéndote atacar y hacer ataques de oportunidad a enemigos en esa área. Empleando 2 acciones puedes hacer un salto de 30 pies con el cual evitas ataques de oportunidad que recibas al retirarte del combate. Las criaturas que tengan acciones preparadas no podrán usarlas para atacarte si te mueves con *ataque saltarín*.

Buscar apertura (1 acción): Observando atentamente a un enemigo puedes aprovechar un momento de debilidad para asentarle un golpe mortal. Al emplear esta habilidad entras en un estado de preparación que te permite como reacción atacar a un enemigo que se encuentre a una distancia menor o igual a tu alcance si este sufre un [efecto de estado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html) que le dificulte a la hora de defenderse (cegado, aturdido, agarrado, náuseas, ensordecido o paralizado). No podrás atacar al mismo objetivo más de una vez por ronda y abandonarás el estado de preparación en el momento que pierdas la concentración.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Ataque vital (pasiva): Al impactar a un enemigo con un ataque apuntado aumenta el daño base por 1d6 por cada acción adicional que hayas gastado en el ataque. Incrementa el nivel de todas las heridas permanentes provocadas por un paso adicional al realizar un ataque apuntado contra un enemigo incapaz de defenderse y si logras reducir sus PV a 0 este morirá instantáneamente (solo le protegerá la habilidad [*resistir la muerte*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html#rango-ii)).

Contrataque (reacción): Eres capaz de aprovechar cualquier situación ventajosa para golpear a un enemigo. Una vez por ronda cuando exitosamente logres detener el ataque de un enemigo con parada puedes hacer un ataque contra él como reacción. Esta habilidad no puede emplearse para contraatacar un ataque de oportunidad u otro contrataque.

## Armas

Un arma de filo perforante base hace 1d6 + FUE daño perforante y tiene un alcance de 5 pies. Esta puede modificarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas relacionadas.

* **Lanzamiento:** El arma puede lanzarse a una distancia de 20 pies, funcionando como un arma a distancia. Tirarás tus dados de arma para un ataque de lanzamiento y se continuarán aplicando las habilidades *ataque furtivo*, *ataque vital* y *finta*. Lanzamiento puede aplicarse a cualquier arma de filo perforante que tenga la característica sutil.
* **Sutil:** El arma es de menor tamaño y más fácil de utilizar. Un arma sutil reduce su daño base a 1d4, pero es capaz de penetrar los puntos débiles de la armadura de tu objetivo. Al realizar un ataque apuntado reduce el coste adicional en acciones por 1 debido a la armadura que lleve tu objetivo (mínimo 1). Vuelve a reducir el coste de acciones por 1 cuando alcances rango III y V con tu arma.
* **Duelo:** El arma es más larga y fina, haciéndola ideal para duelos de espadas. Un arma de duelo aumenta su daño base a 1d8 y recibe la habilidad [*choque de espadas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20cortantes.html#rango-iii) a rango III, pero no podrá usarse en tu mano secundaria. Aun así, puedes obtener atributos en combate con dos armas si tienes un arma de duelo en tu mano principal y un arma sutil en tu mano secundaria.
* **Cuchilla:**· El arma está dotada de varias cuchillas con las que puede infligir letales cortes. El daño del arma pasará a ser cortante y recibirá la habilidad [*tajo feroz*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20cortantes.html#rango-ii) a rango I a costa de incrementar el coste de acciones para apuntar por 1 debido a la armadura.
* **Retráctil:** El arma tiene la capacidad de encogerse con gran velocidad, permitiéndote mantenerla oculta y atacar cuándo tu objetivo menos se lo espera. Un arma retráctil es indetectable a primera vista y con ella podrás realizar ataques sorpresa, aunque tu objetivo te vea. Si atacas a una persona que te esté vigilando esta tendrá la oportunidad de tirar percepción o averiguar intenciones contra tus dados de ataque, dándose cuenta de tu arma si tiene éxito en el tiro. Como consecuencia de su versatilidad las armas retráctiles son muy frágiles y se romperán inmediatamente si las empleas para detener un arma que no tenga la característica *sutil*, *ligera* o *duelo*.

La llamada de la sangre de entidades olvidadas hace eones te reclama desde la parte mas oscura y siniestra de la existencia, tentándote con la oportunidad de cumplir tus más oscuros deseos. Transformando tu cuerpo y empujando tu mente hacia los límites de la razón, cada vez te sientes más atraído por esas voces en tu cabeza, esas voces que te prometen conocimiento, que te prometen poder, que te prometen la única y autentica verdad.

# Rangos

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico.

Furia del abismo (1 acción): Como acción bonus puedes entrar en un estado de furia sobrenatural con el cual recibes gran poder al precio de tu cordura. En este estado aumenta una de tus estadísticas por 2, acumulándose con los bonificadores de ira y mente desencadenada. Cada turno que mantengas este efecto te sanas 1 vitalidad y reducirás tu cordura por 1. Si tu cordura llega a 0 perderás el control, actuando de manera irracional y salvaje hasta que salgas del combate o caigas inconsciente.

Tocado por la locura (pasiva): Recibes una locura permanente de la cual no te puedes recuperar mientras tengas rangos de ascendencia abisal. Desbloqueas las ramas de [nigromancia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html) y [magia arcana](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/) para las cuales puedes emplear tu estadística de carisma en lugar de la inteligencia. Tienes además resistencia a efectos mentales y daño necrótico igual a tu rango + 1 además que no sufrirás locuras permanentes cuando tu cordura sea reducida a 0. Tu cordura se recuperará a su valor máximo al realizar un descanso largo en lugar de al cabo de una semana.

## Rango II

Incrementa tu FUE Por 1.

Rasgo monstruoso (pasiva): Tienes 3 [puntos de transformación](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html) para gastar en mejoras corporales. Estas mejoras solo se manifiestan cuando uses fuerza del abismo y desaparecen cuando salgas de él o tu decidas. Algunas de las posibilidades son alas (2 PT), garras (1 PT), ataques infundidos (2 PT), y armadura natural (1 PT).

Aura antinatural (pasiva): Los animales se apartan instintivamente de ti y tu presencia resalta sospechas y miedo. Recibes ventaja tus tiros de intimidar, persuasión y engaño mientras que todos los tiros relacionados con talentos de inteligencia y sabiduría hechos a 30 pies de ti reciben desventaja (esto no afecta a criaturas que tengan resistencia contra efectos mentales o estén afectadas por habilidades de [presencia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) o [guerrero divino](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/guerrero%20divino.html)). Los abisales no son naturalmente hostiles hacia ti.

Vista del vacío (pasiva): Tienes visión a ciegas en un área de 30 pies y visión a oscuras en 60 pies. Eres capaz también de detectar influencias abisales en un área de hasta una milla, pero no conocerás su posición exacta ni su identidad.

## Rango III

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1

Infección (pasiva): Al hacer daño con un ataque natural puedes infectar a tu objetivo con una mortal [enfermedad](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) conocida como una plaga abisal. La plaga abisal se trata de una enfermedad de naturaleza física con tiro de gravedad igual a tu estadística de CON + 1. Si obtienes un golpe crítico esta enfermedad actuará con la misma velocidad que un [veneno](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos). Cada vez que vuelvas a impactar a una criatura con plaga abisal esta deberá tener éxito en un tiro de CON contra la gravedad de la plaga o esta aumenta su nivel por un paso. No puedes volver a infectar a una criatura que se haya recuperado de la plaga abisal hasta que haya pasado un día.

Transformación (pasiva): Al usar fuerza del abismo recibes un bonificador igual a tu rango de ascendencia - 1 en todos tus tiros de ataques físicos y mágicos además de aumentar tu cantidad máxima de acciones al turno por 1. Si activas este bonificador perderás la capacidad de utilizar habilidades que requieran concentración y esfuerzo mental salvo aquellas relacionadas con ascendencia abisal.

## Rango IV

Incrementa tu CON por 1.

Rasgo monstruoso superior (pasiva): Recibes 3 PT adicionales, los cuales puedes emplear para tu habilidad rasgo monstruoso. Además, tienes una habilidad relacionado con una criatura abisal de tu elección. Estas son algunas de las posibilidades:

* **Samsotiq**: Tus garras hacen +2 daño base. Tienes sangre ácida, la cual hace 1 daño ácido a las criaturas que te hagan daño con ataques naturales y causa que las armas que te hieran reduzcan su efectividad por 1.
* **Kosnaskye**: Todas las criaturas a menos de 15 pies están [enfermadas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada). Incrementa tu resistencia a enfermedades y veneno por 4.
* **Shebatoth**: Eres capaz de lanzar un hechizo de rango II o menos sin la necesidad de gastar chi hasta tres veces al día. Alternativamente puedes recibir una habilidad nueva de rango II o menos perteneciente a otra rama de magia arcana u ocultismo.
* **Tempramentik**: Recibes una acción de movimiento adicional al turno y no puedes ser flanqueado.
* **Ichobal**: Tus ataques hacen +2 daño necrótico. El daño necrótico te sana vitalidad como si fueses un no-muerto y te recuperas 2 vitalidad al hacer daño con un ataque.
* **Kurungor**: Aumenta tu tamaño por un paso, llegando como máximo a tamaño gigante.
* **Alzebun**: Te sanas 1 PV y 2 VT al devorar carne de un ser vivo. Detectas la posición de todas las criaturas vivas en un radio de 60 pies.

Invocación abisal (3 acciones): Empoleando 3 acciones puedes invocar una criatura abisal que seguirá fielmente tus órdenes. La criatura que invoques no puede nivel superior a tu rango de ascendencia x 2 y recibirá la mejora *origen abisal*. Invocación sombría puede emplearse un número de veces al día igual a tu Rango - 2 y las criaturas invocadas permanecerán en el mundo durante dos horas. Puedes gastar un uso adicional de esta habilidad al invocar una criatura para que esta tenga dos niveles adicionales siempre y cuando su nivel no sea superior al tuyo.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Aura de caos (pasiva): La magia y tecnología tiene efectos imprevisibles en un área de 30 pies centrado en ti. Todos los tiros de magia y con objetos tecnológicos reciben desventaja y puedes emplear una acción de movimiento para provocar una mal función en un objeto tecnológico, la cual reducirá su efectividad por 1. Si obtienes defensa crítica o un enemigo obtiene un fracaso crítico puedes provocar un efecto mágico aleatorio a decisión del máster

Paso abisal (2 acciones): Empleando dos acciones puedes abrir una brecha en el espacio para teletransportarte a un lugar que se encuentre a 90 pies de ti. Esta habilidad solo puede usarse rango - 2 veces por combate y todos sus usos se recargarán con un descanso corto. Además, al usar esta habilidad puedes hacer una descarga de energía inmediata, afectando a todas las criaturas a 15 pies de ti. Esa descarga hará 1d6 + rango daño elemental y el tiro de ataque será igual a tu CON + tu rango de ascendencia abisal. Si tienes rangos en una magia elemental, [nigromancia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html) o [telekinesia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html) puedes hacer un ataque de ese tipo en lugar de una descarga de energía. Si tienes rangos en [magia espacial](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html) puedes gastar 1 chi para emplear los efectos de esta habilidad cuando teletransportes.

## Rango VI

Incrementa tu DES por 1. Puedes superar el límite de 6 con tus estadísticas, llegando como máximo a 9 (12 si eres de nivel 12 o más).

Transformación abisal (pasiva): Abrazas el poder del abismo, transformándote en una criatura de puro caos. Eres inmortal y recibes resistencia 4 contra necrótico, veneno, enfermedades y efectos mentales y recibes 3 PT adicionales para gastar en mejoras. Tu cordura no puede reducirse y recibes una locura adicional. Los abisales te obedecerán como si fueses uno de ellos.

Invocar a la Tormenta (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes liberar el poder del caos en una zona, formando un portal a Tormenta. Cada turno que el portal permanezca abierto recibes 4 puntos de invocación, con los cuales podrás invocar criaturas. Puedes gastar cualquier cantidad de tus puntos de invocación como acción bonus para que un abisal de ese nivel pase por el portal. Mantener el portal te cuesta una acción al turno y se cierra si pierdes la co. El portal se cerrará automáticamente al cabo de diez rondas y no puede volver a ser abierto en un día, pero toda la región donde haya sido abierto será infundida del caos, contando como [tierra consagrada](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/magia%20divina.html#rango-ii) para sus adoradores.

# Criaturas abisales

## Ukron, remanente del odio (nivel 2)

**PV:** 4 **VT:** 5 **DEF:** 2

**FUE:** 0 **DES:** 4 **CON:** 1 **INT:** -1 **SAB:** 1 **CAR:** -1

**Talentos:** Sigilo +5, Percepción +2, Atletismo +1

**Rangos:** Ataques naturales I, Reflejos I

**Mejoras:** Explosión, garras, movilidad, ascendencia abisal, pequeño

**Movimiento:** 20 pies

**Prioridad:** +4 (1 estándar + 2 movimiento)

**Explosión:** Cuando esta criatura muera infligirá 1d6 + 1 daño necrótico a todas las criaturas que se encuentren a 5 pies de ella. Toda criatura que sufra daño a los PV con este ataque recibirá una quemadura leve.

**Garras** (acción de movimiento): +5, 1d6 cortante. Al infligir una herida permanente causa sangrado y puede desenganchar como acción bonus.

**Esquiva**: +7, se mueve 5 pies. +1d6 en tiros para evitar ataques de oportunidad.

## Samsotiq (nivel 6)

**PV:** 9 **VT:** 11 **DEF:** 4

**FUE:** 2 **DES:** 5 **CON:** 3 **INT:** 0 **SAB:** 1 **CAR:** 0

**Talentos:** Sigilo +5, Percepción +2, Atletismo +1

**Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud I, Reflejos I

**Mejoras:** Garras, ataques infundidos (ácido), ascendencia abisal (plaga abisal, rasgo monstruoso superior), ferocidad

**Movimiento:** 20 pies

**Prioridad:** +4 (1 estándar + 2 movimiento)

**Sangre ácida:** Esta criatura tiene sangre ácida, causando que cada vez que sea herida el atacante sufra 1 daño ácido y reducirá la efectividad de un arma por 1.

**Ferocidad:** Esta criatura seguirá luchando aunque se encuentre a 0 PV y no recibirá heridas permanentes hasta que pierda más de la mitad de sus PV

**Garras** (acción de movimiento): +7, 1d6 + 4 perforante y +2 ácido. +5 daño en ataques sorpresa o si flanquea. El objetivo deberá tirar CON contra +7 o es infectado con Plaga abisal.

**Finta** (acción de movimiento): +7 contra Averiguar intenciones, el objetivo no puede defenderse de su siguiente ataque.

**Esquiva**: +7, se mueve 5 pies. +1d6 en tiros para evitar ataques de oportunidad.

## Alzebun, los famélicos (nivel 8)

Base aberrante; **FUE** 7, **DES** 1, **CON** 5, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 0; **PV** 13, **VT** 15, **DEF** 3

* **Mejoras:** Mordisco (2), visión periférica, tamaño superior, ascendencia abisal (plaga abisal, rasgo monstruoso superior), tentáculo (2), cieno
* **Rangos:** Ataques naturales III, Fortitud I

## Kosnaskye (nivel 10)

Base cuadrúpeda; **FUE** 7, **DES** 1, **CON** 7, **INT** 1, **SAB** 1, **CAR** 2; **PV** 16, **VT** 19, **DEF** 6

* **Mejoras:** Garras, mordisco, miembros adicionales (2), perforar, ascendencia abisal (plaga abisal, rasgo monstruoso superior, aura de caos), tamaño superior, armadura natural, movimiento adicional (escalada)
* **Rangos:** Ataques naturales III, Fortitud I, Presencia I

## Shebototh (nivel 12)

Base bípeda; **FUE** 1, **DES** 3, **CON** 3, **INT** 1, **SAB** 1, **CAR** 7; **PV** 9 **VT** 15, **DEF** 3

* **Mejoras:** Miembros adicionales, mirada terrorífica (pánico), ascendencia abisal (rasgo monstruoso superior, aura de caos, paso abisal), cambiaformas
* **Rangos:** Magia espacial III, Telekinesia IV
* **Habilidades especiales**
  + Distorsión espacial: La presencia de un Shebototh es capaz de doblar el tejido espacial, proporcionándole dos dados de desventaja contra todos los ataques hechos contra él que no sean de área. Además, el alcance de todos los abisales a 20 pies de esta criatura aumenta por 5 pies.

## Vraukai (nivel 14)

Base aberrante; **FUE** 2, **DES** 7, **CON** 4, **INT** 1, **SAB** 1, **CAR** 3; **PV** 13 **VT** 20, **DEF** 3

* **Mejoras:** Cieno, cambiaformas (+3 PT), visión periférica, regeneración, ascendencia abisal (rasgo monstruoso superior, aura de caos)
* **Rangos:** Ataques naturales V, Reflejos III, Fortitud I

## Tempramentik, diez caras (nivel 16)

Base bípeda; **FUE** 1, **DES** 7, **CON** 4, **INT** 1, **SAB** 1, **CAR** 6; **PV** 12 **VT** 22, **DEF** 1

* **Mejoras:** Tamaño superior, vuelo, visión periférica, mirada terrorífica (confusión), miembros adicionales, ascendencia abisal (rasgo monstruoso superior, aura de caos, paso abisal)
* **Rangos:** Ataques naturales V, Magia mental IV, Reflejos II

## Kurungor (nivel 18)

Base bípeda; **FUE** 9, **DES** 1, **CON** 10, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 0; **PV** 21 **VT** 30, **DEF** 11

* **Mejoras:** Tamaño superior, ascendencia abisal (rasgo monstruoso superior, aura de caos, plaga abisal), armadura natural, mordisco, garras, mirada terrorífica (pánico), ferocidad, resistencia mágica, regeneración
* **Rangos:** Ataques naturales V, Fortitud III, Armaduras III

## Ichobal, señores del abismo (nivel 20)

Base bípeda; **FUE** 1, **DES** 5, **CON** 3, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 9; **PV** 11 **VT** 25, **DEF** 8

* **Mejoras:** Ascendencia abisal (rasgo monstruoso superior, aura de caos, paso abisal), mirada terrorífica (locura)
* **Rangos:** Magia mental VI, Magia protectora V, Magia de evocación V, Magia temporal II

Tu mente está conectada con la inteligencia colectiva del universo, transformándote en una parte de los engranajes que hacen girar la gran rueca del destino. Gracias a esta conexión pequeños fragmentos del tejido del universo son discernibles para ti, permitiéndote obtener respuestas a tus más profundas preguntas. Al alcanzar el último escalón de esta senda de conocimiento tu mente alcanzará un estado cognitivo superior en el cual comprenderás los más grandes secretos universales.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico y desbloqueas rangos en magia arcana y ocultismo.

Vínculo akhásico (acción bonus) Tu conexión con la memoria akhásica te permite vislumbrar brevemente el conocimiento universal. Un número de veces al día igual a tu rango + 1 como acción bonus usable una vez al turno puedes repetir un tiro de habilidad, ataque o defensa de tu elección y quedarte con el mejor resultado. Si tienes la habilidad [Premonición](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-i) en lugar de acumular los usos de ambos atributos perderás todos los usos de Premonición a cambio de repetir un tiro de tu elección cuando utilices Vínculo akhásico.

Hipercognición (pasiva): Tu mente tiene mayor capacidad para recopilar y recordar información. Puedes conocer información de cualquier ámbito de estudio al hacer un tiro de conocimiento y aprender un lenguaje nuevo sólo te cuesta un mes de estudio (no puedes aprender más idiomas que el valor de tu estadística de inteligencia).

## Rango II

Incrementa tu INT por 1.

Meditación (ritual) Utilizando la meditación puedes abrir tu mente al conocimiento akhásico, respondiendo a tus dudas más profundas. Entrar en estado meditativo requiere diez minutos de concentración y durará hasta que pierdas la concentración. En este estado recibes ventaja en todos tus tiros de memoria y recibir un número de visiones sobre el pasado, presente o futuro decididas por el máster igual a tu rango de ascendencia akhásica - 1. Recibirás también ven tiros de magia si has entrado en el mundo onírico o en un [duelo psíquico](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20on%C3%ADrica.html#rango-iii) en estado de meditación.

Sexto sentido (pasiva): Tienes un sexto sentido para la magia, el cual te permite detectar las impresiones y efectos dejados por ella. Con esta habilidad detectas la posición y fuerza aproximada de todas las criaturas y auras mágicas en un aura de 60 pies. Además, al interactuar con un objeto mágico o un lugar que haya sido afectado por magia puedes hacerle un número de preguntas igual a tu rango de ascendencia al máster sobre su origen y otras características.

## Rango III

Obtienes Resistencia 2 a daño físico.

Fortaleza del pensamiento (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar una barrera física o mental en un área de 15 pies centrado en ti sustentada por la fuerza de tus voluntad. Si escoges barrera física esta funcionará cómo un muro hecho de fuerza con 3 defensa y PV iguales a tu rango de ascendencia + 2, mientras que la barrera mental aumentará la resistencia mental de todas las criaturas aliadas por un valor igual a tu rango de ascendencia - 1. Fortaleza del pensamiento permanecerá mientras mantengas la concentración, desvaneciéndose si eres incapacitado o sufres un efecto mental.

Psicomagia (pasiva): Eres capaz de lanzar hechizos usando únicamente el poder de tu mente. Con esta habilidad no necesitas gesticular para usar magia, requiriendo sólo mantener tus facultades mentales. Además, puedes elegir sufrir 2 daño a la cordura para añadir 1 chi adicional a tu reserva hasta tres veces al turno.

## Rango IV

Incrementa tu SAB por 1. Aumenta tu cantidad máxima de acciones al turno por 1.

Visión verdadera (pasiva): La razón te permite ver más allá del mundo sensible, percibiendo el mundo como realmente es. Tienes visión verdadera en un radio de 60 pies, lo cual te permite percibir a criaturas invisibles e ilusiones con normalidad. 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 puede causarte daño mental si intentas percibir el verdadero aspecto de seres divinos o míticos, ya que la forma verdadera de algunos de estos seres pueden ser inconcebibles para mentes humanas.

Forma astral (ritual): A través de un ritual de meditación de 10 minutos de duración puedes liberar a tu mente de las ataduras del cuerpo, convirtiéndote en una criatura de pensamiento puro. Tu forma astral puede tener el aspecto que tú desees y no podrá alejarse más de 100 metros de tu posición. En esta forma eres incorpóreo e inmune a daño elemental y mágico, pero sólo podrás realizar acciones que requieran esfuerzo únicamente mental. Forma astral se desvanecerá si tu cuerpo es dañado o si esta es afectada con Eliminar magia o efectos similares. A rango VI puedes utilizar esta habilidad para viajar al Plano Astral, una dimensión paralela a la realidad que conecta todos los mundos.

## Rango V

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1 y tu resistencia mágica poro 2.

Palacio de la mente (ritual): Al entrar en meditación puedes acceder a un demiplano creado únicamente con el poder de tu mente. Este demiplano tendrá el aspecto que tú desees y es impenetrable por intrusiones psíquicas. Cada minuto que pases en tu palacio mental contará como un segundo en el mundo real, lo cual te permite entrar en esa dimensión para realizar acciones mentales de larga duración en un instante. Si estás afectado por un hechizo mental o la habilidad inducción mental el control de tu palacio de la mente quedará disputado, requiriendo que tengas éxito en un [duelo psíquico](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20on%C3%ADrica.html#rango-iii) contra la persona que esté atacando tu mente. Otras criaturas que tú elijas pueden entrar también en tu palacio de la mente a través de la meditación, aunque no podrán usar hechizos ni atacar salvo que tú lo desees.

Xenoglosia (pasiva): Eres capaz de hablar y entender todas las lenguas mortales, hasta aquellas que nunca has hablado. También puedes entender las lenguas de los dioses y pronunciar palabras incomprensibles para las mentes humanas. Un número de veces al día igual a tu rango - 2 puedes emplear una acción bonus para reforzar la fuerza de un hechizo hablando en una lengua prohibida. Esto causará que todos aquellos que todos los que escuchen tu hechizo deban taparse los oídos, quedando [ensordecidos](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ensordecida) durante un turno, o sufran daño psíquico igual al rango que tengas en la magia relacionada con dicho hechizo. Usar Xenoglosia de esta manera no tienen ningún efecto contra aquellos que puedan hablar dicha lengua prohibida.

## Rango VI

Incrementa tu CAR por 1.

Mente iluminada (pasiva): Tu mente ha alcanzado el peldaño más alto del conocimiento. Eres inmune a efectos mentales y a daño hecho a tu cordura. Tienes conocimiento de todas las magias, permitiéndote emplear tu bonificador más alto para todos tus tiros de magia. Las entidades relacionadas con la memoria akhásica te consideran como aliada y evitarán meterse en tu camino salvo que actúes directamente contra el destino.

Conocer el destino (pasiva): Has vislumbrado tu destino en la memoria akhásica, conociendo el momento predestinado de tu muerte. Los detalles de este momento deberán ser discutidos con el máster y recibir su consentimiento. Cualquier vez que mueras por una causa que no esté relacionada con tu muerte predestinada sobrevivirás milagrosamente, permaneciendo sólo a 0 PV y recibiendo una herida permanente grave en su lugar. Una vez al día cuando te encuentres en una situación peligrosa puedes invocar la fuerza del destino para librarte de ella, lo cual causará un efecto similar a [intervención divina](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/guerrero%20divino.html#rango-v). No obstante, si actúas de una manera demasiado temeraria o arrogante el máster te puede castigar adelantando tu fecha de muerte a un momento más cercano.

Tienes una íntima conexión con los espíritus del antiguo frío que una vez estuvo presente en todo el mundo, permitiéndote canalizar su poder para invocarlo en esta nueva era. A medida que permitas que esta nueva fuerza ahonde en ti serás capaz de mayores hazañas, encerrando tu antiguo ser bajo una tumba helada y llamando al poder de los antiguos inviernos para consumir a todo enemigo en tu camino.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico.

Adaptación al frío (pasiva): No sufres efectos negativos al estar en un área de frio extremo y recibes resistencia a daño frío igual a tu rango + 1. Eres especialmente vulnerable al fuego, el cual te infligirá +1d6 daño al impactarte.

Toque gélido (acción bonus): Tu toque es sobrenaturalmente frío, helando el agua y hasta el metal. Como acción bonus usable una vez por ronda puedes congelar una cantidad de pies cúbicos de agua igual a tu rango x 5. Al impactar a un objeto metálico con un ataque que provoque daño frío este se enfriará sobrenaturalmente. Un objeto enfriado así hace 1 daño de frío a su portador por turno hasta que entre en calor.

## Rango II

Incrementa tu CON por 1.

Caminante del hielo (pasiva): No sufres penalizaciones al caminar sobre el hielo y puedes elegir no dejar huellas al pasar. Tienes también la habilidad de caminar sobre el agua, congelándola a tu paso. No puedes caminar sobre el agua en el caso de una tormenta o aguas rugientes.

Canalizar el frío (pasiva): Recibes una reserva de energía elemental equivalente a 2 + rango la cual puedes consumir para potenciar tus ataques físicos (esta se acumula con reserva de energía). Puedes reducir tu reserva por 1 para infundir tus ataques físicos con hielo durante una ronda, haciendo que estos inflijan +2 daño frío al impactar y ralenticen al objetivo si logras reducir sus PV. Si te encuentras en un entorno frío el efecto de ataques infundidos durará una ronda adicional. La reserva de energía se recuperará por completo al realizar un descanso largo.

Visión ártica (pasiva): as tormentas de nieve y niebla no dificultan tu visión, permitiéndote ver sin penalizaciones en un radio de 60 pies. Esta habilidad no funciona con humo o gases que dificultan la visión.

## Rango III

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1.

Manto nevado (pasiva y 1 acción): Los fríos vientos polares se doblegan a tu voluntad, congelando a los desafortunados que se acercan a ti. Desbloqueas [elementalismo de aire](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20aire.html) pero sin acceso a sus subramas y perderás la vulnerabilidad al fuego, obteniendo en lugar de ello resistencia igual a tu rango -2. Empleando una acción puedes activar un aura de vientos gélidos de radio 15 pies, los cuales te otorgan ventaja en tiros de defensa y sigilo. Todas las criaturas sin resistencias al daño frío sufren 2 daño no-letal por turno mientras permanezcan en el área. El aura permanecerá activa mientras mantengas la concentración y no puede emplearse si no estás en un entorno frío.

Absorber frío (pasiva): Cuando empieces tu turno en un área afectada por una tormenta de nieve o en frío extremo recuperas 1 Vitalidad y un punto de tu reserva elemental. No puedes sanarte PV de esta manera, pero si realizas un descanso corto en un lugar con frío extremo reduce el nivel de una herida permanente por un paso (reduce todas tus heridas permanentes si haces un descanso largo) y restauras tu reserva elemental. uando alcances rango V de esta ascendencia aumenta el número de Vitalidad que te sanas al turno por 1 y recuperarás 2 PV al turno si tu Vitalidad está al máximo.

## Rango IV

Incrementa tu DES por 1. Puedes sumar tu rango de magia elemental de hielo a todos los tiros de ataque hechos con un arma de tu elección sustituyendo a tu rango de arma.

Caminante del viento (pasiva): Eres capaz de volar a una velocidad de 60 pies si te encuentras en un lugar afectado por una tormenta o vientos con fuerza 3 o más. Puedes también volar en otros entornos, pero ronda que lo intentes reducirás tu reserva elemental por 1. Atacar a una persona desde el aire no provoca ataques de oportunidad.

Ataques infundidos (pasiva): Tus ataques físicos hacen +2 daño de frío y cuentan como ataques mágicos. El daño se acumula con canalizar frío y si logras reducir los PV de tu objetivo al impactar este quedará ralentizado durante una ronda (lo paralizas durante una ronda si canalizas frío en tu ataque). Aumenta también tu cantidad máxima de acciones al turno por 1.

## Rango V

Obtienes Resistencia 3 a daño físico y Resistencia mágica igual a tu Rango - 2.

Forma gaseosa (2 acciones): Si estas en una tormenta de nieve puedes emplear 2 acciones para infundirte en ella, pasando a forma gaseosa. En forma gaseosa eres inmune al daño físico, te mueves a una velocidad de vuelo de 60 pies y no puedes atacar físicamente. Puedes aún hacer ataques elementales, pero cada turno que mantengas la forma gaseosa reducirás tu reserva elemental por 1. Si la tormenta desaparece vuelves inmediatamente a tu forma normal y quedarás aturdido durante un turno.

Sentido de vida (pasiva) Eres capaz de detectar a todos los seres vivos de sangre cálida en un radio de 60 pies, evitando así que tus enemigos reciban ventajas por ataque sorpresa o invisibilidad. También puedes identificar a todas las personas con ascendencia boreal en dicho radio.

## Rango VI

Incrementa tu CAR por 1

Hijo del invierno (pasiva): Te conviertes en una criatura primigenia del invierno. Recibes resistencia 4 a los efectos de estado [fatigado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada), [exhausto](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#exhausta), [ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) y [paralizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#paralizada). Tu esperanza de vida se duplica y los espíritus no serán naturalmente hostiles hacia ti, teniéndote en muy alta estima.

Forma elemental (3 acciones): Puedes emplear tres acciones y reducir tu reserva elemental por 2 para infundir tu cuerpo de hielo transformarte en un poderoso elementla de hielo. Entrar en forma elemental sólo puede usarse una vez por combate y permanecerá activa durante un número de rondas igual a tu rango + 1 o hasta que pierdas la concentración. Al activar forma elemental tienes dos opciones para escoger:

* **Coloso gélido:** Te rodeas de una poderosa armadura de hielo. Tu tamaño aumenta a grande, recibes 8 PV temporales, incrementa tu armadura natural por 2 además de tu fuerza y constitución por 2. A causa de tu gran tamaño tu destreza se reduce por 1 y no podrás volar.
* **Tormenta viviente:** Te rodeas de una tormenta de nieve con de radio de 60 pies. Esta tormenta te da ocultamiento y hará 2 daño frío no-letal a todas las criaturas que empiecen su turno en ella, acumulándose con *manto nevado*. Podrás utilizar Forma gaseosa y Caminante del viento en este área y el daño de todos tus ataques elementales hechos dentro de tu área de tormenta aumentará por 1d6.

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.

# Rangos

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico y desbloqueas rangos en magia de vida.

Fuego celestial (pasiva y 1 acción): La energía celestial que fluye por tus venas se manifiesta en emanaciones de fuego luminoso. Recibes la capacidad de crear un orbe de luz de manera innata, el cual te seguirá por donde vayas y desprenderá luz brillante en un aura de 20 pies. Empleando una acción puedes mover el orbe de luz 15 pies en cualquier dirección y emitir una intensa luz, disipando toda la oscuridad mágica que se encuentre a 20 pies de él y provocando desventaja en todos sus tiros defensivos de parada a toda criatura que se encuentre en la misma posición que el orbe.

Bendito por el cielo (pasiva) Puedes lanzar hechizos divinos usando tu estadística de carisma en vez de sabiduría. Tienes además resistencia igual a tu Rango contra daño necrótico y radiante. Adicionalmente al utilizar [*primeros auxilios*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab) sanarás una cantidad de Vitalidad igual a 1d4 + CAR y una vez al día puedes reducir el nivel de un veneno o herida permanente por un paso (2 veces al día a rango III y 3 veces a rango V).

## Rango II

Incrementa tu CAR por 1.

Aura de luz (2 acciones): Empleando dos acciones puedes rodearte de un aura luminosa de 30 pies de radio. El aura elimina toda la oscuridad mágica en ese área y ciega a las criaturas sensibles a la luz. La zona afectada por tu aura cuenta además como si fuese tierra consagrada, impidiendo la sanación y creación de no-muertos. El aura de luz permanecerá mientras mantengas la concentración en ella y se disipará al entrar en un entorno afectado por oscuridad profunda.

Arma angelical (pasiva): Tus ataques son muy efectivas contra criaturas malvadas, infligiéndoles +2 daño radiante con tus ataques. Al impactar a una criatura [abisal](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20abisal.html) o [demoníaca](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20infernal.html) anularás su regeneración durante un turno y quedará aturdida si obtienes un golpe crítico. Esta habilidad se acumula con arma sacra

## Rango III

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1.

Alas del ángel: Eres capaz de manifestar alas celestiales como acción estándar, las cuales te otorgan una velocidad de vuelo de 60 pies. Volver a ocultar tus alas te cuesta también una acción estándar. Puedes sustituir esta habilidad por otras características similares que no sumen más de 3 [PT](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#puntos-de-transformación) entre ellas.

Ángel protector: Una entidad celestial se dedica a protegerte del daño y guiarte hacia el bien. Esta entidad te otorga ventaja en todos tus tiros defensivos y una vez por combate te permite repetir un tiro defensivo de tu elección. Como acción estándar puedes manifestar a tu ángel protector, el cual es una criatura canija de nivel 4. Cada vez que subas de rango tu ángel protector aumenta una estadística por 1 y recibe 2 niveles adicionales. También puedes aumentar su tamaño a pequeño o rango IV y o mediano a Rango V sin coste de PT. Si tu ángel protector muere pierdes todas las bonificaciones defensivas que te otorga durante un día.

## Rango IV

Incrementa tu SAB por 1. Aumenta tu cantidad máxima de acciones al turno por 1.

Sentido del mal (pasiva): Detectas la presencia del mal en un aura 60 pies. Con esta habilidad identificas todas las criaturas, objetos y hechizos relacionados con el abismo, el infierno o espíritus malignos, conociendo su posición y fuerza aproximada. También eres capaz de notar cuando una criatura te miente intencionalmente como si tuvieses éxito en un tiro de *averiguar intenciones* (esta habilidad no funciona con criaturas que tengan la habilidad [*lengua del diablo*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20infernal.html#rango-ii) o con criaturas no-muertas e incorpóreas).

Milagro de restauración (2 acciones): El poder del cielo te permite sanar hasta las más profundas heridas. Una cantidad de veces al día igual a tu rango - 2 puedes hacer intento de *primeros auxilios* para el cual le sumas tu rango en ascendencia celestial para sanar un [efecto de estado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html), [veneno](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos), [enfermedad](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades), maldición o hechizo que afecte a una criatura, tirando contra la gravedad de dicho efecto.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Aura de vida (pasiva): Al activar tu aura de luz todas las criaturas que se encuentren en ella se sanan 1 Vitalidad al principio de su turno. Si se encuentran al máximo de vitalidad entonces recuperarán 1 PV cada turno (tú te sanarás también vitalidad . Todas las criaturas enemigas de la fe sufrirán 2 daño radiante cada ronda que permanezcan en el aura.

Ver la verdad (pasiva): Tienes visión verdadera en un área de 80 pies, permitiéndote ver a través de [ilusiones](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html) y detectar criaturas invisibles. Obtienes resistencia igual a tu rango contra [efectos fantasmales](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-i).

## Rango VI

Incrementa tu CON por 1.

Ascensión (pasiva): Has alcanzado el nivel más alto de devoción, recibiendo una conexión profunda con el fuego de la creación. Eres inmortal y no necesitas comer o dormir. También recibes resistencia 4 contra efectos mentales, cansancio, veneno y enfermedades. Al usar Milagro de restauración puedes resucitar a una persona que haya muerto recientemente al máximo de PV y recuperado de todas sus condiciones una vez al día. Los seres celestiales te obedecen como si fueses uno de ellos.

Portal celestial (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes abrir un portal al paraíso. Cada turno que el portal permanezca abierto recibes 4 puntos de invocación, con los cuales podrás invocar criaturas. Puedes gastar cualquier cantidad de tus puntos de invocación como acción bonus para que un celestial de ese nivel pase por el portal (no podrá ser de nivel superior al tuyo). Mantener el portal te cuesta una acción al turno y se cierra si pierde. El portal se cerrará automáticamente al cabo de seis rondas y no puede volver a ser abierto en un día, pero toda la región donde haya sido abierto será bendecida por la hueste celestial, contando como [tierra consagrada](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religión/magia%20divina.html#rango-ii) para sus adoradores.

# Criaturas celestiales

## Haetae (nivel 8)

**PV:** 12 / 17 **VT:** 14 **DEF:** 5 / 9 (resistencia 3, armadura pétrea 4, armadura natural 2)

**FUE:** 4 **DES:** 4 **CON:** 4 **INT:** 0 **SAB:** 4 **CAR:** 0

**Talentos:** Percepción +7, Atletismo +7, Heroísmo +7, Sigilo +7

**Inmune:** Veneno, parálisis, dormir

**Movimiento:** 30 pies

**Resiste:** Necrótico 4, radiante 4

**Acciones:** 4

**Aura celestial** (2 acciones activar, 30 pies): Desprende luz en un aura de 30 pies, cegando a todas las criaturas sensibles a la luz y disipando la oscuridad mágica. Se regenerará también 1 vitalidad al principio de su turno. Esta habilidad se desactivará si sufre una herida permanente o entra en un área afectada por oscuridad profunda.

**Defensa pétrea** (2 acciones activar): Puede rodearse de una armadura de sólidas piedras para resistir ataques enemigos con mayor facilidad. La armadura pétrea incrementa sus PV por 5 y su defensa por 4, permaneciendo activa hasta que sufra una herida permanente. Mientras tenga la armadura pétrea sus movimientos quedarán reducidos, causando que pierda todas sus habilidades de reflejos.

**Vínculo vital** (3 acciones activar): Esta criatura es capaz de establecer un poderoso vínculo vital con otra criatura aliada, absorbiendo parte de sus heridas y reforzando sus defensas para protegerlo frente al mal. Mientras tenga un vínculo vital con otra criatura podrá absorber la mitad del daño que sufra como reacción y la criatura afectada se sanará 2 vitalidad al principio de su turno. La conexión vital permanecerá activa siempre y cuando tanto el haetae como su aliado afectado sigan con vida.

**Combate en manada:** +4 daño si tiene ventaja en un tiro de ataque, el objetivo tiene desventaja o no puede defenderse.

**Mordisco** (2 acciones): +6, 1d6 + 4 perforante y 2 radiante. El objetivo tirará heroísmo contra +7 o le agarra con su mordisco, causándole sangrado y una herida permanente leve. La criatura afectada quedará enredada y todos los ataques de mordisco hechos contra ella contarán como golpes críticos.

**Ataque destellante** (1 acción): Antes de atacar puede iluminar intensamente su cuerpo para difuicultar que sus objetivos se puedan defender. Un objetivo deberá tirar percepción contra +6 o no podrá defenderse del siguiente ataque que realice esta criatura.

**Rugido luminoso** (2 acciones): +6, cono 15 pies, 1d8 + 4 radiante y ciega durante una ronda si reduce PV o provoca un golpe crítico. Este ataque no puede ser esquivado salvo por criaturas con esquiva asombrosa superior. Debe esperar 4 turnos para volver a usar esta habilidad y puede reducir el tiempo de recarga empleando una acción.

**Infusión de vida** (2 acciones): La criatura con la que tiene un vínculo vital se sana 1d4 + 4 vitalidad y (2/día) reduce el nivel de un veneno, enfermedad o herida permanente por un paso.

**Parada:** +6. Solo puede protegerse contra ataques cuerpo a cuerpo. (1/ronda) provoca una luz intensa en un radio de 10 pies, causando que el atacante sufra 2 daño radiante y quede cegado durante una ronda o sufra un ataque de oportunidad. Esta habilidad solo puede usarse si está en posición defensiva.

**Esquiva:** +6, se mueve 10 pies si tiene éxito. No sufre daño obligatorio por ataques de área y puede defenderse de ataques sopresa. (no puede usar esquiva si tiene activa la armadura pétrea)

### Nivel 6

-1 SAB, -2 vitalidad, -1 PV. Pierde las habilidad *defensa pétrea* además que reduce su resistencia al daño por 1. Su aura celestial no regenerará vitalidad al ser activada. Reduce además su tamaño por un paso, bajando su FUE por 2, su CON por 2 y aumentando su DES por 1.

### Nivel 10

+1 DES (aumenta el tiro de ataque y daño de mordisco por 1), aumenta la probabilidad de crítico a 19-20, +2 Vitalidad, +1 PV, +1 en tiros de ataque con mordisco y rugido luminoso además que reduce el coste en acciones de hacer un mordisco por 1. Recibe las habilidades *sentido de vida* (60 pies), *desviar proyectiles* y al realizar una carga reduce el coste en acciones de mordisco por 1 además de aumentar el daño base por 1d6. Recibe además la siguiente habilidad:

* **Cargar energía** (1 acción): Reduce el tiempo de carga de su ataque de rugido luminoso por una ronda y recibe un bonificador +1 a sus tiros defensivos (máximo +4). Al hacer un ataque de *rugido luminoso* perderá el bonificador defensivo y recibirá un bonificador al tiro de ataque y daño igual a su bonificador defensivo

### Nivel 12

+1 CON, aumenta su máximo de acciones por 1, +2 Vitalidad, +1 en esquiva, recibe velocidad de escalada 30 pies y no es afectado por terreno difícil. Aumenta el tiro de ataque y daño con rugido luminoso por 1, reduce el coste de dicha habilidad a 1 acción además que incrementa el área de efecto a un cono de 30 pies o una línea de 30 pies. Se vuelve también capaz de emplear vínculo vital en una criatura adicional y recibe las siguientes habilidades:

* **Luz abrasadora:** Todas las criaturas que empiecen su turno en el área del aura celestial sufrirán 2 daño radiante y aquellas con armadura metálica sufrirán una quemadura leve. Una criatura que golpee a haetae con un ataque natural sufrirá también una quemadura leve (una quemadura leve si lo está agarrando).
* **Telaraña de vida** (2 acciones activar): Todas las criatuas a 30 pies de haetae se sanan 2 vitalidad al principio de su turno y pueden seguir luchando aunque se encuentren a 0 PV. Esta habildad durará 5 rondas o hasta que esta criatura pierda la concentración.
* **Reforzar defensas:** Si haetae entra en posición defensiva y es impactado por un ataque reduce el daño que recibiría por 2. Esta habilidad no puede usarse si esta criatura es incapaz de defenderse.

Alternativamente el Haetae puede perder las habilidades evasión y esquiva asombrosa para incrementar su tamaño por un paso, aumentando así su FUE y CON por 2, su alcance por 5 pies y sus PV y armadura natural por 1 a costa de reducir también DES por 1.

## Nekomata (nivel 4)

**PV:** 12 / 17 **VT:** 14 **DEF:** 5 / 9 (resistencia 3, armadura pétrea 4, armadura natural 2)

**FUE:** 4 **DES:** 4 **CON:** 4 **INT:** 0 **SAB:** 4 **CAR:** 0

**Talentos:** Percepción +7, Atletismo +7, Heroísmo +7, Sigilo +7

**Inmune:** Veneno, parálisis, dormir

**Movimiento:** 30 pies

**Resiste:** Necrótico 2, radiante 2

**Acciones:** 4

**Aura celestial**

**Ataque furtivo:** +4 daño si tiene ventaja en un tiro de ataque, el objetivo tiene desventaja o no puede defenderse.

**Zarpa** (1 acción): +6, 1d6 + 4 cortante y 2 radiante. El objetivo tirará heroísmo contra +7 o le agarra con su mordisco, causándole sangrado y una herida permanente leve. La criatura afectada quedará enredada y todos los ataques de mordisco hechos contra ella contarán como golpes críticos.

**Ataque destellante** (1 acción): Antes de atacar puede iluminar intensamente su cuerpo para difuicultar que sus objetivos se puedan defender. Un objetivo deberá tirar percepción contra +6 o no podrá defenderse del siguiente ataque que realice esta criatura.

**Parada:** +6.

Magia divina I, Reflejos I, Celestial I, Ataques naturales II

## Okami (nivel 6)

## Yurei (nivel 6)

## Malakhim (nivel 12)

## Keruvim (nivel 16)

## Seraph (nivel 20)

Sientes una gran afinidad por los espíritus de las aguas de todo el mundo, convirtiéndote un reflejo de tanto la atroz naturaleza de los océanos como la adaptabilidad de los ríos. A medida que su influencia se va haciendo más presente en ti recibes la capacidad de resistir los efectos más adversos de las aguas y transformarte en un testimonio viviente de la fluidez de las corrientes y la fuerza de las mareas.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico y desbloqueas rangos en magia elemental de agua.

Ascendencia de las profundidades (pasiva): Recibes resistencia a daño frío igual a tu rango de ascendencia elemental + 1. No sufres efectos negativos a causa del frío extremo y los animales marinos no serán naturalmente hostiles hacia ti.

Hidrokinesia (acción bonus): Puedes moldear pequeñas cantidades de agua a tu voluntad. Como acción bonus usable una vez al turno puedes manipular una cantidad pequeña de agua o alterar sus estados. Puedes afectar al agua de las siguientes maneras:

* Evapora una cantidad de agua con volumen máximo de un pie cuadrado. El agua que evapores debe estar adyacente a ti. Si tienes rangos en [magia de sangre](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20sangre.html) puedes crear una cantidad de agua de volumen igual a un pie cuadrado drenándola de tu entorno.
* Mueve 30 pies en cualquier dirección una cantidad de agua de volumen igual a un pie cuadrado. El agua que manipules no hará daño ni empujará.
* Usas el agua para cicatrizar las heridas de un aliado, permitiéndote emplear *primeros auxilios* sin la necesidad de tener los materiales adecuados. Si tienes rangos en magia elemental de agua puedes empl

## Rango II

Incrementa tu CON por 1.

Nadador hábil (pasiva) Recibes una velocidad de natación de 30 pies. Estar bajo el agua no impide tu visión y tienes éxito automático en tiros para nadar en aguas rugientes (estas aún reducirán tu velocidad). No sufres daño no-letal a causa de nadar durante un tiempo excesivo.

Respiración acuática (pasiva): Tus pulmones están mejor adaptados para respirar bajo el agua. Eres capaz aguantar tu respiración durante un número de minutos igual a tu rango, y no puedes ser ahogado por magia elemental de agua.

Puñetazo hidráulico: Recibes una reserva de energía elemental equivalente a 2 + rango la cual puedes consumir para potenciar tus ataques físicos, acumulándose con reserva de energía. Puedes reducir tu reserva por 1 para infundir tus ataques físicos con agua durante una ronda. Un ataque infundido aumenta su daño base por 2 y recibirás ventaja en todas las maniobras de combate que realices. Si tienes rangos en [magia de hielo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20hielo.html) tus ataques infligirán +2 daño de frío y podrás ralentizar a tu objetivo al reducir sus PV.

## Rango III

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1.

Forma fluida (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes rodearte de una barrera de aguas fluidas que te protegerá de ataques físicos y mágicos. Mantener forma fluida requiere tu concentración y mientras esta barrera esté activa todo el daño que sufras queda reducido por 2 y un área de 15 pies centrado en ti cuenta como terreno difícil. Puedes reducir tu reserva elemental por 1 para aumentar la fuerza de las corrientes durante una ronda, incrementando tus tiros defensivos y la reducción del daño por 2. Para usar esta habilidad debes estar en contacto con 5 o más pies cúbicos de agua y permanecerá activa durante una cantidad de rondas igual a tu rango + 2 o hasta que pierdas la concentración

Conexión elemental: El agua es una fuente de vida para tu cuerpo. Al empezar tu turno en contacto con el agua o sumergido en ella recuperas 1 Vitalidad y un punto de tu reserva elemental. No podrás sanarte PV de esta manera, pero al hacer un descanso corto en una zona con alta presencia de tu elemento (ríos, lagos, mares o lluvias) recuperas todos tus PV como si realizases un descanso largo. Si usas agua en un tiro de Primeros auxilios no consumirás un uso y sanarás 1 PV adicional. Cuando alcances rango V de esta ascendencia aumenta el número de Vitalidad que te sanas al turno por 1 y recuperarás 2 PV al turno si tu Vitalidad está al máximo.

## Rango IV

Incrementa tu CAR por 1. Puedes añadir tu rango de magia elemental - 2 a tus ataques hechos con un arma de tu elección.

Columna de agua (2 acciones) Eres capaz de caminar por el agua sin sufrir penalizaciones a tu movimiento. Empleando 2 acciones puedes propulsarte con una columna de agua, la cual te otorga una velocidad de vuelo igual a 30 pies durante una ronda (no podrás elevarte más de 45 pies por encima del suelo. Deberás gastar una acción o reducir tu reserva elemental cada turno para mantener la columna de agua. Columna de agua solo puede ser usada si estás en contacto con una superficie de agua con volumen igual o superior a la distancia a la que te intentes elevar. Puedes reducir el coste en acciones de esta habilidad por 1 si reduces también tu reserva elemental por 1.

Ataques infundidos (pasiva): Tus ataques son cambiantes como el agua, pasando ágilmente de ataque a defensa. Recibes la habilidad de [*reposicionar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-iii), permitiéndote moverte 5 pies como acción bonus al detener exitosamente un ataque (te mueves 5 pies adicionales si ya tienes esta habilidad). Además, una vez por ronda puedes entrar en posición defensiva tras impactar con un ataque. Si tienes rangos en magia de hielo tus ataques infligirán +2 daño de frío y podrás ralentizar a tu objetivo al reducir sus PV. Aumenta también tu cantidad máxima de acciones al turno

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Elemento del cambio (pasiva) Tus defensas son adaptables a la situación en la que te encuentras. Recibes resistencia a daño fuego igual a tu Rango. Además, al principio de tu turno puedes obtener Resistencia contra un efecto de estado de tu elección ([ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada), [enfermado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada), [confundido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida), [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) o [fatigado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada)) igual a tu rango de ascendencia, pudiendo cambiarla cada turno.

Ecolocalización (pasiva): Tienes vista a ciegas en un área de 30 pies. Puedes además predecir los movimientos de criaturas que estén en la misma superficie de agua que tú, evitando que puedas ser sorprendido si estás en esta y recibiendo ventaja en todos tus tiros de inicativa que realices al combatir encima del agua.

## Rango VI

Incrementa tu CAR por 1.

Forma elemental (3 acciones) Empleando tres acciones rodeas de una gran masa de aguas rugientes y adoptando la forma de un gigantesco elemental de agua. Mientras estés en forma elemental estás rodeado constantemente por un [*muro de agua*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20agua.html#rango-ii) y usar Columna de agua te cuesta solo una acción (mantenerla es una acción bonus). Además, todos tus ataques hechos en forma elemental empujarán 15 pies adicionales al impactar. Toda el agua en un radio de 30 pies centrado en ti está bajo el efecto de [*corrientes rugientes*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20agua.html#rango-iii). La forma elemental durará un número de rondas igual a tu rango + 1 o hasta que pierdas la concentración.

Elegido de los espíritus (pasiva): Eres un campeón bendecido por los espíritus. Recibes resistencia 4 a efectos mentales, enfermedades y venenos, y tu esperanza de vida se duplica. Los espíritus no serán naturalmente hostiles hacia ti y te tendrán un prof

Tienes una fuerte conexión con los espíritus de las más antiguas antiguas tormentas, permitiéndote sentir el eco de sus vientos y el rugir de las tempestades. Según su influencia se va haciendo más notable en ti el poder del aire empieza a infundirse en tu cuerpo, permitiéndote liberar tu cuerpo de las cadenas de la tierra para explorar los más lejanos cielos y moverte con la agilidad del mismo viento.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico y desbloqueas los rangos en magia elemental de aire.

Nacido de las tormentas (pasiva): Tienes resistencia a daño eléctrico y de trueno igual a tu rango de ascendencia + 1. No sufres penalizaciones a tu movimiento a causa de vientos poderosos y puedes aguantar un turno adicional si eres ahogado.

Aerokinesia (acción bonus): Tu herencia elemental te permite alterar los vientos. Como acción bonus puedes crear una fresca brisa que durará mientras mantengas la concentración. No puedes tener más de una brisa activa y esta puede usarse para hacer uno de los siguientes efectos (sólo puedes hacer un único efecto al turno).

* Una criatura recibe un dado de ventaja o desventaja en tiros contra calor extremo, ataques de fuego o gases.
* Reduce o aumenta el área de olfato de una criatura por 10 pies.
* Empuja 10 pies a un objeto ligero que no esté agarrado. No es impulsado con suficiente fuerza para hacer daño.
* Expande un fuego por 5 pies o extingue 5 pies cúbicos de fuego.

## Rango II

Incrementa tu DES por 1.

Ojo de halcón (pasiva) Recibes una reserva de energía elemental equivalente a 2 + rango la cual puedes consumir para potenciar tus ataques físicos (esta se acumula con reserva de energía). Puedes reducir tu reserva por 1 para infundir tus ataques físicos con viento durante una ronda, ignorando penalizadores a causa de tormentas y vientos poderosos. Si no hay vientos o estos actúan en tu favor el ataque infundido hará +2 daño base. Una criatura con magia de viento no puede usar parada elemental para protegerse de un ataque infundido.

Paso del viento (pasiva) Puedes realizar una acción adicional al turno. Tus velocidades de salto aumentan, pudiendo saltar 10 pies adicionales horizontalmente y 5 pies verticalmente.

Cojín de aire (pasiva) Los vientos te protegen de caídas mortales. Si caes de una gran altura recibes una velocidad de planeo igual a 30 pies, lo cual te permite moverte horizontalmente en una caída. Puedes emplear una acción para alentar tu caída, haciendo que sólo caigas 60 pies durante un turno. No sufres daño de caída al impactar contra el suelo si la fuerza de los vientos es de 2 o más. También puedes evitar el daño empleando una acción estándar en el momento cuando choques con la tierra.

## Rango III

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1.

Vientos protectores (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes rodearte de un escudo de vientos furiosos. Toda criatura que entre en él área de tus vientos protectores debe tirar FUE contra tu magia elemental (tirará contra tu estadística de carisma si no tienes rangos en esta) o es empujada 5 pies hacia atrás. Recibes resistencia a proyectiles igual a tu rango de ascendencia elemental mientras tengas activa esta habilidad (esta resistencia no se aplicará contra proyectiles de tamaño grande o superior) y cuenta como si tuviera fuerza de viento 2 para los propósitos de *despertar l*. Puedes reducir tu reserva elemental por 1 para aumentar el radio de vientos protectores por 10 pies durante un turno y [ralentizar](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) a todas las criaturas que se encuentren en el área. Esta habilidad permanecerá activa durante una cantidad de rondas igual a tu rango + 2 o hasta que pierdas la concentración.

Conexión elemental (pasiva): Siempre estás rodeado de una burbuja de aire, la cual te permite respirar bajo el agua o en el vacío durante 10 minutos seguidos. Al empezar tu turno en un área afectada por una tormenta o vientos de nivel 3 o más restauras 1 Vitalidad y recuperas un punto de tu reserva elemental. No puedes sanarte PV de esta manera, pero al hacer un descanso corto en una zona con alta presencia de tu elemento (lugares elevados o afectados por altas tormentas) te recuperas todos tus PV como si realizases un descanso largo. Cuando alcances rango V cada ronda que permanezcas en un área infundido con tu elemento podrás sanarte 2 Vitalidad o 1 PV.

## Rango IV

Incrementa tu CAR por 1. Puedes añadir tu rango de magia elemental - 2 a tus ataques hechos con un arma de tu elección.

Viajero de los cielos (pasiva): Recibes una velocidad de volar igual a 30 pies. Mientras estés volando obtienes ventaja atacando a criaturas que se encuentren en el suelo con ataques físicos cuerpo a cuerpo y empleando esquiva para defenderte. Esta velocidad de vuelo queda reducida por armadura pesada y empezarás a caer si eres [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida). Volar largas distancias te cansa con más facilidad, dejándote [fatigado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada) si intentas volar durante más de una hora seguida y si no te encuentras en un entorno afectado por una tormenta deberás reducir tu reserva por 1 si acabas tu turno en el aire.

Ataques infundidos (pasiva): Tus ataques físicos están infundidos de la fuerza de una furiosa tempestad. Al impactar con un ataque físico puedes hacer una maniobra de finta, empujar o tropezar como acción bonus. Si tienes rangos en [*magia de tormenta*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tormenta.html) infligirás +2 daño eléctrico en ataques físicos y cada vez que reduzcas los PV de tu objetivo este quedará [ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) durante una ronda Los efectos de estado hechos con *ataques infundidos* ignoran resistencia a [aturdir](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) y ralentizar, pero resistencia a daño eléctrico se aplicará contra ellos.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Elemento de libertad (pasiva) Obtienes resistencia a ser [agarrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) o [enredado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enredada) igual a tu rango en ascendencia elemental. Tu velocidad no es reducida por terreno difícil y puedes moverte con normalidad bajo el agua. Si tienes la habilidad l[ibertad de movimiento](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-v) entonces recibes inmunidad a ser Agarrado o Enredado.

Velocidad repentina (acción bonus) Como acción bonus que reduce tu reserva elemental por 2 puedes impulsarte con el aire para moverte a grandes velocidades. Al usar esta habilidad todas tus velocidades aumentan por 15 pies durante un turno y no provocarás ataques de oportunidad por salir de un enfrentamiento. Recibirás un dado de ventaja adicional en todos tus tiros defensivos de esquiva y parada elemental hasta tu siguiente turno tras activar esta habilidad.

## Rango VI

Incrementa tu SAB por 1.

Forma elemental (3 acciones): Empleando 3 acciones te rodeas de un poderoso vendaval el cual te da el aspecto de un gigantesco elemental de aire. Mientras estés en forma elemental estás rodeado constantemente por un [muro de viento](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20aire.html#rango-ii) y la fuerza de los vientos en un área de 20 pies centrado en ti incrementa por dos pasos a un máximo de 5. Además, cada vez que impactes con un ataque podrás empujar 1d6 x 5 pies a tu objetivo y recibirás un bonificador en tiros de ataque y defensa igual a la fuerza de los vientos en el caso que no tengas la habilidad Despertar la tormenta. La forma elemental durará un número de rondas igual a tu rango + 1 o hasta que pierdas la concentración.

Elegido de los espíritus (pasiva) Eres un campeón bendecido por los espíritus. Recibes resistencia 4 a efectos mentales, enfermedades y venenos, y tu cuerpo envejece un ritmo diez veces inferior. Los espíritus no serán naturalmente hostiles hacia ti y tendrán profundo respeto hacia ti.

Guardas relación con los espíritus más caóticos y destructivos de los fuegos que llevan asolando el mundo desde sus inicios, otorgándote la capacidad de desatar un poder asolador. A medida que su cruenta naturaleza se abre paso dentro de ti serás capaz de consumir todo a tu paso con las abrasadoras llamas que constantemente componen tu ser, devorando hasta que todo obstáculo en tu camino sea reducido a cenizas.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico y desbloqueas rangos en magia elemental de fuego.

Adaptación al calor (pasiva): Eres inmune al calor extremo y a las altas temperaturas. Tienes resistencia al fuego igual a tu rango de ascendencia de Fuego + 1.

Pirokinesia (acción bonus): Tu herencia elemental te permite controlar el fuego. Como acción bonus puedes crear una pequeña llama que durará mientras mantengas la concentración. Sólo puedes usar esta habilidad si estás en contacto con el oxígeno y puedes tener más de una llama activa. La llama puede usarse para hacer uno de los siguientes efectos (sólo puedes tener activo un único efecto al turno).

* Desprende luz en un área de 20 pies, incrementando el nivel de luz de esa área por 1. La luz es distinguible a una distancia de 40 pies en oscuridad mágica.
* Enciende un fuego de tamaño de 5 pies. Para esto la llama debe estar en contacto con material inflamable. Cada espacio con fuego se extenderá 5 pies en una dirección si hay material inflamable y provocará una quemadura leve a las criaturas en contacto con él. Si el fuego llega a ocupar un espacio de 30 pies se convertirá en un incendio.

## Rango II

Incrementa tu DES por 1.

Furia del fuego (pasiva): Recibes una reserva de energía elemental equivalente a 2 + rango la cual puedes consumir para potenciar tus ataques físicos (esta se acumula con reserva de energía). Puedes reducir tu reserva por 1 para infundir tus ataques físicos con fuego elemental durante una ronda. Las armas infundidas de fuego hacen 2 daño de fuego adicional e infligirán una quemadura leve cada vez que reduzcan los PV de tu objetivo (quemadura media si es un golpe crítico).

Impulso de fuego (pasiva): El fuego te impulsa para moverte más rápido, otorgándote una acción adicional al turno. Tus velocidades de salto también aumentan, incrementando tu salto horizontal por 10 pies y tu salto vertical por 5 pies.

Vista ígnea (pasiva): Puedes ver a través de las llamas y el humo como si fuesen trasparentes. Detectas la posición de todas las criaturas en 100 pies con la ascendencia de fuego o que tengan una quemadura.

## Rango III

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1.

Aura abrasadora (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes rodearte de un aura de calor intenso de radio 15 pies, incrementando el nivel de temperatura por un paso. Todas las criaturas sin resistencias al fuego que empiecen su turno en el *aura abrasadora* sufrirán 2 daño fuego y cuando una criatura en ella te impacte con un ataque natural puedes provocarle como reacción una quemadura leve salvo que tenga resistencia al fuego. Una criatura que agarres o te esté agarrando sufrirá automáticamente una quemadura media. Puedes reducir tu reserva elemental por 1 para aumentar la fuerza de las llamas durante una ronda, otorgándote inmunidad al fuego y resistencia al daño frío igual a tu rango de ascendencia en esta a la vez de provocar una quemadura leve a todas las criaturas en el área que lleven armadura metálica. Esta habilidad permaecerá activa durante una cantidad de rondas igual a tu rango + 2 o hasta que pierdas la concentración.

Conexión elemental (pasiva): El fuego sana tus heridas y te permite recuperar la energía gastada. Al empezar tu turno en un área que esté en llamas o de calor extremo recuperas 1 Vitalidad y un punto de tu reserva elementa. No puedes sanarte PV de esta manera, pero al hacer un descanso corto en una zona con alta presencia de tu elemento (desiertos, volcanes o forjas) recuperas todos tus PV como si realizases un descanso largo. Cuando alcances rango V de esta ascendencia aumenta el número de Vitalidad que te sanas al turno por 1 y recuperarás 2 PV al turno si tu Vitalidad está al máximo.

## Rango IV

Incrementa tu CAR por 1. Puedes añadir tu rango de magia elemental - 2 a tus ataques hechos con un arma de tu elección.

Propulsión (2 acciones): Eres capaz de propulsarte en el aire con tu magia de fuego. Empleando 2 acciones puedes volar 60 pies en cualquier dirección y recibir ventaja en todos tus tiros de esquiva y parada elemental durante una ronda. Puedes reducir el coste en acciones de esta habilidad por 1 si reduces también tu reserva elemental por 1.

Armas infundidas (pasiva): Tus ataques físicos están infundidos con energía elemental de fuego, provocando +2 daño fuego base e infligirán una quemadura leve al reducir los PV de tu objetivo (este daño se acumula con *furia del fuego*). Tus ataques aumentan su daño base por 1d6 al impactar tras una carga.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por un valor igual a tu rango - 2.

Elemento del poder (pasiva): El fuego te propulsa a velocidades sobrehumanas. No sufres daño obligatorio por ataques de área con radio inferior a 20 pies si tienes éxito en tu tiro defensivo y puedes moverte 5 pies adicionales tras esquivar un ataque (esto se acumula con [*reposicionar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-iii)). Si ya tienes el atributo [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii) aumenta el radio de ataques de área que puedes evadir por 15 pies.

Visión térmica (pasiva): Tienes visión térmica en un radio de 60 pies, la cual te permite detectar la posición de criaturas que emanen calor. Vista térmica no funciona con no-muertos, constructos o criaturas con [ascendencia boreal](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20boreal.html). Activar o desactivar la visión térmica te cuesta una acción bonus.

## Rango VI

Incrementa tu DES por 1.

Forma elemental (3 acciones) Empleando tres acciones puedes rodearte de furiosas llamas para adoptar la forma de un poderoso elemental de fuego. Mientras estés en *forma elemental* estás constantemente rodeado por un [*muro de fuego*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20hielo.html) y el daño de fuego infligido por tu *aura abrasadora* aumenta por 1. Reduce el coste en acciones de emplear la habilidad *propulsión* por 1 y todos tus ataques físicos infligirán daño de fuego en lugar de físico, empleando tu estadística de CAR para el tiro de ataque y tu rango como modificador del daño (habilidades como *combate furtivo* que te permiten añadir tu destreza al daño no se aplicarán y el bonificador por *armas infundidas* se aplicará también). La forma elemental durará un número de rondas igual a tu rango + 1 o hasta que pierdas la concentración. Esta puede también desactivarse si eres sumergido en el agua o eres afectado por un tsunami o un huracán.

Elegido de los espíritus (pasiva): Eres un campeón bendecido por los espíritus. Recibes resistencia 4 a efectos mentales, enfermedades y venenos, y tu esperanza de vida se duplica. Los espíritus no serán naturalmente hostiles hacia ti y tendrán profundo respeto hacia ti.

Estás conectado con los espíritus de las más lejanas profundidades de la tierra y las más altas montañas, transformándote en un inquebrantable guardián capaz de mantenerse sólido frente a un mundo cambiante. A medida que su naturaleza cristalice en ti la tierra se convertirá en un nuevo medio para alcanzar tus ideales, protegiendo tu cuerpo como una férrea cubierta así como sometiendo a tus enemigos bajo toneladas de inamovible roca.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico y desbloqueas rangos en magia elemental de tierra.

Vínculo con la tierra (ritual): Desarrollas un fuerte con una región, actuando como su guardián en caso de peligro. Mientras permanezcas en contacto con la tierra de tu región te regenerarás 1 Vitalidad por ronda y recibe ventaja en todos sus tiros de ataque y defensa hechos con magia elemental de tierra o un *ataque infundido* (cuenta además como [terreno predilecto](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html#rango-i) para los propósitos de rastrear). Para declarar un territorio como tu región debes realizar un ritual de una hora para recibir todos sus beneficios y sólo puedes tener una región vinculada de esta manera. Esta poción de tierra cuenta como tierra consagrada para ti y los bonificadores de esta habilidad no se acumulan con los de *guerrero de la fe* o *plegaria*.

Geokinesia (acción bonus): Tu herencia elemental te permite controlar la tierra. Como acción bonus puedes manipular una pequeña cantidad de tierra o sentir las características de esta. Sólo puedes usar uno de estos efectos al turno.

* Mueve 30 pies en cualquier dirección una cantidad de tierra de volumen igual a un pie cuadrado. La tierra que manipules no hará daño ni empujará.
* Realiza un análisis completo de todos los objetos de tierra y metálicos en un área de 10 pies cuadrados, detectando secretos y anomalías que tengan.

## Rango II

Incrementa tu CON por 1.

Puños de tierra (pasiva): Recibes una reserva de energía elemental equivalente a 2 + rango la cual puedes consumir para potenciar tus ataques físicos (esta se acumula con reserva de energía). Puedes reducir tu reserva por 1 para infundir tus ataques físicos con tierra elemental durante una ronda. Al emplear esta habilidad tus ataques recibirán los beneficios de las habilidades *ataque poderoso* y *concusión*, incrementando así el daño base por 1d6. Si ya posees dichas habilidades tu ataque ralentizará de manera automática a tu objetivo y reducirás su defensa por 2.

Paso terrestre (pasiva): Puedes moldear la tierra para moverte por ella. Ignoras terreno difícil y tienes una velocidad de excavar y escalada de 15 pies. Estas velocidades aumentan por 5 pies por cada rango adicional de ascendencia pero no podrán superar tu movimiento base.

Georradar (pasiva): Recibes vista a ciegas en un radio de 30 pies, permitiéndote detectar la posición de todas las criaturas que se encuentren tocando el suelo. Recibes también ventaja en tiros de averiguar intenciones contra criaturas que estén tocando la tierra. Puedes emplear una acción para aumentar el radio de tu georradar por 15 pies durante una ronda.

## Rango III

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1.

Armadura de piedra (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes rodearte de una sólida armadura hecha de piedra. Esa armadura incrementa tu defensa por 2 y te otorga un número de puntos de vida temporales iguales a tu rango de ascendencia + 1. Puedes reducir tu reserva elemental por 1 para fortalecer las defensas de tu armadura de piedra, regenerando así todos los puntos de vida temporales que esta te otorga. Esta habilidad permaecerá activa durante una cantidad de rondas igual a tu rango + 2 o hasta que pierdas la concentración.

Conexión elemental (pasiva): La tierra sana tus heridas y te fortalece en el campo de batalla. Cuando empieces tu turno tocando la tierra te recuperarás 1 vitalidad y un punto de tu reserva elemental. Al realizar un descanso corto en contacto con la tierra reduces el nivel de una herida permanente por 1 (reduce el nivel de todas tus heridas si es un descanso largo). Cuando alcances rango V de esta ascendencia podrás sanarte 2 vitalidad o 1 PV cada ronda si estás tocando la tierra.

## Rango IV

Incrementa tu FUE por 1. Puedes añadir tu rango de magia elemental - 2 a tus ataques hechos con un arma de tu elección.

Ola de tierra (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes manipular la tierra para formar una inmensa ola bajo tus pies. La ola te mueve 60 pies por turno y todas las criaturas de tamaño grande o inferior que estén en tu camino deben hacer un tiro de esquiva tu magia elemental o sufren 1d6 + SAB daño contundente y son empujadas 15 pies en cada dirección (aquellas con menor fuerza caen al suelo). Cada turno adicional que mantengas la ola deberás reducir tu reserva elemental por 1. Puedes además mantener la habilidad *forma de montaña* aunque utilices la *ola de tierra* para moverte.

Ataques infundidos (pasiva): Tus ataques físicos están infundidos de energía elemental de tierra, aumentando así su daño base por 2 y reduciendo la defensa de tu objetivo por 2 cada vez que le impactes (esta reducción se acumula con *golpe poderoso*). Todos tus ataques cuentan además como si estuvieran afectados por *ataque poderoso* para los propóstitos de otros atributos como *golpe fulminante* o *romper escudos*.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Elemento de equilibrio (pasiva): Tu constitución es sólida como una roca. Obtienes resistencia contra [venenos](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos), fuego, ácido y frío igual a tu rango. Incrementa además tus PV por un valor igual a tu rango de ascendencia – 2.

Georradar predictivo (pasiva) El radio de tu georradar aumenta por 30 pies. No puedes ser sorprendido por criaturas que estén tocando el suelo y eres capaz de predecir sus movimientos, permitiéndote repetir una tirada de ataque o defensa una vez al turno y evitando que estos te pillen por sorpresa. Tu [prioridad](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/prioridad.html) además aumenta por 2 si te encuentras en tu región vinculada.

## Rango VI

Incrementa tu SAB por 1.

Forma elemental (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes rodearte de una gran masa de tierra para adoptar la forma de un gigantesco elemental. Mientras estés en *forma elemental* la habilidad *armadura de piedra* aumenta la DEF y los PV temporales que otorga por 2. La habilidad *ola de tierra* reduce su coste en acciones por 1 y aumenta tu tamaño por un paso, incrementando así tu FUE y CON por 2 a costa de reducir tu DES por 1. Además, al impactar una superficie terrestre con un ataque natural conviertes toda la tierra en un radio de 10 pies en terreno difícil. La forma elemental durará un número de rondas igual a tu rango + 1 o hasta que pierdas la concentración.

Elegido de los espíritus (pasiva): Eres un campeón bendecido por los espíritus. Recibes resistencia 4 a efectos mentales, enfermedades y venenos, y tu esperanza de vida se duplica. Los espíritus no serán naturalmente hostiles hacia ti y tendrán profundo respeto hacia ti.

Ya sea desde tus inicios o por un aberrante experimento de laboratorio tu cuerpo ha quedado infectado por hongos sobrenaturales, quedando así atado por un horrible destino. Con el paso del tiempo las esporas infectarán cada vez más tu cuerpo, deformándolo y volviéndolo mas cercano a la naturaleza de los hongos que a la de los humanos. Cuando la infección alcance su cúspide llegarás a perder tu cuerpo humano y identidad, transformándote en parte de la misma mente colectiva que ahora desearás esparcir.

# Rangos

## Rango I

Recibes resistencia 2 a daño físico.

Manipular hongos (pasiva): Tu cuerpo libera extrañas esporas que te permiten comunicarte y hasta manipular materia fúngica. Desbloqueas rangos en [magia de naturaleza](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20naturaleza.html) con la variación que en lugar de afectar a plantas con tus habilidades afectarás sólo a hongos. Si tienes rangos en magia de naturaleza los ataques hechos con alterar madera no harán daño físico sino daño ácido. Todas las criaturas relacionadas con los hongos no serán naturalmente hostiles hacia ti y puedes comunicarles información básica.

Carroñero (pasiva): Los seres vivos se han convertido en tu forma principal de alimentación. Desbloqueas los rangos de [nigromancia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html) para los cuales puedes utilizar tu estadística de Sabiduría. Además, tienes resistencia a daño necrótico igual a tu rango de ascendencia fúngica + 1 y puedes ver en la oscuridad sin problemas en un radio de 60 pies. No obstante, tu infección fúngica te hace especialmente vulnerable a la luz del sol, causando que recibas el efecto de estado [cegado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) si sufres daño radiante o pasas un turno en un área de luz brillante.

## Rango II

Incrementa tu CON por 1.

Infectar cadáver (pasiva): Eres capaz de transformar los cuerpos de los muertos en huestes para parasíticas esporas. Al crear un no-muerto con [animar cadáver](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#rango-ii) este reanimará como una criatura fúngica. Una criatura fúngica puede comunicarse contigo a través de esporas y recibe la capacidad de infectar con esporas al infligir daño. Esto cuenta como una [enfermedad física](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) que al matar a un objetivo lo animará como un no-muerto. Las criaturas fúngicas bajo tu control se comunican constantemente contigo, causando así que tanto tú como estas sólo puedan ser sorprendidas si todas lo están.

Esporas infecciosas (pasiva): Tu cuerpo está infestado de materia fúngica que puedes emplear para fortalecer tus ataques. Recibes una reserva de energía igual a tu rango de ascendencia + 2 (esta se acumula con la reserva de magia de naturaleza) y como acción bonus puedes reducirla por 1 para infectar con esporas tóxicas a una criatura que esté agarrada o incapacitada por un ataque. Las esporas cuentan como un [veneno](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos) que afectará a una estadística determinada según la naturaleza de las esporas. Mientras este veneno vaya avanzando de etapa el cuerpo de tu objetivo se irá llenando progresivamente de materia fúngica, causando que tus ataques de magia de naturaleza reciban un bonificador contra él igual al nivel del veneno. A rango IV infectas a los enemigos con tus esporas al impactar con un ataque de magia de naturaleza sin la necesidad de reducir tu reserva. No puedes volver a infectar a una criatura que se haya recuperado de este efecto hasta que pase un día.

## Rango III

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1.

Nube tóxica (2 acciones): Empleando 2 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes liberar una nube de tóxicas esporas. Esta nube ocupará un espacio de 5 x rango pies cúbicos y emergerá de un punto de tu elección que esté infestado por hongos (puedes escogerte a ti mismo con esta habilidad). Todas las criaturas que empiecen su turno en un espacio ocupado por una nube tóxica serán infectados automáticamente por tus esporas. Aquellos que ya estén infectados aumentarán el nivel del veneno por 1 cada turno que pasen ahí. Las criaturas con resistencia a veneno podrán pasar un turno adicional por cada punto de resistencia en tu nube tóxica sin sufrir efectos nocivos. Las protecciones contra gases se aplican también contra tu nube tóxica. Una vez por ronda si eres impactado por un ataque para liberar una nube tóxica como reacción si reduces tu reserva por 1 (*nube tóxica* puede usarse veces ilimitadas por turno a rango V siempre y cuando reduzcas tu reserva).

Metabolismo fúngico (pasiva): Tienes la capacidad de recuperarte de tus heridas con mayor rapidez, pudiendo regenerar hasta miembros perdidos. Al principio de tu turno te recuperas 1 vitalidad y 1 punto de tu reserva si te encuentras en un lugar húmedo o a oscuras. Este efecto no te permite recuperarte PV. Si realizas un descanso largo en un lugar infestado por hongos estos se enganchan a tu cuerpo, reduciendo el nivel de todas las heridas permanentes que te aquejan por 1. Si has perdido una parte del cuerpo esta se regenerará al cabo de una semana. A rango V el número de vitalidad que te sanas al turno incrementa por 1 y si estás al máximo de vitalidad te sanarás 2 PV al turno.

## Rango IV

Incrementa tu FUE por 1.

Transporte fúngico (2 acciones): Empleando 2 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes fusionarte con materia fúngica para cruzar grandes distancias en un instante. Para utilizar esta habilidad debes estar en contacto con un conjunto de hongos de tamaño igual o superior al tuyo y con ella podrás reemerger en un espacio infestado por hongos localizado como máximo a 90 pies de ti. Si el hongo con el que te has fusionado sufre daño de fuego serás expulsado inmediatamente de él, recibiendo el efecto de estado [náuseas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#n%C3%A1useas) durante un turno.

Engendrar criatura fúngica (2 acciones): Un número de veces al día igual a tu rango - 1 puedes emplear 2 acciones para engendrar a una criatura fúngica. Esa criatura empezará siendo de nivel 2 y empezará a crecer mientras pase el tiempo, recibiendo 1 nivel adicional cada hora. No podrá tener un nivel superior a tu rango de ascendencia fúngica x 2 y sólo podrá crecer si se encuentra en un lugar oscuro o húmedo. En el caso que tu criatura fúngica pase un turno en un lugar infestado por hongos el nivel que tiene incrementará automáticamente por 1. Puedes tener bajo tu control un número de criaturas fúngicas cuyos niveles combinados no excedan tu rango x 4 (si tienes rangos en nigromancia podrás controlar un total de niveles de hongos y no-muertos igual a tu rango de ascendencia x 4 + tu rango de nigromancia x 4). Esta habilidad puede utilizarse para mejorar la fuerza de un no-muerto bajo tu control, aumentando su nivel de la misma manera.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Aura tóxica (pasiva): Tus esporas tóxicas ahora permean el espacio a tu alrededor, infectando a las criaturas débiles de salud. Las criaturas que empiecen su turno a 15 pies de ti recibirán el efecto de estado [enfermado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada), el cual durará un número de turnos igual a tu rango de plantilla fúngica. Las criaturas que tengan resistencia al veneno podrán pasar un turno adicional por cada punto de resistencia que tengan en el aura sin sufrir ningún efecto negativo. Reciben ventaja en todos tus ataques de magia de naturaleza atacando a criaturas enfermadas y al infectar con esporas a una criatura enfermada esta recibirá el efecto de estado [náuseas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#n%C3%A1useas) durante un turno.

Comunión fúngica (ritual): Empleando diez minutos de meditación puedes fusionar tu mente con todos los hongos en un radio de 100 metros. En este estado eres capaz de percibir la posición exacta de todas las criaturas que estén a 10 pies de un hongo, recibiendo así inmunidad a ataques sorpresa y flanqueo. Si tienes rangos en [rastrear](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html) todo el área donde hayas realizado la comunión fúngica cuenta como [terreno predilecto](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html#rango-i).

## Rango VI

Incrementa tu SAB por 1.

Forma micónica (pasiva): Has abandonado tu humanidad al completo para transformarte en una criatura fúngica. Recibes resistencia 4 a efectos mentales, veneno, enfermedades, [fatiga](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada) y [aturdimiento](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida). No necesitas respirar ni dormir y eres capaz de subsistir únicamente con los nutrientes producidos por seres vivos muertos. Como acción de turno completo puedes poseer a una criatura fúngica de tu elección que se encuentre a 60 pies de ti (si has usado comunión fúngica pierdes este límite de distancia), sustituyendo tus capacidades físicas por aquellas que tenga la criatura que posees pero manteniendo tus habilidades mentales y mágicas.

Rejuvenecer (pasiva): Eres capaz de regenerar tu cuerpo a partir del fragmento más pequeño de él. Continúas regenerándote aunque seas reducido a 0 PV y eres capaz de regenerar órganos importantes para tu cuerpo con el adecuado descanso. Puedes también emplear 2 puntos de tu reserva elemental para reducir una herida permanente que afecte tu cuerpo por un nivel. No obstante, pierdes la capacidad de regenerarte si sufres una [quemadura](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#quemada) y morirás permanentemente si tu cuerpo es desintegrado al completo.

# Criaturas fúngicas

## Espora gigante (niv 2)

**PV:** 6 **VT:** 7 **DEF:** 4 (resistencia 2, armadura natural 2)

**FUE:** 3 **DES:** 1 **CON:** 3 **INT:** - **SAB:** 1 **CAR:** -

**Resiste:** Necrótico 2

**Vulnerable:** Radiante

**Inmune:** Sangrado, fatiga, veneno, efectos mentales, enfermedades

**Sentidos:** Vista a ciegas 60 pies

**Movimiento:** 5 pies levitación

**Acciones:** 3

**Sensibilidad a la luz:** Esta criatura recibe desventaja en todos sus tiros de ataque y defensa si se encuentra en un lugar afectado por luz solar.

**Explosión:** Cuando esta criatura muera todos los enemigos a 5 pies deberán hacer un tiro de CON con dificultad +4 o son infectados con *esporas tóxicas*.

**Tentáculos** (2 acciones): +4, alcance 10 pies, el objetivo es enredado y deberá hacer un tiro de CON con dificultad +4 o es infectado con *esporas tóxicas* (veneno de CON, tasa de incidencia 2 rondas, gravedad +3). Para escapar deberá tener éxito en un tiro de heroísmo contra +4.

**Agarre** (1 acción): Un objetivo enredado tira heroísmo contra +4 o es agarrado (tira contra +4 para escapar).

**Escupir ácido** (2 acciones): +4, alcance 5 pies, 1d6 + 1 ácido, reduce la defensa del objetivo por 2. Si reduce los PV de su objetivo este sufrirá una quemadura leve. Tres veces por combate puede hacer un ataque de escupir ácido como acción bonus a una distancia máxima de 60 pies.

**Parada** +4. (-1d6 contra ataques hechos por criaturas adyacentes).

### Nivel 4

Aumenta su FUE por 1, sus PV por 3, su armadura natural por 2 y su vitalidad por 1. Las esporas fúngicas aumentan su gravedad por 1 y reducen su tasa de incidencia a una ronda. Además, la espora gigante recibirá bonificador a tiros de ataque contra criaturas envenenadas igual al grado del veneno que tengan y cuando una criatura muera por el veneno revivirá como un zombi fúngico.

### Nivel 6

### Nivel 8

### Nivel 10

### Nivel 12

## Bestia fúngica (niv 4)

**PV:** 12 **VT:** 11 **DEF:** 5 (resistencia 2, armadura natural 3)

**FUE:** 6 **DES:** 0 **CON:** 5 **INT:** - **SAB:** 1 **CAR:** -

**Resiste:** Necrótico 3

**Vulnerable:** Radiante

**Inmune:** Sangrado, fatiga, veneno, efectos mentales, enfermedades

**Sentidos:** Vista a ciegas 60 pies

**Movimiento:** 35 pies

**Acciones:** 3

**Sensibilidad a la luz:** Esta criatura recibe desventaja en todos sus tiros de ataque y defensa si se encuentra en un lugar afectado por luz solar.

**Combate salvaje:** Puede recibir una acción adicional a costa de recibir desventaja en todos sus tiros defensivos.

**Garra** (1 acción): +7, alcance 10 pies, 1d6 + 4 cortante + 2 necrótico. El objetivo deberá hacer un tiro de CON con dificultad +5 o es infectado con *esporas tóxicas* (veneno de CON/FUE/SAB, tasa de incidencia 2 rondas, gravedad +6).

**Mordisco** (2 acciones): +7, alcance 5 pies, 1d6 + 4 perforante +2 necrótico y es infectado por las *esporas tóxicas*. El objetivo tirará heroísmo contra +8 o le agarra con su mordisco, causándole sangrado y una herida permanente leve. La criatura afectada quedará enredada y todos los ataques de mordisco hechos contra ella contarán como golpes críticos.

**Ataque poderoso** (1 acción): Aumenta el daño base por 1d6 y la criatura impactada no podrá sanarse durante.

**Parada** +7

### Nivel 6

### Nivel 8

### Nivel 10

### Nivel 12

De las profundidades de la tierra sale una voz que clama tu nombre y que hace parecer insignificante a todo aquello que una vez te rodeó, desafiando la jerarquía impuesta por otros con una nueva promesa de poder. Según el dogma de tu dios va arraigando en ti este va convirtiéndose en una nueva realidad que altera tu cuerpo, rechazando todo aquello que una vez te pareció importante por una oportunidad de apostar con aquellos que rigen el mundo y convertirte en su nuevo señor.

# Rangos

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico. Desbloqueas rangos en todas las magias arcanas para los cuales puedes emplear tu estadíst

Resistencias infernales (pasiva): Recibes resistencia igual a tu rango + 1 contra un tipo de daño de tu elección y todas las condiciones asociadas con él. Algunas opciones son fuego, frío, veneno, eléctrico, necrótico y psíquico. A rango III y V puedes escoger otro tipo de daño contra el cual tener resistencia.

Rasgos demoníacos (pasiva): Tu herencia diabólica se manifiesta en un característico rasgo que puede variar de cuernos, garras, ojos de un color especial o una cola. Puedes infligir daño de un elemento determinado con magia de evocación sin la necesidad de tener la habilidad Aspecto elemental y las heridas permanentes que provocas cuentan como heridas profanas. Las heridas profanas cuentan como si fuesen un nivel mayor para propósitos de sanación y hacen 1 daño al turno hasta que el objetivo se sane PV.

## Rango II

Incrementa tu CAR por 1.

Diablo familiar (pasiva): Tienes un demonio como familiar, el cual es una criatura pequeña con ascendencia infernal de nivel 2. Puedes invocar a tu familiar como acción bonus y si muere debes esperar un día hasta reinvocarlo. seguirá tus ordenes al pie de la letra y aunque te obedezca siempre buscará su propio beneficio. Cada vez que subas un rango de ascendencia infernal tu familiar aumentará su nivel por 2. A rango IV el demonio aumenta su tamaño a mediano sin la necesidad de gastar PT.

Lengua del diablo (pasiva): Estás dotado de gran magnetismo personal y maestría en el arte de la palabra. Recibes ventaja en todos tus tiros de [influenciar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html) y [presencia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) además de que puedes emplear tu estadística de carisma para todas tus habilidades mágicas.

Visión infernal (pasiva): Recibes visión a oscuras en un radio de 60 pies y puedes ver a través de oscuridad mágica y no mágica. Detectas también la posición y salud de criaturas que hayan firmado un contrato infernal en un área de 100 pies.

## Rango III

Obtienes Resistencia 2 a daño físico.

Alas demoniacas (pasiva): Tu herencia infernal se manifiesta en alas demoníacas, las cuales te otorgan una velocidad de vuelo de 60 pies. Puedes esconder tus alas como acción estándar, las cuales se retraerán hasta que las vuelvas a sacar. Volver a sacarlas también cuenta como acción estándar. Puedes sustituir esta habilidad por otras características similares que no sumen más de 3 PT entre ellas.

Ataques profanos (pasiva): Tus armas y ataques naturales están infundidos del poder del infierno. Cada vez que reduzcas los PV de un objetivo con un ataque este sufrirá una herida profana además de todos los demás efectos (si provocas una herida permanente con otra habilidad estas no se acumulan). Haces además +2 daño elemental con tus ataques y estos cuentan como si fuesen hechos con un arma de hierro frío.

## Rango IV

Incrementa tu INT por 1.

Siervos del contrato (ritual): Tu lealtad al infierno es recompensada con varios demonios a tu servicio. En un descanso corto puedes hacer un ritual para pedir los servicios de un demonio mayor o 4 demonios menores. Estos te seguirán durante un día o hasta que cumplan su trabajo, y hasta que esto ocurra no puedes tener mas demonios a tu servicio. Los demonios mayores tienen como máximo nivel 10 y los menores tienen nivel 6, aumentando por 2 cada vez que obtengas un rango adicional. Solo podrás controlar a demonios que tengan nivel inferior al tuyo.

Blasfemia (pasiva): Tus habilidades de influenciar, presencia y magia mental son capaces de traspasar las resistencias que tenga el objetivo. Sólo podrán ser detenidas por personajes que tengan [mente en blanco](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-v) o [aura sacra](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/guerrero%20divino.html#rango-v).

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Secretos de la magia (pasiva): Conoces hechizos que sólo las criaturas infernales pueden usar. Recibes la capacidad de emplear un hechizo de rango III o menos de manera innata tres veces al día perteneciente a cualquier rama de magia arcana (dos veces al día si cuesta 2 chi). Alternativamente puedes aprender un hechizo de tu propia creación cuyo poder no exceda uno de rango III, el cual deberá contar con el consentimiento del máster.

Salto infernal (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes teletransportarte 90 pies dejando tu posición inicial y final una nube de azufre la cual oscurece un área de 5 pies. Esa nube se dispersa tras una ronda. Salto infernal puede ser usado un número máximo de veces por combate igual a tu rango de ascendencia infernal - 2 (gastando 1 chi puedes recuperar un uso de esta habilidad). Si tienes rangos en [magia espacial](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html) puedes gastar 1 chi para emplear los efectos de esta habilidad cuando teletransportes.

## Rango VI

Incrementa tu CON por 1.

Señor de la sima (pasiva): Realizando un ritual oscuro abandonas tu cuerpo mortal para convertirte en un demonio. Como demonio eres inmortal y obtienes resistencia 4 contra enfermedades, venenos y efectos mentales. Recibes 6 [puntos de transformación](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#puntos-de-transformaci%C3%B3n) para gastar en mejoras y los demonios de menor nivel te obedecen sin cuestionarte.

Puertas del infierno (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes abrir un portal al mismo infierno. Cada turno que el portal permanezca abierto recibes 4 puntos de invocación, los cuales podrás gastar para invocar criaturas. Como acción bonus puedes gastar cualquier número tus puntos de invocación en que un demonio de ese nivel pase por el portal. Mantener el portal te cuesta una acción al turno y se cierra si pie El portal se cierra automáticamente al cabo de diez rondas y no puede volver a ser abierto en un día, pero toda la región donde haya sido abierto el portal será bendecida por el infierno, contando como [tierra consagrada](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/magia%20divina.html#rango-ii) para los adoradores de entidades infernales.

# Criaturas infernales

## Diablo familiar (nivel 2)

**Rangos:**

**Mejoras** (3 PT): Ascendencia infernal, pequeño, vuelo

## Sabueso infernal (nivel 4)

## Spator (nivel 6)

## Kidemon (nivel 8)

## Vassagis (nivel 10)

## Ostokrel (nivel 12)

## Malebranche (nivel 14)

**PV:** 14 **VT:** 22 **DEF:** 9

**FUE:** 8 **DES:** 4 **CON:** 7 **INT:** 2 **SAB:** 3 **CAR:** 6

**Rangos:** Alabardas V, Magia de fuego III, Guerrero divino III

**Mejoras** (12 PT): Grande, armadura natural, vuelo, ascendencia infernal (ataques profanos, lengua del diablo)

**Movimiento:** 30 pies vuelo

**Resiste:** fuego 5, necrótico 5

**Inmune:** veneno, efectos mentales

**Prioridad:** 4 (1 estándar + 1 movimiento)

**Flanqueador experto:** Inflige +2 daño base con su lanza al flanquear.

**Carga con lanza:** Inflige +2 daño base al realizar una carga con su lanza.

**Lanza infernal** (acción de movimiento): 3 soltura + 5 habilidad, 6+Éxito daño perforante +2 daño de fuego. 2 VEN: Herida media profana, desarme, clavar lanza, 4 VEN: Herida grave profana

**Llamarada** (acción de movimiento): 2 soltura + 4 habilidad, 4+Éxito daño fuego profano (+2 daño contra criaturas caóticas). El nivel de las quemaduras aumenta por un paso contra criaturas con armadura. 2 VEN: el objetivo sufre una quemadura media o es cegado. 4 VEN: el objetivo sufre una quemadura grave. Puede sufrir 2 daño no-letal para realizar un ataque adicional.

**Preparación contra cargas** (acción de movimiento): Se prepara contra un ataque. La siguiente vez que una criatura pase por el radio que amenaza con su arma sufrirá un ataque de oportunidad inmediato con el cual infligirá +2 daño.

**Muro de llamas** (acción estándar): Forma un muro de luz de 45x15 pies. Otorga cubierta contra ataques a distancia. Toda criatura que intente pasar por él sufrirá 2 daño de fuego profano y una quemadura media. El muro desaparecerá si pierde la concentración.

**Cargar ataque** (acción de movimiento): Obtiene un punto de carga (máximo 4). Puede gastar un punto de carga para añadir un dado de ventaja a un tiro de ataque y aumentar el daño base por 1.

**Parada elemental:** 2 desafío + 4 dificultad, cancela un éxito o dos ventajas (2/ronda). 2 DES: Forma un muro de llamas

**Parada:** 3 desafío + 5 habilidad, cancela un éxito o dos ventajas (3/ronda)

## Nergeth (nivel 16)

## Puragaus (nivel 18)

## Exar (nivel 20)

Base bípeda; **FUE** 7, **DES** 1, **CON** 5, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 0; **PV** 13, **VT** 15, **DEF** 3

* **Mejoras:** Tamaño superior, alas, regeneración (+1), armadura natural (+1), ascendencia infernal (lengua del diablo, blasfemia, ataques profanos, salto infernal)
* **Rangos:** Magia de fuego V, Guerrero divino V, Armaduras III, Presencia II

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.

## Rango I

Recibes resistencia 2 a daño físico.

Aspecto entrópico (pasiva): Tu cuerpo adopta las características de un insecto determinado, otorgándote algunas de sus habilidades. Tienes la capacidad de tomar una forma híbrida entre humano e insecto conocida como forma entotrópica, recibiendo 3 [PT](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#puntos-de-transformaci%C3%B3n) para emplear en mejoras (estas mejoras pueden sí alterar tu fisiología). Algunas posibilidades son alas (2 PT), perforar (1 PT), armadura natural (1 PT) o veneno (2 PT). Cambiar de forma te cuesta una acción de movimiento y tu aspecto humano recibe ciertos rasgos similares a tu forma insectoide, como podrían ser un timbre extraño en tu voz u ojos de colores fuera de lo común. Los insectos y criaturas insectoides nunca serán naturalmente hostiles hacia ti.

Mente insectoide (pasiva): Tu mente funciona de una manera extraña más propia de los insectos que de los seres humanos. Recibes resistencia a [influenciar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html) y efectos mentales igual a tu rango de ascendencia insectoide + 1 además de recibir la capacidad de percibir las vibraciones, otorgándote vista a ciegas en un radio de 30 pies.

## Rango II

Incrementa tu DES por 1.

Escalada superior (pasiva): Las palmas de tus manos y de tus pies están dotadas con una multitud de pequeños filamentos que te permiten engancharte a superficies lisas. De esta manera, recibes una velocidad de escalada de 30 pies y eres capaz de escalar por cualquier superficie vertical y horizontal (incluyendo boca abajo). Puedes usar Esquiva para evitar ataques hechos contra ti mientras escales sin recibir desventaja.

Empatía con alimañas (pasiva): Tienes una conexión superior con las criaturas insectoides, permitiéndote comunicarte con ellas como si hablasen tu idioma. Con esta habilidad puedes emplear a los insectos como fuente de información, aunque estos sólo podrán comunicar aquello que perciban desde su punto de vista (es decir, no podrán comunicar conceptos que no puedan comprender).

## Rango III

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1 e incrementa tus PT por 3.

Ovoposición (3 acciones) Empleando 3 acciones puedes implantar una o varias larvas de insecto en una criatura incapacitada o inconsciente de tu elección. La criatura no se dará cuenta de tu implantación si esta fracasa en un tiro de percepción contra tu sigilo (si está está dormida recibirá dos dados de desventaja en su tiro). Una ovoposición funciona como una [enfermedad](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) física o mental dependiendo de la naturaleza de las larvas, teniendo gravedad igual a tu estadística de CON + tu rango de ascendencia y incidencia de un día. Cuando la enfermedad llegue a su máximo la criatura morirá al instante y la larva emergerá como una criatura de nivel igual a tu rango de ascendencia x 2. Puedes tener bajo tu control un número de criaturas insectoides cuyos PT combinados no excedan tu rango x 4.

Esta habilidad puede funcionar alternativamente como una [maldición](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/criaturas%20malditas.html), causando que tu objetivo se empiece a transformar en un horripilante híbrido entre humano e insecto. Si empleas ovoposición de esta manera, tu objetivo recibirá un rango de ascendencia insectoide en cada grado de maldición hasta el grado 3, en el cual perderá su humanidad.

Aspecto superior (pasiva): Tu forma entotrópica te otorga una habilidad específica dependiendo de la criatura que busques emular. Recibes una de las siguientes habilidades dependiendo de la forma entotrópica que hayas escogido:

* **Araña:** Como acción estándar puedes secretar una telaraña para atrapar a tus enemigos. La telaraña funciona de manera similar a una red, pero para liberarse de ella será necesario tener éxito en un tiro de Juego de manos contra tu CON + ascendencia. Las telarañas son altamente inflamables y un espacio ocupado por telarañas cuenta como terreno difícil.
* **Mantis:** Tus movimientos son ágiles y precisos, acabando ágilmente con tu presa. Tus ataques naturales aumentan su alcance por 5 pies y reciben la habilidad [combate furtivo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-i).
* **Hormiga:** Puedes coordinarte con soltura con otros insectos aliados, colaborando juntos para acabar con el enemigo. Cada vez que ataques a un objetivo todos tus aliados recibirán ventaja en sus tiros de ataque contra esa misma criatura durante una ronda.

Puedes escoger habilidades distintas a esta dependiendo de tu forma entotrópica siempre que cuenten con el consentimiento del máster.

## Rango IV

Incrementa tu CAR por 1.

Invocar marabunta (2 acciones) Empleando 2 acciones puedes llamar a una furiosa marabunta de insectos a atacar a tus enemigos. Esta habilidad te permite invocar a un número de marabuntas de insectos con tamaño máximo de 10 pies cúbicos igual a tu rango - 1, las cuales aparecerán a 60 pies de ti. No puedes controlar un número de insectos superior a tu rango + 2 y cada marabunta de 10 pies cuenta como un insecto individual.

Una marabunta se mueve a una velocidad de 30 pies al turno y sólo será dispersada si esta sufre un ataque de área (las habilidades maza oscilante y corte no se aplican para este efecto). Toda criatura que finalice la ronda en un espacio ocupado por una marabunta sufrirá 2 daño no-letal (este daño pasará a ser letal si esta no lleva armadura) y recibirá el efecto de estado náuseas durante un turno. Las marabuntas permanecerán en el campo de batalla hasta que caigas inconsciente o escojas dispersarlas.

Depredador imparable (pasiva): Tus fauces y garras aumentan su fuerza, permitiéndote perforar armaduras metálicas para devorar la deliciosa carne que se encuentra en su interior. Aumenta el daño base de tus ataques naturales por 2 y al impactar a tu objetivo podrás reducir su defensa por 2. Estas bonificaciones se acumulan con [golpe devastador](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/artes%20marciales.html#rango-iv) y [ataque poderoso](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20cortantes.html#rango-ii). Tienes la capacidad de devorar sustancias hechas de madera u otros materiales naturales.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Regeneración (pasiva): Los insectos bajo tu control cauterizan tus heridas y se fusionan con tu cuerpo, sanándote 2 vitalidad al turno. Si te encuentras al máximo de vitalidad te recuperarás entonces 2 PV. Al hacer un descanso corto en un espacio infestado con insectos reduce el nivel de una herida permanente por 1 (reduce el nivel de todas tus heridas permanentes si realizas un descanso largo). Tu cuerpo obtiene también la capacidad de recuperar órganos perdidos, permitiéndote regenerar una parte del cuerpo al cabo de una semana.

Fortalecer insecto (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes transformar un sencillo insecto en un feroz depredador bajo tu control. Esta habilidad transformará al insecto que escojas en una criatura de nivel igual o inferior a tu rango de ascendencia insectoide x 2, la cual mantendrá la misma fisiología que el insecto base que escojas. Los insectos creados de esta manera cuentan para tu límite de criaturas que puedas controlar.

## Rango VI

Incrementa tu INT por 1.

Forma de plaga (2 acciones) Tu mente abandona tu cuerpo para fusionarse con una marabunta de insectos, abandonando tu humanidad al completo. Obtienes la capacidad de transformarte en una marabunta de insectos de tamaño igual a 10 pies cúbicos empleando 2 acciones, recibiendo las capacidades y debilidades de estas. La marabunta puede adoptar tu forma humana, pero aunque se asemeje a esta a primera vista un análisis más atento revelará tu verdadera naturaleza. En forma humana recibes inmunidad a efectos mentales y heridas permanentes debido a tu naturaleza como plaga viviente.

Mente colmena (pa) Los insectos actúan como extensión de tu ser, transmitiéndote información de manera instantánea como si se tratase de una inmensa red neuronal. Eres inmune a ataques sorpresa, [fintas](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-ii) y flanqueo siempre y cuando haya una marabunta de insectos a 30 pies de ti. Además, puedes transmitir tus sentidos a cualquier insecto localizado a 60 pies de ti como acción estándar, percibiendo el mundo a través de sus ojos y manipulando sus movimientos. Esta conexión se perderá si el insecto se aleja a más de 120 pies de ti.

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.

## Rango I

Recibes resistencia 2 a daño físico. Puedes utilizar magia arcana de forma innata empleando tu estadística de carisma.

Furia del oni (1 acción): Empleando una acción puedes liberar la energía de tu oni interior para mejorar tus capacidades físicas. Al activar esta habilidad ataques físicos hacen +2 daño de energía y recibes resistencia igual a tu rango contra efectos mentales y moral. Furia del oni durará un número de rondas al día igual a tu rango + 2 y al acabar recibirás el efecto de estado fatigado (esta habilidad no puede usarse cuando estés fatigado). Puedes elegir reducir tu cordura por 1 para pasar una ronda adicional en furia del oni, y el caso que tu cordura sea reducida a 0 tu oni interior tomará control de tu cuerpo hasta que caigas inconsciente o pase un día. Las mejoras de furia de oni se acumulan con aquellas otorgadas por rangos en [ira](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/ira.html), pero si entras en *ira* y *furia del oni* a la vez acabarás exhausto cuando estas terminen.

Sanación rápida (pasiva): Te recuperas de tus heridas con mayor rapidez. Al realizar un descanso corto te sanas todos tus PV y eres capaz de sanarte tus heridas permanentes en un descanso largo sin necesidad de atención medica, reduciendo el nivel de todas ellas por un paso.

## Rango II

Incrementa tu CAR por 1.

Comandar a los débiles (pasiva): Eres capaz de emplear tu fuerza para doblegar a los más débiles de carácter. Puedes usar tu estadística de FUE en tiros de [influenciar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html) y [persuasión](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html) interactuando con personas que tengan menor fuerza que la tuya y al emplear una habilidad de Presencia para intimidar aumenta los PV máximos que afectas con tus habilidades de miedo por 2.

Foco elemental (pasiva): Tu espíritu está asociado con un elemento de tu elección. Tienes resistencia igual a tu rango de ascendencia + 1 contra un tipo de daño determinado relacionado con él y recibes la habilidad Infusión elemental asociada con el elemento escogido. Desbloqueas la magia elemental relacionada con ese elemento y aumenta tu reserva elemental en él por un valor igual a tu rango de ascendencia + 2.

Tercer ojo (pasiva): Tienes un tercer ojo en la frente, el cual puedes abrir y cerrar como acción bonus. Mientras que tu tercer ojo esté abierto tienes visión a oscuras en un área de 60 pies y puedes ver a través de tu elemento sin dificultades, como si tuvieses [georradar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20tierra.html#rango-ii), [visión ígnea](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20fuego.html#rango-ii) o [visión árctica](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20boreal.html#rango-ii).

## Rango III

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1

Rayo ocular (acción bonus): Un número de veces al día igual a tu rango - 1 puedes disparar un rayo de energía elemental desde tu tercer ojo. Esto es una acción bonus empleable una vez por ronda y el tiro es igual a tu CAR + tu rango de ascendencia. El rayo ocular inflige 1d6 + rango daño de tu elemento elegido al impactar. Si tienes rangos en magia elemental puedes aplicar sus habilidades en tu rayo ocular como si se tratase de un ataque elemental y emplearás tu tiro de magia elemental si este es superior.

Niebla de pesadillas (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes llenar un área de 15 pies de una tenebrosa neblina que provoca temor a tus enemigos. Todas las criaturas en el área de efecto tener éxito en un tiro de SAB contra tu rango de ascendencia + CAR, aumentando el nivel de miedo en el caso que fracasen. Toda criatura que permanezca en el área de efecto de la niebla deberá repetir este tiro al principio de su turno o el nivel de miedo volverá a aumentar. Esta niebla dura un número de turnos igual a tu rango de ascendencia + 1 y solo puede usarse una vez por combate.

## Rango IV

Incrementa tu FUE por 1.

Vuelo (pasiva): Al entrar en furia del oni recibes la capacidad de volar. Tu velocidad de vuelo es de 30 pies (20 si llevas armadura). Mientras estés volando recibes ventaja en todos tus ataques físicos hechos contra criaturas en el suelo y en tus tiros de esquiva. Si sufres una herida permanente o eres [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) mientras vuelas empezarás a caer inmediatamente.

Forma gaseosa (2 acciones): Recibes la capacidad de transformar tu cuerpo en un estado gaseoso empleando 2 acciones. Mientras estés en esta forma eres incorpóreo e inmune a daño físico, pero no podrás hacer ataques físicos o elementales. Puedes permanecer como máximo un número rondas seguidas igual a tu rango de ascendencia + 1 en forma gaseosa, tras las cuales volverás a tu forma corpórea y debes realizar un descanso corto para volver a usar esta habilidad. Forma gaseosa puede utilizarse como reacción si te encuentras en posición defensiva, lo cual te protege contra todo el daño hecho contra ti. Obtienes un uso adicional de esta habilidad cada vez que subas un rango.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Regeneración (pasiva): Tu cuerpo se sana a velocidades prodigiosas, permitiéndote que te recuperes del daño y hasta las heridas permanentes. Al principio de tu turno te sanas 2 vitalidad de manera automática, y si te encuentras al máximo de vitalidad te sanas 2 PV. Al hacer un descanso corto reduce la gravedad de todas tus heridas permanentes por un paso, mientras que si realizas un descanso largo te recuperarás de todas tus heridas salvo las graves. Después de una semana eres capaz de recuperar órganos y partes del cuerpo perdidas.

Furia superior (pasiva): Al entrar en furia del oni recibes un bonificador igual a tu rango - 2 en todos tus tiros de ataque y defensa hechos con un arma de tu elección. Puedes además aumentar tu tamaño por un paso, incrementando tu fuerza y constitución por 2 pero reduciendo tu DES por 1. Tu regeneración en tamaño grande se reduce por 1 y las criaturas de tamaño inferior al tuyo reciben ventaja en tiros de esquiva para evitar tus ataques.

## Rango VI

Incrementa tu CON por 1.

Despertar el demonio (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes liberar el oni interior de todos los Hobgoblin en un área de 60 pies. Todos los que tengan nivel inferior al tuyo - 2 reciben la ascendencia oni a rango I y entran inmediatamente en furia del oni. Un Hobgoblin de cualquier nivel puede aceptar voluntariamente que lo transformes en oni, superando así la restricción de nivel. En el caso que afectes a un Hobgoblin de mayor nivel tendrá la oportunidad de realizar un tiro de SAB contra tu estadística de carisma + rango, recibiendo desventaja si está a menos de 6 PV. También recibes la capacidad de alterar tu aspecto cemp, tomando la forma de un humanoide de tu elección.

Alma de oni (pasiva): Has abrazado el poder de tu oni interior para transformarte en un espíritu inmortal. Recibes resistencia 4 contra efectos mentales, [veneno](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos), [enfermedades](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) y efectos de moral, y las criaturas con ascendencia oni te obedecen instintivamente. En el caso que te mueras tu espíritu puede poseer otro cuerpo de Hobgoblin o el de un recién nacido, otorgándole un rango de ascendencia oni. Si ya tiene la ascendencia oni, recibe la ascendencia a rango VI y uno de tus rangos anteriores (con el entrenamiento adecuado este podrá recibir todos tus rangos anteriores, el cual durará como mínimo una semana por rango). Adicionalmente, puedes emplear una habilidad mágica hasta tres veces al día sin la necesidad de pagar chi (dos veces al día si cuesta 2 chi para activar y una vez al día si cuesta 3 chi).

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.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico. Desbloqueas los rangos de nigromancia, para los cuales puedes emplear tu estadística de Carisma en lugar de tu inteligencia, y magia sombría.

Sigilo sombrío (pasiva): No haces ruido al pasar ni dejas huellas, moviéndote con el sigilo de una sombra. Si estás en un área de luz tenue u oscuridad puedes emplear una acción de movimiento para ocultarte aunque estés a la vista de otros personajes.

Nacido de las tinieblas (pasiva): Puedes ver en la oscuridad mágica y no mágica a una distancia de 60 pies. Además, recibes Resistencia contra daño frío y necrótico igual a tu Rango. Los no-muertos no son naturalmente hostiles hacia ti.

## Rango II

Incrementa tu DES por 1.

Crear oscuridad (2 acciones): Recibes una reserva de energía elemental equivalente a 2 + rango la cual puedes consumir para potenciar tus ataques físicos (esta se acumula con la reserva elemental de *magia sombría*). Puedes apagar todas las luces en un espacio de 5 x rango pies de radio a un máximo de 60 pies de distancia empleando 2 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 1, reduciendo la luminosidad de dicho espacio por un paso. Si el área ya está a oscuras este se llenará de una nube de oscuridad mágica. Todos tus ataques contarán como ataque sorpresa contra criaturas incapaces de ver en la oscuridad y recibes los efectos de ocultamiento superior.

Aliado sombrío (pasiva): Puedes tener una Sombra como tu familiar, la cual te servirá con absoluta lealtad. Esa Sombra no puede manifestarse si hay luz brillante y no puede estar a una distancia de ti mayor de 60 pies. Una sombra se trata una criatura con nivel igual a tu rango de ascendencia x 2 y la mejora *origen sombrío*.

## Rango III

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1.

Regeneración sombría (pasiva): Al empezar tu turno en un área que se encuentre a oscuras recuperas 1 Vitalidad y 1 punto de tu reserva elemental. No puedes sanarte PV de esta manera, pero al hacer un descanso corto en una zona con alta influencia sombría te recuperas todos tus PV como si realizases un descanso largo. Cuando alcances rango V cada ronda que permanezcas en un área infundido con tu elemento podrás sanarte 2 Vitalidad o 1 PV.

Salto sombrío (2 acciones): Eres capaz de crear pequeños portales al mundo de las sombras que te permiten viajar distancias cortas en un instante. Como acción estándar empleable un número de veces por combate igual a tu rango de ascendencia. puedes abrir un portal que conecte tu posición con otro lugar que se encuentre a 90 pies de distancia. El portal permanecerá en el mundo mientras te concentres en este y las superficies que conecta deben estar a oscuras. Salto sombrío puede emplearse también para viajar al plano de las sombras, aunque para este uso debes realizar un ritual de una hora de duración. Utilizar salto sombrío te costará una acción de movimiento a rango V.

## Rango IV

Incrementa tu CAR por 1.

Aura de terror (1 acción): Tu presencia causa temor en los débiles de carácter. Emplean puedes activar un aura de miedo con radio de 60 pies. Todas las criaturas que estén en tu aura de terror pasarán a estar [espantadas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada) ([asustadas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#asustada) si tienen 5 o menos PV). Aquellos con resistencia al miedo que entren en tu aura podrán pasar un número de turnos igual a su valor de resistencia en esta sin sufrir ningún efecto adverso. Aura de terror se desactivará durante un turno en el caso de que sufras una herida permanente, estés incapacitado o empieces tu turno en un área de luz intensa.

Forma sombría (2 acciones): Empleando 2 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes transformarte en una sombra viviente. En esta forma sombría eres incorpóreo y no podrás usar ninguna acción que no esté relacionada con ascendencia sombría. Puedes permanecer como máximo un número rondas seguidas igual a tu rango de ascendencia + 1 en forma sombría, tras las cuales vuelves a tu forma corpórea. Forma sombría puede utilizarse como reacción si te encuentras en forma defensiva, lo cual te protege contra todo el daño hecho contra ti.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Invocación sombría (3 acciones) Empleando 3 acciones puedes invocar una criatura del plano de las sombras, la cual seguirá tus órdenes lealmente. La criatura que invoques no puede tener más nivel que tu rango x 2 y recibirá la mejora *origen sombrío*. Invocación sombría puede emplearse un número de veces al día igual a tu Rango - 2 y las criaturas invocadas permanecerán en el mundo durante dos horas. Puedes reducir tu reserva elemental por 1 para que al invocar una criatura para que esta tenga dos niveles adicionales siempre y cuando su nivel no sea superior al tuyo.

Luces y sombras (acción bonus): Reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes infundir una ilusión con magia sombría como acción bonus. Las ilusiones sombrías no necesitan tu concentración para mantenerlas y no se desvanecen al interactuar con ellas al tener un mínimo de sustancia. Si infundes una criatura ilusoria esta se transformará en un monstruo sombrío como si empleases la habilidad Invocación sombría. Las criaturas con ascendencia Sombría son inmunes a los efectos causados por ilusiones sombrías.

## Rango VI

Incrementa tu INT por 1.

Sombra viviente (pasiva): Has sacrificado tu humanidad para convertirte en un maestro de las sombras. Recibes resistencia 4 contra veneno, enfermedades, fatiga y sangrado, y las heridas permanentes que recibas reducen su efectividad por 1. Al entrar en Forma sombría puedes poseer a un cuerpo vivo o muerto de tu elección como acción estándar, obteniendo control absoluto de sus acciones. La criatura que poseas puede tirar sabiduría contra tu carisma para resistir este efecto, y al poseer un cuerpo puedes ser exorcizado de él como si fueses un espectro.

Portal sombrío (3 acciones) Empleando 3 acciones puedes causar una brecha entre dimensiones, formando un portal al plano de las sombras. El portal sombrío llenará toda un área de 10 pies con oscuridad mágica y apagará todas las luces en un área de 60 pies (si es de día causará que la luz pase a ser tenue). Cada turno que el portal permanezca abierto recibes 4 puntos de invocación, con los cuales podrás invocar criaturas. Puedes gastar cualquier cantidad de tus puntos de invocación como acción bonus para que una criatura sombría de ese nivel pase por el portal. Mantener el portal te cuesta una acción al turno y se cierra si no eres capaz de usar acciones durante dos rondas seguidas. El portal se cerrará automáticamente al cabo de diez rondas y no puede volver a ser abierto en un día, pero toda la región donde haya sido abierto contará como terreno consagrado para las criaturas que veneren a entidades del plano sombrío.

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.

## Rango I

Obtienes Resistencia 2 a daño físico.

Aspecto primigenio (pasiva) Tu conexión con la naturaleza se manifiesta en tu cuerpo, dándote rasgos de un ser natural. Tienes 3 [PT](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#puntos-de-transformación), los cuales puedes gastar en mejoras corporales. Algunas posibilidades son garras (1 PT), armadura natural (1 PT), depredador (1 PT), mordisco (2 PT), movimiento adicional (1 PT), golpe (1 PT) o arrollar (2 PT). Aspecto primigenio no puede darte órganos y fisiología que no tienes naturalmente, como es el caso de miembros adicionales o alas. Alternativamente puedes recibir un compañero animal de nivel 1 en lugar de modificar tu cuerpo, el cual incrementará su nivel por 2 cada vez que obtengas un nuevo rango en ascendencia verdeante.

Guardián de la vida (pasiva): La energía vital infunde tu cuerpo, permitiéndote sanar heridas y hacer crecer las plantas. Eres capaz de usar *primeros auxilios* sin la necesidad de tener los adecuados materiales y una vez al día puedes reducir el nivel de una herida permanente por un paso. Esta habilidad puede usarse dos veces al día a rango III y tres veces a rango V. Los animales, plantas y espíritus nunca serán naturalmente hostiles hacia ti y obtienes resistencia igual a tu rango + 1 contra magia de naturaleza.

## Rango II

Incrementa tu SAB por 1.

Paso forestal: Ignoras el terreno difícil causado por la naturaleza, como es el caso de [enmarañar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20naturaleza.html#rango-i) o [crecimiento acelerado](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20naturaleza.html#rango-ii). Tienes además resistencia a magia de naturaleza e intentos de [agarre](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) con esta igual a tu Rango.

Comunión con la naturaleza: Tus sentidos aumentan su eficacia, llegando a ser como los de un animal salvaje. Tienes vista a oscuras y olfato en un radio de 60 pies. Puedes además realizar un ritual de una hora de duración donde entras en harmonía con la naturaleza de tu región, lo cual te permite conocer información sobre los espíritus y localidades de esta. Si tienes rangos en [rastrear](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html) puedes convertir una región en tu terreno predilecto tras armonizar con ella.

Fuerza primigenia (pasiva): Recibes una reserva de energía elemental igual a 2 + tu rango la cual puedes consumir para incrementar la fuerza de tus ataques (esta se acumula con la habilidad reserva de energía). Como acción bonus usable una vez al turno puedes reducir tu reserva elemental por 1 para infundir tus ataques naturales y armas hechas de madera con energía natural durante una ronda. Un ataque infundido con la naturaleza hace +2 daño base y al impactar a un enemigo con armadura reducirá la defensa de esta por 1. No sufres daño no-letal la primera vez que utilices esta habilidad si has armonizado con la región.

## Rango III

Aumenta tu resistencia a daño físico por 1. Recibes 3 PT adicionales que puedes gastar en mejoras.

Espíritu protector (ritual): Un espíritu de la naturaleza actúa como tu guía, dándote consejo y protegiéndote de peligros. Mientras te encuentres en un terreno armonizado el espíritu protector te alertará de la presencia de enemigos ocultos y te otorgará los beneficios de estar en *posición de*. Conoces también como realizar un ritual para contactar a tu espíritu protector y recibir su sabiduría. Este ritual tiene una duración de 10 minutos y te permite convertir un terreno en armonizado y hacerle hasta 4 preguntas a tu espíritu. Estas preguntas deben ser contestadas sinceramente por el máster siempre y cuando el espíritu conozca la respuesta, aunque la respuesta puede ser tan críptica como el máster desee. Empleando 2 acciones puedes invocar a tu espíritu protector, el cual se manifestará como una criatura con nivel igual a tu rango de ascendencia x 2 que empieza con la habilidad *origen espiritual*. Si el espíritu está invocado perderás los bonificadores defensivos que este te otorga.

Conexión elemental (pasiva): La energía vital de la naturaleza sana tus heridas y te fortalece en el campo de batalla. Cuando empieces tu turno en un terreno armonizado te regeneras 1 vitalidad y recuperas 1 punto de tu reserva elemental. No puedes sanarte PV de esta manera, pero si realizas un descanso corto en tu terreno armonizado reduce el nivel de una herida permanente por 1 (todas tus heridas si es un descanso largo). Cuando alcances rango V de esta ascendencia aumenta el número de Vitalidad que te sanas al turno por 1 y recuperarás 2 PV al turno si tu Vitalidad está al máximo.

## Rango IV

Incrementa tu DES por 1.

Ataques infundidos (pasiva): Tus ataques físicos están recubiertos de madera y zarzas para incrementar su fuerza, aumentando así su daño base por 2 y tu alcance por 5 pies. Si empleas furia de la naturaleza en un ataque infundido podrás reducir la DEF de la armadura que lleve objetivo por 2 al impactar (le provocas sangrado si esta ha sido reducida a 2 o menos).

Llamada de la naturaleza (3 acciones): Los animales, plantas y espíritus no son naturalmente hostiles hacia ti y te asisten cuando te encuentres en peligro. Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 2 puedes invocar un espíritu, bestia o elemental para asistirte en el campo de batalla (esta habilidad reducirá tu reserva elemental tan solo por 1 si te encuentras en tu *terreno predilecto* o armonizado). La criatura que invoques no puede tener nivel superior a tu rango x 2 y recibirá la mejora *ascendencia espiritual*. Las criaturas invocadas permanecerán a tu lado durante dos horas y no podrás controlar simultáneamene a más criaturas que tu rango de ascendencia verdeante. Puedes gastar un punto adicional de tu reserva elemental al invocar una criatura para que esta tenga dos niveles adicionales siempre y cuando el nivel nuevo no exceda tu nivel base.

## Rango V

Aumenta tu resistencia al daño físico por 1 y tu resistencia mágica por 3.

Aura primigenia (2 acciones activar): La magia antigua emana de tu cuerpo, empoderando la vida y debilitando los objetos y magias artificiales en un radio de 30 pies. Activar el aura te cuesta 2 acciones para activar y mientras permanezca activa todas las criaturas en el radio de tu aura primigenia recuperan 1 vitalidad al principio de su turno y las plantas en el área crecen con mayor rapidez, transformándose así en terreno difícil. Además, todos los tiros de magia y con objetos tecnológicos realizados por criaturas que se encuentren en tu aura primigenia recibirán desventaja y puedes reducir tu reserva elemental por 1 como acción bonus usable una vez por ronda para provocar los efectos de *disrupción* en una criatura de tu elección que se encuentre en el aura primigenia. Tu aura prmigenia se desactivará si pierdes l

Lenguaje universal (pasiva): Conoces la primera lengua que une plantas, espíritus y animales. Con esta lengua puedes comunicarte con cualquier ser de la naturaleza y obtener información de estos. Las respuestas que recibirás dependen de la criatura con la que te comuniques y algunos seres pueden tener dificultad en transmitirte determinados conceptos.

## Rango VI

Incrementa tu SAB por 1. Recibes 3 PT adicionales que puedes gastar en mejoras.

Elegido de los espíritus (pasiva) Eres un campeón bendecido por los espíritus. Recibes resistencia 4 a efectos mentales, enfermedades y venenos, y tu cuerpo envejece un ritmo dos veces inferior. Los espíritus no serán naturalmente hostiles hacia ti y tendrán profundo respeto hacia ti.

Forma elemental (3 acciones) Empleando 3 acciones puedes rodearte de una gran masa vegetal. Mientras estés en esta forma aumentas tus PV por 6 y tu defensa por 2, además de llenar un área de 10 pies centrado en ti con un [muro de zarzas](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20naturaleza.html#rango-ii). Aumentas también tu tamaño base, incrementando tu FUE y CON por 2 a costa de reducir tu DES por 1. La forma elemental durará un número de rondas igual a tu rango + 1 o hasta que pierdas la concentración.

# Criaturas espirituales

## Elemental escudo (nivel 10)

## Guerrero de terracotta (nivel 10)

## Hidra forestal (nivel 10)

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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con bombas. Puedes usar tu estadística de inteligencia para tiros de ataque con bombas.

Fabricar bombas (proyecto y 2 acciones): Conoces como fabricar explosivos utilizando materiales rudimentarios. Como proyecto de duración igual a un descanso corto puedes fabricar una cantidad de bombas igual a tu rango si posees los materiales adecuados, pudiendo tener como máximo INT + 2 bombas preparadas. Hacer un ataque con te cuesta 2 acciones, tiene alcance de 30 pi y afectará a todas las criaturas en un radio de impacto de 5 pies. La bomba hará uno de los siguientes efectos.

* **Bomba incendiaria:** La bomba hace 1d6 + INT daño de fuego y provoca una quemadura leve a todas las criaturas que impacte.
* **Frasco de ácido:** La bomba hace 1d6 + INT daño de ácido y reducirá la defensa todas las criaturas impactadas por 1 (en el caso que no tengan armadura sufrirán una quemadura leve).
* **Granada de fragmentación:** La bomba hace 1d6 + INT daño cortante. Las heridas permanentes causadas por una granada aumentan su nivel por un paso contra criaturas con armadura ligera o sin armadura.
* **Granada destellante:** La bomba ciega a todas las criaturas en el radio de efecto durante una ronda.
* **Granada pegadiza:** La bomba [enreda](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enredada) a todas las criaturas en el radio de efecto, manteniéndolas agarradas hasta que escapen. El área afectada por una granada pegadiza pasa a ser terreno difícil.
* **Granada criogénica:** La bomba libera un gas extremadamente frío al impactar, infligiendo 1d6 daño frío y ralentizando durante una ronda a todos los objetivos impactados. Esta congelará toda el agua que se encuentre en su zona de impacto y puede usarse para contrarrestar un ataque elemental de agua.
* **Bomba de humo:** La bomba llena un radio de 15 pies en la zona de impacto con humo, el cual otorga ocultamiento superior a todas las criaturas en su área.
* **Relámpago embotellado:** La bomba hace 1d6 + INT daño eléctrico y ralentiza a todas las criaturas en el área.
* **Piedra atronadora:** La bomba hace 1d6 + INT daño trueno y ensordece a todas las criaturas en el área.

Si fallas con un ataque de bomba esta caerá en un punto aleatorio a 1d6 x 5 pies de tu objetivo, el cual quedará escogido por el máster.

Experto ingeniero (proyecto) Eres capaz de identificar automáticamente las propiedades de un artilugio mecánico sin la necesidad de un tiro. Puedes usar tu estadística de inteligencia en tiros de juego de manos para abrir cerraduras o desactivar trampas. Además, puedes fabricar trampas mecánicas de tu propia creación utilizando una hora de trabajo, pudiendo tener un número de trampas al día igual a tu rango. Los efectos de las trampas son variados y tú eliges sus propiedades exactas, pero el tiro de ataque siempre será igual a tus dados de ataque con bombas. Algunos ejemplos de trampa son los siguientes:

* **Trampa de oso:** Esta trampa provoca una herida permanente leve a la criatura que la pise y mantendrá su pierna agarrada en ella, infligiéndole 1 daño no-letal cada turno que permanezca atrapada.
* **Trampa de mina:** La trampa encenderá una de tus bombas al ser activada. Fabricar una trampa de mina gasta una de tus bombas.
* **Trampa de arma:** La trampa lanzará un proyectil a la criatura que la active, el cual hace 2d4 daño perforante.

## Rango II

Bomba ágil (pasiva): Hacer un ataque con una bomba te cuesta una acción menos y no sufres penalizaciones al lanzar bombas desde vehículos en movimiento. Si posees un lanzagranadas y como mínimo un rango en aptitud con armas de fuego puedes lanzar dos bombas con un sólo ataque.

Combinar bomba (proyecto): Puedes combinar varias bombas que tengas fabricadas para crear un explosivo aún más destructivo. Una bomba combinada incrementa su daño base por 1d6 y su radio de impacto por 5 pies por cada bomba que se haya añadido. No puedes lanzar un explosivo formado por la combinación de más de tres bombas a causa de su gran tamaño, pero sí puedes emplearla para trampas.

Bomba retardada (2 acciones) Empleando 2 acciones puedes retardar la explosión de una de tus bombas, haciendo que explote después de una cantidad de tiempo que tú escojas. El tiempo de retraso puede ser como mínimo un turno y como máximo una hora. 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](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html) contra tu tiro de Bombas. Si fracasa más de tres veces en el tiro u obtiene un fracaso crítico la bomba explotará al instante sin que se permita tiro defensivo.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

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](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos) producido por tus bombas de gas afectará a una estadística de tu elección y su gravedad es igual a tu tiro de bombas. Cada turno que una criatura permanezca en el área de un gas deberá tirar contra los dados de gravedad del veneno, aumentando el nivel de este por 1 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 que sintetizas con Conocimiento alquímico o 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 pagando un crédito. Las bombas de chi pueden ser de los siguientes tipos:

* **Bomba de anulación:** La bomba hace el efecto de [eliminar magia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) en un radio de 10 pies de la zona de impacto, usando tus dados de Bombas para el tiro. Los objetos mágicos y tecnológicos en la zona quedan afectados por [disrupción](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-i).
* **Bomba temporal:** Todas las criaturas en el radio de impacto de la bomba son afectadas por el hechizo [ralentizar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-ii) o [acelerar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-ii). Esta bomba elimina además todos los efectos temporales en la zona.
* **Bomba de fuerza:** La bomba hace 1d6 daño de fuerza a todas las criaturas en el radio de impacto. La zona queda además afectada por [tormenta de chi](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20de%20evocacion.html#rango-iii) durante una ronda.
* **Bomba espacial:** Todas las criaturas son teletransportadas a un punto aleatorio localizado a una distancia de 1d6 x 5 pies. 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](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20de%20evocacion.html#rango-iv).

## Rango IV

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 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

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Bomba devastadora (proyecto): Una vez al día pagando 3 chi o 3 crédito 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](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html#rango-v) en un área de 100 pies y matará instantáneamente a todas las criaturas que se localicen a menos de 30 pies de ella. La bomba devastadora puede ser desarmada tal como se indica en 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](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-iv), rayo de energía o [eliminar magia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii)), 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](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-ii), [cierre dimensional](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-iv) o [zona antimágica](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iv). No puedes fabricar más de una trampa mágica al día.

Las armas son aquello que la humanidad lleva empleando desde hace milenios para defenderse y luchar contra especies más fuertes, sin embargo, lo que muchos ignoran es que no todas las armas están hechas de férreo acero o son capaces de perforar la piel de tu enemigo, y es de esa ignorancia de la que tú podrás aprovecharte para conseguir tus verdaderos objetivos valiéndote de la verdadera arma que a estado en nuestra posesión desde el principio, nuestra mente. Es así como, dedicando tu vida al estudio de tanto como te rodea, has decidido embarcarte en un viaje para entrenar tu cuerpo y mente en busca de los saberes que te sirvan de cura contra la ignorancia que a tantos a condenado. Solo entonces cuando llegues a las últimas etapas de tu aprendizaje te habrás convertido en una persona capaz de enfocar los problemas con los que te encuentres de formas diversas, atravesar las barreras del idioma e incluso evitar los algunos de los peligros que la magia guarda para la mente.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de memoria y sientes la presencia de efectos mágicos a 60 pies de ti. Desbloqueas rangos en magia arcana.

Maestro del saber (pasiva): Tienes una gran diversidad de conocimiento y facilidad para aprender nuevas ideas. Recibes éxito automático en tiradas para recordar conceptos básicos de una rama de estudio de tu elección y obtienes una cantidad adicional de niveles de talento igual a tu estadística de inteligencia (si aumentas dicha estadística de manera permanente recibirás un nivel de talento adicional). Puedes además emplear tu estadística de inteligencia en todos tus tiros para resistir efectos mentales y de moral.

Lingüista (pasiva): Aprendes un idioma adicional de manera fluida. Puedes comunicarte de manera básica usando lenguajes similares al tuyo. Un ejemplo es si hablas ustilés puedes comunicarte de manera básica con alguien que hable kratense. A rango III aprendes un idioma adicional.

Aprendizaje rápido (ritual): Puedes mejorar tus atributos mentales y físicos con el adecuado tiempo de estudio. Si dedicas tu tiempo de descanso a estudiar, al cabo de un mes aumenta de manera permanente una de tus estadísticas por 1 (no podrás escoger tu INT de esta manera). Esa estadística no puede exceder tu estadística de inteligencia y sólo puedes usar esta habilidad de nuevo cuando incrementes tu INT de manera permanente.

## Rango II

Conocimiento arcano (pasiva): Estudiando tomos antiguos o indagando en tus habilidades mágicas modificas tu propia magia o fabricas un nuevo invento desconocido. Esta habilidad te permite fabricar un invento que replique una habilidad mágica de hasta rango II, pudiendo usarla tres veces al día sin la necesidad de gastar chi. Alternativamente puedes emplearla para modificar una de tus habilidades mágicas, otorgándola una de las siguientes mejoras:

* **Rápido:** Reduce el coste de emplear la habilidad escogida por 1, llegando a un mínimo de 1.
* **Duradero:** Eres capaz de mantener el hechizo un número adicional de rondas igual a tu rango de conocimiento sin la necesidad de mantener la concentración. Esta habilidad solo puede emplearse gratuitamente una vez por combate y para volver a usarla debes gastar 1 chi.
* **Mental:** Eres capaz de emplear la habilidad escogida sin la necesidad de gesticular, empleando únicamente el poder de tu mente. De esta manera eres capaz de usarla aunque estés agarrado o incapacitado.
* **Ampliado:** Amplia el área de efecto de dicha habilidad por un número de pies igual a 5 x tu rango de conocimiento. Si la habilidad afecta a las criaturas en una esfera aumenta el radio por el valor indicado y si afecta a una única criatura recibirá un radio de salpicadura de ese valor.
* **Empoderado:** Aumenta el daño base de la habilidad escogida por un valor igual tu rango en conocimiento. Puedes también gastar 1 chi de tu reserva para convertir el daño de esta a otro elemento de tu elección.

Uso de objetos mágicos (1 acción) Eres capaz de identificar las propiedades de un objeto mágico sin tener que tirar. Empleando 1 acción puedes drenar el chi de un objeto mágico en tu posesión, permitiéndote recuperar 1 chi de tu reserva mágica. El objeto que drenes perderá una carga y recibirás un penalizador -1 en todos los tiros relacionados con él hasta que realices un descanso largo (en el caso que sea una armadura reduce su valor defensivo por 1 y si es un arma reduce su daño base por 1). Si intentas afectar a un objeto mágico perteneciente a otra persona deberás tener éxito en una tirada de conocimiento contra un tiro de dificultad escogido por el máster según la calidad de dicho objeto.

## Rango III

Crea un nuevo invento con Conocimiento arcano que contenga un hechizo de rango II o modificas un hechizo nuevo de tu elección.

Ritualista (ritual): Empleando complejos rituales eres capaz de lanzar poderosos hechizos fuera de tu alcance. Ritualista te permite emplear cualquier habilidad relacionada con la magia arcana en forma de ritual, incluyendo aquellas que no conozcas. Un ritual requiere el gasto de una acción de turno completo y deberás mantener la concentración en él durante un número de rondas igual al rango de dicha habilidad. Si eres interrumpido mientras lanzas un ritual deberás tener éxito en un tiro de conocimiento contra una dificultad escogida por el máster según la complejidad del ritual o sufrirás 1d4 + rango del ritual daño a la cordura. Los rituales requieren también que pagues 1 chi o componentes mágicos del coste de 1 crédito ronda que lo mantengas activo. Puedes también lanzar rituales de tu propia creación si lo permite el máster.

Saber verdadero (3 acciones) Tu gran cultura te permite conocer con rapidez una gran variedad de datos con un ágil análisis. Una vez al día puedes identificar todos los hechizos, propiedades mágicas y rangos de magia de todas las criaturas en 60 pies empleando. Esta habilidad también puede emplearse si estás investigando en una biblioteca para conocer todas las historias y leyendas relacionadas un lugar, persona o evento.

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 .

## Rango I

Reparar objeto (3 acciones): Tu conocimiento de ingeniería te permite ágilmente reparar objetos dañados. Puedes emplear una hora de trabajo para incrementar la efectividad de un objeto dañado por 1, restaurándolo a su estado anterior. Un número de veces al día igual a tu rango de Fabricación + 1 puedes realizar un Arreglo rápido, lo cual te permite emplear 3 acciones para aumentar la efectividad de un objeto dañado por 1. Debes llevar las herramientas adecuadas para emplear esta habilidad. Reparar objeto te permite también usar el talento Primeros Auxilios para sanar a constructos, empleando tu estadística de Inteligencia para el tiro.

Tecnomancia (proyecto): Empleando los adecuados inventos puedes manipular el chi a tu voluntad, simulando los efectos de la magia. Este rango te permite fabricar inventos que simulen las habilidades de determinados hechizos de magia arcana que conocidos por ti o un aliado. Cada invento podrá tener contenido un único hechizo cuyo rango no exceda tu rango de fabricación, y en el caso que ninguno de tus aliados conozca el hechizo que busques deberás pagar una cantidad de crédito igual coste del hechizo en chi (si es una habilidad pasiva deberás pagar chi igual al rango de esta). Un hechizo ligado a un objeto de esta manera podrá usarse sin la necesidad de gastar chi tres veces al día (2 veces si cuesta 2 chi activarlo y una vez si cuesta 3 chi), requiriendo un gasto de chi para seguir usándolo cuando hayas sobrepasado el límite. Un objeto de este tipo cuenta como un sistema operativo y puede ser afectado por efectos de [Sabotaje](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ciencia/sabotaje.html) o [Disrupción](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-i).

## Rango II

Mejora mágica (proyecto): Eres capaz de modificar armas y armaduras empleando el chi para mejorar sus capacidades. Aplicar una mejora mágica requiere un gasto de los recursos adecuados además de una hora de trabajo por nivel de mejora. No puedes añadir mejoras a un arma o armadura que tengan un valor en créditos superior a tu rango de fabricación.

Programar sistema (proyecto): Empleando tus conocimientos de magia y ciencia puedes elaborar complejos sistemas mágicos capaces de guardar información o ejercer trabajos de manera automática. La naturaleza de estos sistemas queda decidida por ti con el consentimiento del máster y tendrán un coste en créditos equivalente al suyo.

## Rango III

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](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#puntos-de-transformaci%C3%B3n), 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.

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.

## Rango I

Curandero (3 acciones): Tus conocimientos médicos te permiten curar a los enfermos y sanar a los heridos. Puedes usar tu estadística de Inteligencia para tiros de primeros auxilios y llevas siempre materiales adecuados para sanar. Un número de veces al día igual a tu rango + 1 puedes fabricar una dosis de medicina, la cual sanará 1d6 + INT Vitalidad a tu objetivo y te permitirá reducir el nivel de una herida permanente, veneno o enfermedad por un paso si logras tener éxito en un tiro de *primeros auxilios* al que le sumas tu rango en química contra la gravedad del efecto que buscas sanar. Aplicar la medicina cuesta 3 acciones (2 acciones a rango III de química y una acción a rango V) y aquel que la aplique deberá tener niveles de talento en primeros auxilios.

Uso de venenos (proyecto): Tienes gran conocimiento de los diferentes venenos, sabiendo como identificar y prepararlos. No tienes riesgo de envenenarte accidentalmente al manipular [venenos](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos) y puedes preparar hasta rango + 1 dosis de veneno al día con los materiales adecuados, el cual tendrá gravedad igual a tu INT + rango. El veneno que fabriques afectará a la estadística que tú elijas y puedes gastar una dosis para aplicarlo en un arma (esto te cuesta 2 acciones). Al herir con un arma envenenada tu objetivo sufrirá los efectos del veneno escogido al primer nivel, y cada ronda deberá repetir el tiro de CON o el nivel del veneno incrementará por un paso.

Conocimiento alquímico (proyecto): Eres experto en los vínculos entre el chi y las ciencias naturales, sabiendo como sintetizar valiosos cristales de chi a partir de impurezas. Crear un cristal puro de chi es un proceso largo y difícil que requiere minerales irradiados por la magia, lo cual causa que solo puedas crear un cristal al mes por cada rango de Química que poseas si tienes los materiales adecuados (si deseas crear más deberás gastar 1 crédito por cristal). Un cristal puro de chi puede utilizarse para crear todo tipo de objetos mágicos, glifos o rituales, los cuales requieren un coste de chi puro determinado por el máster.

## Rango II

Sintetizar suero (proyecto): Un número de veces al día igual a tu rango + 1 puedes fabricar una dosis de suero químico empleando 2 horas de trabajo. El suero que creas puede implantarse de la misma manera que un veneno y tendrá uno de los siguientes efectos:

* **Cognatógeno:** El suero abre tu mente a nuevas posibilidades, dándote unos instantes de conocimiento verdadero entremezclados con alucinaciones psicodélicas. El cognatógeno aumenta una estadística mental del objetivo por 2 durante diez minutos y otorga resistencia 2 a efectos mentales y miedo al consumirse, pero el usuario quedará confundido si se encuentra en una situación estresante o de combate. El abuso excesivo de cognatógenos puede desencadenar en una [enfermedad mental](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedad-mental) o provocar [locura](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/locura.html).
* **Mutágeno:** El suero fortalece el cuerpo de tu objetivo durante un breve periodo de tiempo, transformándolo en una bestia incontrolada. El mutágeno otorga los efectos de Ira a tu objetivo durante diez minutos. El abuso excesivo de mutágenos puede provocar en cambios permanentes en el cuerpo de tu objetivo o desencadenar en una enfermedad mental.

Resistencia a drogas (pasiva): Tu exposición a varios productos químicos ha hecho que tu cuerpo se acostumbre a ellos. Recibes resistencia a venenos y efectos mentales igual a tu rango de Química + 1.

## Rango III

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 1 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 1 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 1 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 cognatógeno podrás lanzar un hechizo de rango II o menos de forma innata mientras si concentras un mutágeno aumenta tu armadura natural y tus PV base por 1.

## Rango IV

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 los genes de una criatura, dándole 3 [PT](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html) nuevos para gastar en mejoras. Si gastas dos dosis de cognatógeno puedes elevar permanentemente la inteligencia de una criatura, incrementando su INT y su CAR por 1 (Esto sólo puede hacerse una vez por criatura). No puedes darle más de 3 PT a una criatura que alteres de esta manera, pero puedes sustituir los PT que tenga por otros con la adecuada experimentación. A rango V puedes darle 3 PT adicionales a la criatura que transformas.

Infusión de chi (proyecto): Utilizando productos químicos y cristales de chi puedes alterar tu composición física, recibiendo habilidades innatas de magia. Con esta habilidad desbloqueas magia arcana, elemental y ascendencias, y puedes emplear dos horas de experimentación y el gasto de dos cristales de chi para conocer innatamente un hechizo de rango III o menos, el cual podrás lanzar un número limitado de veces al día sin gastar chi. Puedes lanzar el hechizo tres veces al día si es de rango II o menos y una vez al día si es de rango III. No puedes conocer innatamente más hechizos que tu estadística de inteligencia.

## Rango V

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. 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 causará que la criatura reciba la característica Metamorfosis sin la necesidad de gastar PT. Cuando una criatura con este suero entre en combate cuando sufra daño podrás instantáneamente cambiar 1 PT que tenga (1 PT adicional si gastas 2 ventajas o desventajas).

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.

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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con sabotaje.

Sobrecarga (2 acciones) Empleando 2 acciones puedes alterar los conductos de chi de una máquina o un objeto. Esta habilidad funciona igual que la habilidad [disrupción](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-i), pero si afectas una máquina inteligente haz un tiro de Sabotaje contra sus dados de seguridad, infligiéndole 1d4 + INT daño de cordura si tienes éxito. Para emplear esta acción debes estar a menos de 15 pies de dicho objeto y ser capaz de detectarlo con la habilidad *percibir información*. Esta habilidad solo puede usarse una cantidad de veces por combate igual a tu rango + 2.

Percibir información (pasiva): Conoces como fabricar un Detector del flujo, un implante customizado que puedes enganchar a una parte de tu cuerpo que te permite detectar todos los aparatos que funcionen con chi en un área de 60 pies. Si un objeto activa un efecto mágico presientes cuando este es usado y puedes notar la categoría de magia arcana con la cual se asocia. Mientras tu Detector del flujo permanezca activo no puedes ser sorprendido por trampas mágicas.

Traspasar sistema (3 acciones): Eres capaz de cruzar las defensas de un sistema operativo para acceder la información que aguarda. Empleando 3 acciones puedes hacer un tiro de Sabotaje para lograr acceso a un sistema adyacente a ti, tirando contra el nivel de seguridad que tenga. Si tienes éxito logras entrar en el interior de dicho sistema, conociendo la información superficial de este y los códigos de acceso. 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 fracases.

## Rango II

Instalar contramedida (proyecto) Gracias a tu conocimiento sobre el sabotaje sabes cómo detener sus infiltraciones. Empleando un día de trabajo y 1 crédito 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:

* **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 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 (2 acciones) Al infiltrarte en un sistema puedes manipular su código para hacerlo susceptible a tus órdenes. Utilizar *alterar órdenes* te cuesta 2 acciones y para ello debes hacer un tiro de sabotaje contra el valor de seguridad de tu objetivo. En el caso que tengas éxito puedes causar que esta obedezca una orden simple o altere su comportamiento de una manera leve (esto funciona dentro de los límites de [*sugestión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-ii)).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Traspasar sistema aumenta su alcance por 15 pies.

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 tirar 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](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-iv) sin consumir la necesidad de consumir chi.

Virus tecnológico (pasiva): 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](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos) o [enfermedades](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades).

## Rango IV

Intrusión fantasmal (pasiva): 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

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20. Usar Traspasar sistema te cuesta una acción estándar.

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 (pasiva): 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](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-vi), 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.

Has decidido mejorar tanto tu aptitud como tu conocimiento sobre las armaduras para evitar las penalizaciones que normalmente limitarían a los demás e incrementar sus capacidades defensivas. A medida que tu conocimiento y entrenamiento avanzan te vas volviendo más apto a la hora de llevarla así como de modificarla para que se adapte mejor at tus habilidades, llegando incluso a poder vestirla como si se tratase de una extensión de tu propio cuerpo.

## Rango I

Entrenamiento con armaduras (pasiva): Reduce por 2 el penalizador de armadura. En el caso que logres reducir el penalizador a 0 podrás moverte y usar habilidades de reflejos como si no llevases armadura, aunque obtendrás desventaja en tiros de esquiva y talentos relacionados con la destreza. Cada vez que obtengas un rango en aptitud con armaduras vuelve a reducir el penalizador por 2

Defensa reforzada (pasiva): Incrementa tu defensa por 2 si llevas armadura. La defensa volverá a aumentar por 1 cada vez que obtengas un rango en aptitud con armaduras. Este incremento a la defensa también reduce el daño de ataques no-mágicos contra los cuales no se aplica tu armadura, como puntería mortal.

## Rango II

Blindaje (pasiva): Recibes resistencia igual a tu rango + 1 contra aturdimiento y ralentizar provocado por ataques no mágicos. Si eres impactado por un arma de fuego con puntería mortal reduce el daño recibido por un valor igual a tu defensa reforzada. Perderás los beneficios de habilidad si la defensa de tu armadura es reducida a la mitad y la recuperarás si esta es reparada.

Protección elemental (pasiva): Dedicando un mes de trabajo y buscando los materiales correctos puedes hacer que tu armadura te proteja contra un elemento determinado, lo cual requerirá un gasto de 2 créditos. Obtienes resistencia igual a tu rango de armaduras x 2 contra el elemento de tu elección y los efectos de estado producidos por este. Esto se acumula con otras resistencias que poseas. Empleando crédito puedes recibir resistencias adicionales para tu armadura, lo cual te cuesta 2 créditos adicionales y cuenta como una mejora de armaduras.

## Rango III

Armadura infundida (pasiva): Tu armadura actúa como extensión de tu cuerpo y se infunde de tu poder mágico. Para ello debes pasarte un mes obteniendo materiales especiales para fabricar una armadura mágica, un proceso que te cuesta 3 créditos. Una armadura mágica incrementa tu resistencia mágica por un valor igual a tu rango de armaduras x 2 y tiene mayor dureza que una armadura de su mismo tipo. A este nivel puedes gastar crédito para añadir mejoras mágicas a tu armadura.

Campeón de acero (reacción): La armadura te protege hasta de ataques mortales. Una vez al turno como reacción puedes reducir el nivel de una herida permanente que sufras por un paso. Esta habilidad puede detener también ataques de muerte instantánea como [maestro cazador](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html#rango-v) o [impacto vital](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/arcos.html#rango-v), evitando el daño adicional y causando que sólo te provoquen una herida grave.

## Tipos de armadura

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 armadura natural. 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 o la armadura natura. No obstante, las armaduras más pesadas dificultan los movimientos diestros y la concentración, reduciendo a tiros de reflejos, magia arcana o magia elemental por un valor igual al penalizador. Además, un personaje que posea un penalizador por armaduras perderá los efectos de todas las habilidades de reflejos que tenga.

Una armadura puede ser antigua o moderna, lo cual determinará su resistencia contra armas de fuego. Una armadura antigua no proporciona ninguna protección contra Puntería mortal mientras que una moderna podrá ignorar los efectos de esta salvo que el atacante tome un penalizador -2 adicional. Los tipos más comunes de armadura se encuentran en la siguiente tabla:

| Nombre | Ejemplo (antigua) | Ejemplo (moderna) | Bonificador de defensa | Penalizador |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ligera | Cuero, acolchada, pieles | Chaleco antibalas | 2 | 0 |
| Media | Cuero tachonado, camisón de malla | Fibra de carbono | 4 | -2 |
| Pesada | Coraza, placas y malla, cota de malla | Armadura de asalto | 6 | -4 |
| Completa | Placas, laminada | Armadura mecanizada | 8 | -6 |

Te has decidido por entrenar un animal salvaje para que te acompañe en tus viajes y te asista de ser necesario, entrenándolo para que se mantenga a tu lado pase lo que pase. Cuanto mas tiempo pasáis juntos más se fortalecen los lazos que os unen, mejorando vuestra capacidad de comunicación para realizar complejas tácticas combinadas e incluso aprendiendo mutuamente sobre las habilidades del otro.

## Rango I

Compañero salvaje (pasiva): Tienes un poderoso vínculo con un animal o criatura mágica quién te seguirá con la más absoluta lealtad. Un compañero salvaje es una criatura de nivel igual a tu nivel de personaje dividido entre 2 (mínimo nivel 1) y con la forma base de tu elección. Si otra habilidad te da una criatura como aliada, como es el caso de [montar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/montar.html) o determinadas ascendencias, puedes hacer que el nivel de dicha criatura aumente por 2. Los animales de la misma especie o especies relacionadas con tu compañero salvaje no son naturalmente hostiles hacia ti.

Ataque coordinado (pasiva): Tu compañero salvaje lucha con mayor ferocidad cuando combate a tu lado. Cuando tu compañero animal flanquee a un enemigo o realice un ataque combinado contigo añadirá +1d6 daño base a sus ataques. Si el animal es de menor tamaño que el objetivo que está atacando este no podrá usar Parada para defenderse.

## Rango II

Aumenta el nivel de tu compañero animal por 2.

Vínculo empático (pasiva): Eres capaz de comunicarte con tu compañero salvaje como si este hablase tu idioma. Con esta habilidad tu compañero animal podrá informarte de aquello que haya visto pero siempre desde su perspectiva (no podrá comunicar conceptos que no pueda comprender). Siempre que tu compañero animal permanezca a tu lado eres inmune a ataques sorpresa y flanqueo.

Combate táctico (pasiva): Tú y tu compañero salvaje sois capaces de realizar poderosas tácticas combinadas. Como acción de movimiento puedes activar una [táctica de combate](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/tacticas%20de%20combate.html), la cual se aplicará tanto a ti como a tu compañero. Esta táctica permanecerá activa hasta que la cambies como acción de movimiento o pierdas la concentración.

## Rango III

Aumenta el nivel de tu compañero animal por 2.

Vínculo inquebrantable (pasiva): Tu compañero salvaje tiene absoluta confianza en ti. Tus habilidades de [presencia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html), [reflejos](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html), [fortitud](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html) y [guerrero divino](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/guerrero%20divino.html) se aplicarán tanto a ti como a tu compañero salvaje como si este las tuviera. Si tu compañero salvaje muere debes pasarte tres meses entrenando a otra criatura para que reciba esta habilidad.

Aspecto animal (pasiva): El vínculo con tu compañero tiene efecto también sobre ti, mejorando tus instintos y habilidades físicas. Recibes 3 [PT](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#puntos-de-transformaci%C3%B3n) adicionales, los cuales puedes emplear para recibir mejoras adicionales sobre tu propio cuerpo. No podrás escoger mejoras con esta habilidad que sean diferentes que las que tenga tu compañero animal ni alterar tu fisiología. Incrementa además una de tus estadísticas físicas por 1.

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.

## Rango I

Añade tu rango de fortitud x 2 a todos tus tiros defensivos de Constitución.

Vitalidad mejorada (pasiva): No sufrirás heridas permanentes por perder PV si el daño no los reduce por debajo de la mitad de tus PV máximos e incrementas tus PV base por un valor igual a tu rango de fortitud x 2. Eres capaz de seguir consciente estando a 0 PV, permitiéndote luchar hasta en el borde de la muerte durante un número de turnos igual a tu rango + CON. No obstante, en este estado estarás Fatigado y no podrás realizar acciones de turno completo.

Armadura natural (pasiva): Tu cuerpo es capaz de resistir ataques de armas. Obtienes armadura natural igual a tu rango de fortitud x 2. La armadura natural reducirá el daño de armas que sufras, pero no contará como armadura para los propósitos de filos cortantes. La armadura natural otorgada por esta habilidad se acumula con la mejora por PT con el mismo nombre.

## Rango II

Resistir la muerte (reacción): Una vez por combate como reacción al ser reducido a 0 PV o menos podrás revivir a 1 PV sin sufrir heridas permanentes. Esta habilidad no podrá usarse si estás exhausto, incapacitado o sufres náuseas o el ataque te reduce a PV negativos iguales a tu estadística de CON.

Constitución férrea (pasiva): Obtienes resistencia contra [venenos](https://raldamain.com/rules/Rangos/venenos_enfermedades.md#venenos), [enfermedades](https://raldamain.com/rules/Rangos/venenos_enfermedades.md#enfermedades), daño necrótico y gases tóxicos igual a tu rango de Fortitud + 1. La resistencia otorgada por esta habilidad también funciona contra venenos y enfermedades sobrenaturales.

## Rango III

Recuperación rápida (pasiva): Tu cuerpo se recupera a velocidades prodigiosas, causando que te sanes todos tus PV perdidos con un descanso cortos. Además, con un descanso largo podrás reducir el nivel de una herida permanente por un paso sin la necesidad de acción médica. Si ya tienes una habilidad que te otorgue regeneración aumentas el número de Vitalidad que te sana al turno por 1.

Resistir armas (reacc) Una vez al turno como reacción puedes reducir el nivel de una herida permanente que recibes por un paso. Esta habilidad también puede emplearse para convertir un ataque de muerte instantánea como [maestro cazador](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html) en una herida permanente grave.

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.

## Rango I

Ira (1 acción): Empleando una acción puedes entrar en un estado de ferocidad superior conocido como ira. Mientras estés en el estado de ira aumentas dos de tus estadísticas físicas por 2 y recibes resistencia igual a tu rango + 1 contra efectos mentales y de moral. Ira durará un número de rondas igual a tu rango + 2 y mientras mantengas este efecto no podrás usar habilidades que requieran paciencia y concentración, atacando cada turno si es posible. Tu ira termina automáticamente cuando no haya enemigos cerca o caigas inconsciente, quedando fatigado cuando salgas de esta. No podrás entrar en Ira si estás fatigado salvo que seas reducido a más de la mitad de tus PV, pero caerás inconsciente cuando esta ira acabe. Si tienes rangos en presencia puedes otorgar los efectos de Ira a un aliado de tu elección como acción estándar.

Movimiento ágil (pasiva): Al entrar en el estado de Ira te mueves con velocidades superiores a la normal. Tu velocidad base aumenta por 10 y eres capaz de defenderte de ataques sorpresa al entrar en ira (el atacante recibirá ventaja en el tiro de ataque y el daño de [ataque furtivo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-i) se aplicará con normalidad). Tu velocidad vuelve a aumentar 5 pies cuando alcances el rango III. Si tienes otros tipos de movimiento que dependan de tu velocidad base (nadar, volar…) estas aumentaran de la misma manera.

## Rango II

Reducción al daño (pasiva): Al entrar en ira eres capaz de aguantar heridas con mayor facilidad. Reduce el daño físico que recibas mientras estés en Ira por 2 y podrás ignorar los penalizadores provocados por heridas permanentes mientras te encuentres en ira (estas volverán a entrar en efecto cuando termine tu ira y no puedes protegerte de heridas graves o críticas con esta habilidad). Cada vez que recibas un rango adicional de Ira tu resistencia al daño volverá a aumentar por 1.

Golpe decisivo (acción bonus): Una vez por ira puedes concentrar todas tus fuerzas en un único ataque. Golpe decisivo es una acción bonus y te otorga un bonificador +2 en el tiro de ataque y el daño. Ambos bonificadores aumentarán por 2 cada vez que recibas un rango adicional en ira.

## Rango III

Fortitud interna (pasiva): Tu cuerpo es capaz de soportar esfuerzos a límites sobrehumanos. Eres inmune a [veneno](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#venenos), [enfermedades](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) y [náuseas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#náuseas) mientras estés en ira. Puedes entrar en Ira aunque estés [fatigado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada), pero acabarás exhausto cuando esta ira acabe (aún puedes entrar en ira con normalidad cuando estés a menos de la mitad de tus PV)

Temerario (pasiva): La ira libera tus instintos de las cadenas de la razón, impulsándote a atacar sin temer la muerte. Eres inmune a miedo y efectos de moral mientras estés en ira. Obtienes además ventaja en todos tus tiros de intimidación o presencia hechos mientras te encuentres en ira.

## Rango IV

Ira primigenia (pasiva): Tu ira lleva tu cuerpo a un nivel superior de fuerza. Aumenta todas tus estadísticas físicas adicionalmente por 1, llegando como máximo a 9 (12 si eres de nivel 12 o superior). Incrementa además todo el daño que inflijas estando en Ira por 1d6 y recibirás adicionalmente 4 PV temporales.

Difícil de matar (pasiva): Puedes seguir luchando aunque estés a 0 PV, luchando hasta llevar a tu cuerpo al límite. En este estado activas los efectos de ira de manera automática sin importar que estés fatigado o exhausto y sufres 1 daño no-letal cada vez que realices una acción. Adicionalmente, no serás capaz de emplear acciones de turno completo y todas las heridas permanentes que tengas serán anuladas temporalmente. Si tus PV al acabar la ira exceden tu CON negativa, morirás al instante.

Como jinete entrenado eres mejor cuando luchas acompañado de tu montura, empleando su movilidad superior para recorrer grandes distancias y su gran fuerza para arrollar a todo enemigo que se interponga en tu camino. Con el paso del tiempo la conexión con tu montura se fortalece, permitiéndote realizar devastadores ataques en conjunción con ella y combinar vuestras habilidades para dominar el campo de batalla.

## Rango I

No sufres penalizaciones por disparar montado.

Jinete experto (pasiva y 1 acción): Tienes un poderoso vínculo con un animal, el cual puedes montar en combate. Tu montura es una criatura de [base cuadrúpeda](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#formas-base) de tamaño grande con nivel igual a tu nivel base dividido entre 2 (mínimo nivel 1). Puedes emplear tus acciones para que tu montura realice una acción adicional en su turno. Si eres atacado podrás usar el tiro de esquiva de tu montura en lugar del tuyo además que puedes emplar tu parada para protege

Carga de caballería (pasiva): Tus ataques son particularmente poderosos al cargar. Si tu montura se mueve 40 pies en una línea recta y realizas un ataque, incrementa tu daño base por 1d6 y podrás realizar una maniobra gratuita de tropezar. Tu montura puede atacar a una criatura adyacente a ella que esté en el suelo como acción bonus.

## Rango II

Tu montura aumenta su nivel por 2.

Ataque de paseo (pasiva): Puedes moverte antes y después de una carga sin provocar ataques de oportunidad si aún te queda movimiento en tu turno. Sólo podrás moverte en una línea recta de esta manera, pero continuarás recibiendo los beneficios de Carga de caballería contra otras criaturas que haya en tu camino.

Justa (pasiva): Eres experto luchando contra otros enemigos montados. Al impactar a otra criatura que esté montada tras una carga puedes realizar una maniobra de empujar contra ella. Si obtienes éxito tu objetivo caerá de su montura, sufriendo 2 daño no-letal y quedando tropezado.

## Rango III

Tu montura aumenta su nivel por 2.

Carga devastadora (pasiva) Tus cargas son capaces de decimar ejércitos. Al hacer una carga podrás atacar a todas las criaturas en un arco de 15 pies centrado en ti. El nivel de las heridas permanentes que provocas aumenta por un paso y si logras tropezar a tu objetivo este perderá los beneficios de su táctica de combate durante una ronda.

Vínculo inquebrantable (pa) Tu montura tiene absoluta confianza en ti. Puedes realizar saltos de hasta 20 pies en tu montura y no tienes que hacer un tiros para mantener el control de ella. Si tienes habilidades de [presencia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html), [reflejos](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html), [armadura](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html), [fortitud](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html) o [guerrero divino](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religi%C3%B3n/guerrero%20divino.html) estas se aplicarán tanto a ti como a tu montura. En el caso de que tu montura muera debes pasarte tres meses entrenando a otra para recibir esta habilidad.

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 servirte de estos para dar caza a tu presa.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de percepción, supervivencia, y averiguar intenciones.

Enemigo predilecto (3 acciones): Eres capaz de aprender las fortalezas y debilidades de tu objetivo a través de cuidadosa observación. Si empleas tres acciones observando a una criatura de tu elección obtienes ventaja en todos tus tiros relacionados con ella e incrementas tu daño base por 1d6. Enemigo predilecto solo funcionará contra una única criatura y para escoger a otra deberás emplear otra acción de turno completo.

Terreno predilecto (pasiva): Eres un guía experto en terreno determinado. Escoge un terreno entre bosque, desierto, pradera, árctico, montaña, subterráneo y urbano. Mientras estés en tu terreno predilecto, no puedes perderte y no dejas huellas al menos que tú lo desees. Recibes además un bonificador +1 en todos tus tiros de habilidad, ataque y defensa siempre y cuando estén relacionados directamente con tu terreno. Cuando alcances el rango III y V puedes escoger un terreno predilecto adicional en el cual obtengas tus beneficios o puedes incrementar los bonificadores de un terreno predilecto que ya conozcas por 2.

## Rango II

Rastreador experto (1 acción) Eres capaz de averiguar información de tu presa sólo viendo su rastro. Empleando una acción puedes encontrar una apertura en la defensa de un enemigo, reduciendo así la cantidad de dados de ventaja que tiene en tiros defensivos por 1 contra tu siguiente ataque o eliminando un dado de desventaja que tengas en un tiro de ataque. Cada acción adicional que gastes así volverá a reducir los dados defensivos por 1 o eliminar un dado de desventaja adicional, llegando a un mínimo de 0. También puedes emplear un descanso corto en un lugar para encontrar pistas de eventos que hayan sucedido ahí hace menos de dos horas.

Acechar (2 acciones): Te mueves con gran sigilo mientras rastreas. Empleando 2 acciones puedes ocultarte de tal manera que no puedes ser visto por tiros de Percepción, contando efectivamente como si fueses invisible. Para usar esta habilidad deber estar fuera del campo de vista de criaturas enemigas. Este efecto permanecerá activo hasta que realices una acción particularmente ruidosa, y mientras estés oculto deberás moverte a la mitad de tu velocidad. Criaturas con la habilidad *rastreador experto* pueden intentar localizarte empleando tiros de percepción. Acechar sólo puede usarse si estás en uno de tus terrenos predilectos.

## Rango III

Presa (1 acción, 1/día) Empleando una acción puedes designar a un objetivo como tu presa, convirtiéndolo inmediatamente en tu *enemigo predilecto*. Tienes éxito automático rastreando a tu presa mientras que esta no esté en su terreno predilecto y las heridas permanentes que le infliges serán de un nivel superior. Solo puedes tener como máximo una presa al día, y si ella muere o escapa no puedes volver a usar esta habilidad durante el resto del día.

Rastreador rápido (pasiva) Eres capaz de moverte con tu velocidad normal cuando rastreas o acechas. Además, declarar a un objetivo como *enemigo predilecto* ahora te cuesta una acción menos y una vez al turno puedes emplear la habilidad *rastreador experto* como acción bonus.

## Rango IV

Camuflaje (pasiva) Puedes usar acechar en tu terreno predilecto aún estando en el campo de visión de tu víctima. Además, eres capaz de utilizar *acechar* gastando una acción menos y no necesitas estar en tu terreno predilecto para usar esta habilidad.

Maestro del terreno (pasiva): Conoces la tierra como la palma de tu mano. Recibes inmunidad a terreno difícil y evitas obstáculos automáticamente si te encuentras en tu terreno predilecto. Obtendrás una de las siguientes habilidades dependiendo del terreno predilecto que hayas escogido. Si tienes más de un terreno predilecto sólo podrás tener activa una de las siguientes habilidades:

* **Ártico**: Recibes Resistencia a daño frío igual a tu Rango de Rastrear. No sufres efectos negativos por frío extremo y tienes [visión árctica](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20boreal.html#rango-ii) en un radio de 60 pies.
* **Desierto**: Recibes Resistencia a daño fuego y necrótico igual a tu rango de Rastrear. No sufres efectos negativos por calor extremo y puedes sobrevivir un día adicional sin comer ni beber.
* **Montaña**: Incrementa tu velocidad de Escalada por 15 pies (no puede exceder tu movimiento base). No sufres efectos negativos por frío extremo ni por grandes altitudes.
* **Subterráneo**: Incrementa tu velocidad de Escalada por 15 pies (no puede exceder tu movimiento base). Recibes Resistencia a venenos igual a tu rango de Rastrear y tienes visión a oscuras en un radio de 60 pies
* **Acuático**: Incrementa tu velocidad de Nadar por 15 pies (no puede exceder tu movimiento base). Puedes aguantar tu respiración durante dos turnos adicionales.
* **Urbano**: Incrementa tu velocidad de salto por 10 pies. Eres capaz de emplear Acechar para ocultarte en aglomeraciones de personas.
* **Bosque:** Recibes Resistencia a magia de naturaleza igual a tu rango de Rastrear. Incrementa tu velocidad base por 15 pies y los animales no son naturalmente hostiles hacia ti.

## Rango V

Maestro cazador (pasiva): El primer golpe que haces es el más mortal. El primer ataque que hagas contra cada criatura aumentará su daño base por 1d6 y si logras infligir un golpe crítico esta deberá tener éxito en un tiro de CON o morirá instantáneamente. El daño recibido por maestro cazador se acumula con Ataque furtivo.

Depredador imparable (pasiva): Elegir una criatura como presa ahora te cuesta una acción bonus y añades un dado adicional de ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa contra ella. La habilidad presa ahora se te recarga con un descanso corto.

Tienes capacidades anormalmente altas en cuanto a lo que tu velocidad de reacción se refiere, permitiéndote realizar maniobras mas complejas que dependan de tu agilidad y reflejos. Cuanto mas avanzado se vuelve tu entrenamiento en este área mas capaz eres de evadir cualquier efecto adverso dirigido hacia ti, desarrollando un sexto sentido que te permita esquivar ataques que no puedes ver así como evitar ágilmente múltiples ataques enemigos sin que estos tengan la oportunidad de tomar ventaja de ello.

## Rango I

Añade tu rango de Reflejos a todos los tiros defensivos de esquiva.

Rapidez (pasiva): Recibes una acción adicional al turno. Recibes un bonificador +2 en todos tus tiros de Esquiva para evitar ataques hechos por criaturas de tamaño superior al tuyo por cada paso de diferencia que haya.

Sutileza (pasiva): Las armas ligeras que llevas son difícilmente detectables y capaces de matar antes que tu enemigo se dé cuenta. Desenfundar un arma ligera o sutil te cuesta una acción bonus y al realizar un ataque puedes realizar un tiro de sigilo contra la percepción de tus adversarios para que tu ataque no haga ruido. Si realizas este ataque desde una posición oculta podrás volver a esconderte de manera gratuita si tienes éxito en el tiro.

## Rango II

Evasión (reacción): No sufres daño obligatorio por ataques de área al obtener éxito en el caso que tengan radio de efecto inferior a 20 pies. Además, cuando un enemigo falle su ataque puedes moverte 5 pies como reacción sin provocar ataques de oportunidad (esto aumenta a 10 pies a rango IV).

Esquiva asombrosa (pasiva): Reaccionas al peligro antes de que tus sentidos te permitan hacerlo. Puedes usar esquivar contra ataques sorpresa y atacantes invisibles, aunque estos seguirán teniendo ventaja y recibirán la bonificación al daño por [ataque furtivo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20perforantes.html#rango-i). Esquiva asombrosa no funciona contra fintas pero te permite usar Esquiva en lugar de averiguar intenciones para evadirlas.

## Rango III

Aumenta tu cantidad máxima de acciones al turno por 1.

Gran acróbata (pasiva): Recibes velocidad de escalada igual a tu velocidad normal. Puedes caminar por superficies estrechas y terreno difícil sin sufrir penalizaciones, además de que puedes esquivar con normalidad en estas. Si tienes un nivel de talento elevado en acrobacias puedes esquivar ataques enemigos con mayor facilidad, puediendo así repetir un tiro defensivo de reflejos una vez por ronda si tienes nivel de talento 3 o más (2 veces por ronda si tienes nivel de talento 5 o más).

Giro defensivo (pasiva): Eres capaz de reposicionar tu cuerpo para reducir la fuerza de los impactos enemigos. Si te encuentras en posición defensiva y un ataque enemigo te impacta puedes reducir el daño que te infligiría por un valor igual a tu rango - 1. Esta reducción se aplica al daño de todo tipo que recibas, incluyendo el daño mágico y el daño elemental. No puedes emplear *giro defenivo* en una situación donde eres incapaz de defenderte.

## Rango IV

Evasión superior (pasiva): Tus habilidades evasivas te permiten salir ileso de devastadoras explosiones. Al realizar un tiro de esquiva contra un ataque de área con radio inferior a 30 pies no sufrirás daño si tienes éxito y recibirás la mitad de daño si fracasas. Si te encuentras en posición defensiva puedes aumentar el radio de evasión evitar por 15 pies por cada acción empleada para defenderte.

Esquiva asombrosa superior (pasiva): Tus enemigos no reciben ninguna ventaja por flanqueo contra ti y eres inmune a fintas hechas por criaturas con menor destreza a la tuya. También eres capaz de emplear métodos distintos a esquiva para protegerte de ataques sorpresa

## Rango V

Aumenta tu cantidad máxima de acciones al turno por 1.

Libertad de movimiento (pasiva): Obtienes resistencia igual a tu destreza contra agarre y otros efectos que intenten retenerte. No provocas ataques de oportunidad al moverte fuera del alcance de una criatura.

Oportunista: Una vez al turno puedes hacer un ataque de oportunidad contra una criatura que haya sido impactada por un ataque hecho por un aliado. Este ataque se oportunidad cuenta como flanqueo para el propósito de ataque furtivo.

Esta magia te permite tener un control absoluto sobre el agua cuando esta se encuentra en estado fluido, pudiendo así aprovecharte de sus propiedades para emplearla en multitud de formas. A medida que tu control va en aumento serás capaz de mayores proezas que involucren al agua en un estado más salvaje, empleándola para formar fuertes torrentes o colosales olas capaces de devastar todo a su paso.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia elemental de agua.

Ataque elemental (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes lanzar un poderoso torrente de agua de longitud 30 pies capaz de arrastrar a tus enemigos junto a él. Este ataque empujará a tu objetivo una cantidad de pies igual a CAR x 5 al impactar en una dirección de tu elección y puedes hacer una maniobra de tropezar como acción bonus (usarás tu magia elemental de agua contra su heroísmo). Si este se choca con una superficie sólida sufrirá daño de caída como si se hubiese caído de una altura igual al número de pies de movimiento que no ha podido recorrer (por ejemplo, si es empujado 30 pies y se choca tras 10 pies de empuje, sufrirá daño como si se hubiese caído 20 pies). Para lanzar a tu objetivo en dirección vertical deberás gastar una acción adicional al impactar con tu ataque y tener éxito en un ataque elemental contra el cual se defenderá con Heroísmo.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes realizar un ataque adicional o atacar a todos los enemigos en una línea de 10x30 pies y realizar una maniobra gratuita contra ellos al impactar. Si tu reserva de energía se reduce a 0 quedarás fatigado y aunque puedes seguir usándola si esta se reduce a un valor igual a tu CON negativa caerás inconsciente de inmediato. A rango II puedes emplearla para guardar un ataque adicional en Danza de agua.

Parada elemental (reacción): Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

Cambio de estado (2 acciones) Tienes la capacidad de cambiar el estado del agua, transformándola en hielo o vapor, pudiendo así desbloquear rangos en [magia elemental de hielo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20hielo.html). Empleando 2 acciones puedes convertir una cantidad de agua con volumen igual a 10 x rango pies cúbicos en neblina, oscureciendo un área de tamaño correspondiente y eliminando esa cantidad de agua. Todas las criaturas en el área de la neblina reciben ocultamiento y esta se desvanecerá en una ronda (puedes mantener la concentración en ella para mantenerla en el campo de batalla). Si tienes la habilidad danza de agua puedes gastar 2 ataques almacenados para crear una neblina como reacción o acción bonus.

## Rango II

Danza de agua (1 acción): Puedes emplear una acción para almacenar energía elemental para incrementar la fuerza de tu siguiente ataque, haciendo que el agua baile en torno a tu cuerpo para reforzar tus defensas. Puedes guardar así un número máximo de ataques igual a tu rango de magia elemental + 1 y perderás todos los ataques guardados si eres desconcentrado. Como acción bonus puedes emplear un ataque almacenado para fortalecer a otro, incrementando el área de efecto por 5 pies y recibiendo un bonificador +1 en el tiro de ataque y en la cantidad de pies que empujaría (si empoderas un ataque elemental de hielo incrementará su daño por 2). Los ataques almacenados también fortalecen tus defensas, otorgándote un bonificador +1 en tiros defensivos por cada ataque guardado.

Muro de agua (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar un muro de aguas rugientes con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. El muro impide el paso a proyectiles y una criatura debe gastar una acción de movimiento para atravesarlo, causando que esta tenga que tirar heroísmo contra tu tiro de magia elemental (no le hace falta tirar si gasta una acción estándar y tiene fuerza igual o superior a tu carisma). El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y para crear un muro adicional deberás reducir tu reserva elemental por 1 cada ronda que este siga activo. El muro se destruye si es convertido en gas con la habilidad *cambio de estado* o detiene un ataque elemental de fuego de radio igual o superior a la altura del muro. Muro de agua puede crearse como reacción gastando 2 ataques almacenados o reduciendo tu reserva elemental por 1, deteniendo instantáneamente un ataque a distancia o reduciendo el daño de un ataque mágico o elemental por tu rango + 4.

Agua de vida (pasiva): Eres capaz de manipular la energía vital que fluye por las aguas, empleándola para sanar o herir a tus enemigos. Desbloqueas rangos en [magia de vida](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20de%20vida.html) y [magia de sangre](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20sangre.html) para los cuales puedes emplear tu estadística de carisma y acumulas la reserva que te otorguen con tu reserva elemental. Al emplear el agua para sanar tus habilidades de magia de vida cambiarán de la siguiente manera, alterando algunas habilidades existentes y sustituyendo otras:

* **Toque sanador:** Puedes sanar a cualquier criatura que se encuentre en tu radio de alcance de ataque elemental empleando el agua. Al sanar de esta manera elimina de manera automática todas las quemaduras que tenga tu objetivo.
* **Descarga luminosa:** En lugar de lanzar rayos luminosos atacas a tus enemigos empleando agua bendita capaz de abrasar a tus enemigos. Un ataque de agua bendita infligirá 1d6 + rango en magia de vida daño radiante al impactar y provocará una quemadura leve si llega a reducir PV además que puedes aumentar su radio de efecto con *danza de agua*. A diferencia de un rayo luminoso un ataque de agua bendita puede esquivarse con normalidad.
* **Barrera luminosa:** Perderás la habilidad de formar barreras hechas de luz pero a cambio podrás infundir una superfície de agua de tamaño igual a tu rango de magia de vida x 10 pies con agua bendita empleando una acción. Una superfície infundida de esta manera provocará 2 daño radiante a todas las criaturas enemigas que intenten pasar por él y las criaturas aliadas que hagan contacto con él se sanarán 1 vitalidad al principio de su turno. Si escoges infundir un muro podrás llenar toda su superfície aunque esta exceda tu área de efecto máxima con esta habilidad

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Hacer un ataque elemental ahora te cuesta solo una acción.

Corrientes rugientes (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes aumentar la fuerza de las corrientes del agua donde estás, añadiendo un dado de desventaja a todos los tiros de atletismo (nadar) y convirtiendo al agua en terreno difícil. Al impactar con un ataque elemental con área de efecto superior al tamaño de tu objetivo puedes hacer una maniobra de agarre contra ella como acción bonus. Una criatura agarrada de esta manera sufrirá 2 daño no-letal al turno y estará a riesgo de ahogarse. No puedes mantener agarradas a más criaturas que tu rango – 2.

Ataques fluidos (1 acción): Concentrándote en un ataque puedes evitar que desaparezca tras ser usado, manteniendo un látigo de agua constante. Al hacer un ataque elemental puedes gastar una acción para invocar un tentáculo de agua en su posición de impacto el cual permanecerá en el campo de batalla mientras mantengas la concentración en él. Una vez al turno como acción bonus puedes hacer un ataque con tu látigo de agua contra una criatura que se encuentre a 15 pies de él y moverlo 15 pies dentro de los confines de una superficie de agua (esta habilidad solo puede usarse si el tentáculo también está en contacto con dicha superficie). Solo puedes mantener un tentáculo de agua activo a la vez (dos si tienes la habilidad *concentración superior*).

## Rango IV

Vórtice (2 acciones) Empleando una acción estándar puedes formar un vórtice de 30 pies de radio en una masa de agua de tu elección con tamaño superior a 60 pies cúbicos. Todas las criaturas en el vórtice deben tirar fuerza o serán atrapadas por las corrientes, sufriendo 2 daño no letal al turno y siendo arrastrados 10 pies hacia el centro del vórtice. Cuando lleguen al centro estas empezarán a ahogarse de inmediato. Puedes gastar 2 ataques almacenados a o reducir tu reserva elemental por 1 para aumentar el radio el vórtice por 10 pies. Esta habilidad puede usarse fuera del agua si tus objetivos están rodeados por un muro de agua con longitud total de 60 pies.

Burbujas de agua (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar una burbuja del tamaño de una cabeza humana que permite a aquel que entre en contacto con ella respirar bajo el agua. Una burbuja de agua puede emplearse también de forma ofensiva, permitiéndote emplear una acción de para llenar los pulmones de un objetivo agarrado o incapacitado con agua. Una criatura afectada de esta manera tendrá náuseas y se empezará a ahogar (en el caso que ya se esté ahogando reduce la cantidad de rondas en las que puede aguantar su respiración por 1).

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20 y tu máximo de acciones al turno por 1.

Tsunami (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes formar un devastador tsunami en una región. Para usar esta habilidad deberás gastar 5 ataques almacenados y reducir tu reserva elemental por 3 (no necesitas reducir tu reserva elemental si te encuentras en contacto con el mar). El tsunami funciona como una ola de 30 pies de altura y 100 pies de anchura y se moverá 30 pies por turno, devastando a todas las estructuras débiles en su camino. Las criaturas en la ola deben tirar fuerza o sufrir 1d6 + CAR daño contundente que ignora la defensa y ser arrastradas por la ola, sufriendo 2 daño no-letal al turno y encontrándose a riesgo de ahogarse. Si una criatura que se encuentre dentro de la ola choca con una superficie sólida sufrirá daño de [caída](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#caídas) como si hubiese recorrido una altura igual a la distancia que le ha arrastrado la ola.

Controlar el clima (ritual): Eres capaz de manipular el agua en las nubes para provocar cambios en el clima, permitiéndotcalmar o formar tormentas empleando un ritual de dos rondas de duración. Las tormentas también empoderan tu magia elemental, permitiéndote añadir un ataque adicional a tu reserva cada ronda que pases en un área afectada por una tormenta. Si tienes rangos en magia de hielo esta habilidad te permite formar una tormenta de nieve mientras estés en un terreno donde sea posible que esta se produzca.

Tienes un control absoluto sobre el elemento que se encuentra en casi todas las partes del planeta, el aire, pudiendo manipularlo a tu antojo para servirte de sus cualidades. Cuanto más profundices en el control de este elemento, mayor será la cantidad de aire que podrás manejar pudiendo crear desde leves brisas de aire hasta feroces huracanes. Al alcanzar la cúspide de tu poder serás capaz de manipular el propio clima para crear devastadores desastres naturales.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus ataques hechos con magia elemental de aire.

Vendaval (2 acciones): Como acción estándar puedes liberar una poderosa ráfaga de aire de longitud 30 pies capaz de lanzar a tus enemigos por los aires. Este ataque empujará a tu objetivo CAR x 5 pies al impactar en una dirección de tu elección. Si este se choca con una superficie sólida sufrirá daño de caída como si se hubiese caído de una altura igual al número de pies de movimiento que no ha podido recorrer (por ejemplo, si es empujado 30 pies y se choca tras 10 pies de empuje, sufrirá daño como si se hubiese caído 20 pies). Para lanzar a tu objetivo en dirección vertical es necesario tener éxito en una maniobra de combate contra él tras impactar con tu ataque.

Reserva de energía (acción bonus) Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes aumentar el área de tu ataque a una línea de 10 pies de ancho y 60 de largo, hacer un ataque elemental adicional o aumentar la fuerza de los vientos en un área de 40 pies por un paso. Esta habilidad sólo puede usarse una vez al turno.

Parada elemental (reaction) Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Rango II

Muro de viento (2 acciones): Como acción estándar puedes formar un muro de vientos furiosos con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. El muro impide el paso de proyectiles y gases, incluyendo a criaturas en forma gaseosa además que toda criatura que desee cruzarlo deberá tener éxito en un tiro de heroísmo contra tu tiro de magia elemental, siendo empujado 5 pies en el caso que fracase. El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración y para crear un muro adicional deberás reducir tu reserva elemental por 1 cada ronda que este siga activo. El muro se destruirá si es impactado por otro efecto elemental de aire o un ataque de área con radio igual o superior a su altura. Muro de viento puede crearse como reacción una vez por ronda si te encuentras en un área afectados por vientos de fuerza 3 o superior.

Secuencia de ataques (pasiva) Hacer un ataque elemental ahora te cuesta una acción. Si lanzas a un enemigo por los aires con tu primer ataque podrás seguir empujándolo en la misma dirección sin la necesidad de emplear una maniobra de combate o estamparlo hacia el suelo con mayor fuerza, lo cual le hará sufrir 1d6 daño de caída adicional y sufrirá una herida permanente adicional.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Hacer un ataque elemental ahora te cuesta solo una acción.

Agarre de viento (1 acción): Puedes agarrar a un objetivo con tus ataques elementales, dejándolo a la merced del aire. Al realizar un ataque elemental puedes emplear una acción adicional o reducir tu reserva elemental para hacer un intento un intento de agarre contra él al impactar (este podrá defenderse con heroísmo), empleando tu tiro de ataque en elementalismo de aire. Si tienes éxito el objetivo permanecerá agarrado y no podrá defenderse de tus ataques elementales. Cuenta además como si estuviese en el aire para los propósitos de secuencia de ataques. No puedes agarrar a más criaturas que tu rango de elementalismo - 2.

Despertar la tormenta (pasiva) El poder de las tormentas fluye por tu cuerpo. Desbloqueas los rangos en magia de tormenta. Al entrar en un entorno afectado por una tormenta tus ataques infligirán +2 daño eléctrico. Además, puedes emplear una acción o reducir tu reserva por 1 para aumentar la fuerza de los vientos en un área de 100 pies por un paso, llegando como máximo a un valor igual a tu rango. Cada nivel de fuerza de los vientos te otorga un bonificador +1 en tiros de ataque hechos con *vendaval* y defensa con magia elemental y un penalizador -1 a tiros de percepción pero al final de tu siguiente turno el nivel de los viento se volverá a reducir por 1 si no te encuentras en un clima de tormenta.

## Rango IV

Ahogar (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes robar el aire de los pulmones de una criatura agarrada, [fatigándola](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada) y provocando que empiece a ahogarse. Una criatura se ahogará si permanece agarrada por ti durante un número de turnos iguales a su estadística de constitución y puedes emplear una acción adicional para reducir la cantidad de turnos que es capaz de aguantar por 1. Una criatura ahogada caerá inconsciente (no se despertará aunque sufra daño) y si continúa agarrada durante una ronda más morirá de inmediato.

Torbellino (3 acciones): Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 2 puedes formar un fuerte torbellino de 30 pies de radio y 90 pies de altura. Un torbellino cuenta como si tuviese vientos con nivel de fuerza 5 y todas las criaturas en su área deben tirar heroísmo contra tu magia elemental o serán arrastradas a su interior. Si estas permanecen en el área al final de su turno deberán volver a tirar para y si intentan moverse en el torbellino deberán tirar heroísmo como si intentasen cruzar un *muro de viento*. Cada criatura en el interior del torbellino está agarrada y sufrirá 2 daño al final de la ronda. El torbellino se mantendrá durante rango + 1 turnos o hasta que pierdas la concentración. Cuando este se desvanezca las criaturas empezarán a caer de inmediato.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20 y tu máximo de acciones al turno por 1.

Controlar el clima (ritual): Los cielos obedecen tu llamada y descargarán su furia sobre tus enemigos. Eres capaz de calmar o formar tormentas empleando un ritual de dos rondas de duración. Las tormentas empoderan también tus habilidades elementales, permitiéndote hacer un ataque elemental adicional por ronda como acción bonus y aumentando la fuerza de los vientos por un paso.

Huracán (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes invocar un huracán que arrasará con todo aquello en tus proximidades. Esta habilidad reducirá tu reserva elemental por 3 y sólo afectará a un entorno dónde los vientos tengan fuerza 5 o más. El huracán destruirá todas las estructuras débiles a 100 pies de ti y te permite hacer un ataque elemental contra todas las criaturas de esa área el cual empujará 2d6 x 5 pies en cualquier dirección al impactar (esto incluye a direcciones verticales.

## Rango I

Ataque elemental (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes atacar a un enemigo a 30 pies de ti con un torrente de arena. Este ataque infligirá 1d6 + CAR daño contundente y empujará rango x 5 pies al impactar en una dirección de tu elección. Si este se choca con una superficie sólida sufrirá daño de caída como si se hubiese caído de una altura igual al número de pies de movimiento que no ha podido recorrer (por ejemplo, si es empujado 30 pies y se choca tras 10 pies de empuje, sufrirá daño como si se hubiese caído 20 pies). Si te encuentras en un entorno afectado por viento de fuerza 3 o mas (esto también se aplica si empleas un ataque almacenado con danza de arena). El daño base aumenta a 1d8 a rango III y a 1d10 a rango V.

Parada elemental (reacción): Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes aumentar el área de tu ataque a una línea de 10 pies de ancho y 60 de largo, hacer un ataque elemental adicional o aumentar la fuerza de los vientos por un paso. Esta habilidad sólo puede usarse una vez al turno.

## Rango II

Muro de arena (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar un muro de rugientes arenas con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. El muro impide el paso de proyectiles y gases (incluyendo a criaturas en forma gaseosa) y toda criatura que intente cruzarlo deberá tener éxito en un tiro de heroísmo contra tu magia elemental, quedando empujado 10 pies y cegado durante una ronda en el caso que fracase. El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y para crear un muro adicional deberás reducir tu reserva elemental por 1 cada ronda que este siga activo. El muro se destruirá si es impactado por otro efecto elemental de viento o un ataque de área con radio superi. Muro de arena puede crearse como reacción una vez por ronda si empleas un ataque almacenado con *danza de arena*.

Danza de las arenas (1 acción o -1 reserva): Empleando una acción o reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes almacenar energía elemental, haciendo así que la arena baile en torno a tu cuerpo para reforzar tus defensas y empoderar futuros ataques. Puedes guardar un número máximo de ataques igual a tu rango de magia elemental + 1 y perderás todos los ataques guardados si eres desconcentrado. Como acción bonus puedes emplear un ataque almacenado para fortalecer a otro, incrementando el área de efecto por 5 pies y recibiendo un bonificador +1 en el tiro de ataque y en la cantidad de pies que empujaría. Los ataques almacenados también fortalecen tus defensas, otorgándote un bonificador +1 en tiros defensivos por cada ataque guardado.

Sinergia terrestre (2 acciones) Eres capaz de alterar la tierra bajo tus pies para dificultar el paso de tus enemigos. Empleando 2 acciones puedes manipular un volumen total de tierra con radio de 10 x rango pies, convirtiéndola en terreno difícil para todas las criaturas que intentan pasar por ella. En un entorno afectado por sinergia terrestre puedes hacer que las arenas ataquen a tu objetivo desde el suelo mismo, permitiéndote obtener ventaja en todos tus tiros de ataque y maniobras de combate contra ellas.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Hacer un ataque elemental ahora te cuesta solo una acción.

Abrazo de la arena (1 acción o -1 reserva): Al impactar con un ataque elemental puedes hacer una maniobra de agarre en lugar de hacer daño empleando una acción adicional o reduciendo tu reserva por 1. Un objetivo agarrado de esta manera puede ser movido hasta 15 pies en cualquier dirección como acción de movimiento y no podrá escapar salvo que tenga éxito en un tiro de heroísmo contra tu ataque elemental. Si te encuentras en un terreno afectado por tu sinergia terrestre tu objetivo quedará enredado aunque tenga éxito en el tiro y no puedes agarrar simultáneamente a más criaturas que tu rango de magia elemental – 2.

Arenas protectoras (reacción): Si te encuentras en posición defensiva puedes solidificar las arenas que te protegen como reacción para formar una sólida cúpula que te protege de ataques enemigos, consumiendo así tres de tus ataques almacenados. La cúlpula tiene 15 vida y 5 defensa y mientras permanezca activa te otorga inmunidad a ataques a distancia que no sean de área y recibirá todo el daño que iría a por ti. Puedes también emplear un ataque almacenado o reducir tu reserva elemental por 1 para hacer un ataque de oportunidad contra una criatura que falle su ataque si te encuentras en posición defensiva.

## Rango IV

Remolino de arena (3 acciones y -2 reserva): Empleando 3 acciones y reduciend tu reserva elemental por 2 puedes formar un fuerte torbellino de arende 30 pies de radio y 90 pies de altura. Todas las criaturas en su área deben tirar heroísmo contra tu magia elemental o sufren 1d8 + CAR daño contundente, quedan cegadas durante una ronda y son arrastradas al interior del torbellino. Cada criatura en el interior del torbellino está agarrada y sufrirá 2 daño no letal al final de la ronda. El torbellino se mantendrá durante 5 rondas o hasta que pierdas la concentración, y cuando este se desvanezca las criaturas empezarán a caer de inmediato.

Tumba de arena (1 acción o -1 reserva): Empleando una acción o reduciendo tu reserva por 1 puedes comprimir las arenas que rondean a una criatura agarrada para aplastar su cuerpo. Tu objetivo sufrirá 1d6 + CAR daño contundente que ignora la defensa otorgada por armaduras y sufre una herida permanente leve en una parte aleatoria del cuerpo. Si realizas este ataque contra una criatura que se encuentre en una superfície llena de arena o en tu área de sinergia terrestre esta se empieza a hundir en ella hasta su cintura, provocando que todos sus intentos para escapar de un agarre le cuestan una acción adicional. Si ya está hundida hasta la cintura se hundirá hasta el cuello (recibirá el efecto de estado [*enfermada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada) debido a la arena que traga) y si se ha hundido hasta el cuello se sumergirá bajo las arenas, quedando [*cegada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) y se empezará a [ahogar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20aire.html#rango-iv).

## Rango V

Tormenta de arena (3 acciones y -3 reserva): Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 3 puedes invocar una tormenta de arena que arrasará con todo aquello en tus proximidades. La tormenta de arena provocará 2d6 + CAR daño contundente a todas las criaturas que estén a 30 pies de ti al impactar y cegará durante una ronda a todas las criaturas en un área de 100 pies y convertirá todo el entorno en terreno difícil, destruyendo todas las estructuras débiles y matando a todas las plantas pequeñas. La tormenta de arena permanecerá durante una cantidad de rondas igual a tu rango - 1 o hasta que pierdas la concentración, haciendo 2 daño no-letal a todas las criaturas en el área sin protección y reduciendo el campo de visión a 20 pies (aquellas criaturas más distantes recibirán ocultamiento superior).

Alma del desierto (pasiva y 2 acciones): Tu esencia está fuertemente conectada con los antiguos espíritus del desierto. Recibes resistencia igual a tu rango al daño fuego y la fatiga además de obtener inmunidad a los efectos de calor extremo. Empleando 2 acciones puedes activar un aura de calor abrasador de radio 20 pies que fatigará a todas las criaturas que se encuentren en su radio y provocará 2 no-letal a aquellas criaturas que lleven armadura pesada o ropas muy densos. El aura durará una cantidad de rondas igual a tu rango + 1 y se desactivará cuando pierdas la concentración.

Tienes el don de controlar las llamas a voluntad sirviéndote de los movimientos de tu cuerpo para así poder emplear todo su poder destructivo. Cuanto más vas conectando con tu elemento, mayor se va volviendo tu sincronía con él dejándote alterarlo a un mayor nivel, cambiando su intensidad en incluso dándole forma. En el momento que tu poder alcance sus últimas etapas de crecimiento tu control será casi absoluto, pudiendo cualquier cosa entre tus llamas o incluso hacer que llueva fuego desde el mismísimo cielo.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia elemental de fuego.

Llamarada (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes atacar a un objetivo con una abrasante llamarada. La llama inflige 1d6 + rango daño de fuego y cada vez que cause daño a los PV provocará una quemadura leve en tu objetivo (quemadura media si es un golpe crítico). Todos los objetos inflamables en el área de efecto de la llamarada empezarán a arder, extendiéndose a una velocidad de 5 pies por ronda hasta que estos sean apagados. Una criatura sin resistencias al fuego que pase por un espacio en llamas sufrirá una quemadura leve de manera automática. Si el fuego que provocas queda descontrolado puede llegar a causar un incendio.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes realizar un ataque adicional o atacar a todos los enemigos en una cono de 15 pies. Si tu reserva de energía se reduce a 0 estás Fatigado y aunque puedes seguir usándola si esta se reduce a un valor igual a tu CON negativa caerás inconsciente de inmediato.

Parada elemental (reacción): Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Rango II

Ataques en secuencia (pasiva): Atacas con la velocidad de una furiosa llama, permitiéndote reducir el coste de acciones para hacer un ataque elemental por 1. Recibes además ventaja en todos tus ataques hechos contra criaturas que sufran quemaduras.

Llamas abrasadoras (pasiva): Cada vez que impactes a una criatura con armadura metálica con un ataque elemental aumenta el nivel de todas las quemaduras provocadas por un paso. Además, si impactas la cabeza de un objetivo con una llamarada este quedará cegado durante una ronda (dos rondas si es una quemadura media y efecto permanente si es una quemadura severa).

Muro de fuego (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar un muro de llamas furibundas con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. El muro otorgará cubierta a todas las criaturas detrás de él de ataques mágicos y proyectiles. Todos los que intenten pasar por el muro de fuego sufrirán 1 daño de fuego obligatorio y recibirán una quemadura media. Una criatura puede tirar *esquiva* contra tu tiro de magia elemental para intentar evitar este daño, sufriendo sólo una quemadura leve en el caso de éxito (ninguna si tiene Evasión). El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y si intentas crear un muro adicional deberás reducir tu reserva elemental por 1 cada turno que mantengas a los dos muros activos. El muro se destruirá si es impactado por un ataque de área con tamaño igual o superior a la altura del muro. Una vez por ronda puedes crear un muro de fuego para protegerte de un ataque enemigo como reacción reduciendo tu reserva elemental por 1 si te encuentras en posición defensiva o un lugar en llamas (*aura abrasadora* también se aplica para esto).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Sobrecarga (1 acción): Empleando 1 acción o reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes almacenar la energía de un ataque elemental para liberarla después. Cada ataque que almacenes te otorga un punto de energía, llegando a tener un número máximo de puntos de energía igual a tu rango de magia de fuego + 1. Al hacer un ataque elemental puedes gastar tantos puntos de energía para incrementar la fuerza de tu ataque como haya en tu reserva. Cada punto de energía gastado añade un bonificador +1 al tiro de ataque, +2 al daño e incrementa el radio de efecto por 5 pies. Si pierdes la concentración mientras mantienes energía almacenada esta se liberará en una devastadora explosión que hace daño de fuego a todas las criaturas en un radio igual a 5 x puntos de energía igual y 1d6 + el número de puntos de energía que tengas almacenados daño fuego. Tú también sufrirás daño no-letal igual a 2 + el número de puntos de energía a causa de esta explosión.

Pirotecnia (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes manipular las llamas en un área de volumen igual a 10 x rango. Para esta habilidad puedes elegir un número de fuegos igual a 3 + rango e incrementar o decrecer su área de efecto por 5 pies. Si uno de estos fuegos se extiende a un área ya ocupado por otra criatura esta deberá hacer un tiro de DES o sufrirá una quemadura leve.

## Rango IV

Redirigir el fuego (reacción) Cuando logres parar exitosamente un ataque elemental de fuego mientras te encuentras en posición defensiva puedes redirigirlo en otra dirección que tú elijas. Un ataque redirigido tiene una distancia máxima de 15 pies (30 pies si logras una defensa crítica) y emplearás tu tiro de ataque elemental para él. Puedes emplear puntos de energía para fortalecer este ataque como si fuese tuyo.

Maestría de las llamas (pasiva): Tus ataques de fuego pueden adoptar una variedad de formas mortales. Cuando haces un ataque elemental puedes elegir gastar un ataque almacenado o reducir tu reserva elemental por 1 para modificarlo de una de las siguientes maneras:

* **Bola de fuego**: Incrementa el área de salpicadura por 10 pies.
* **Látigo:** Ataca a todas las criaturas en una línea de 30 pies.
* **Descenso de fuego**: Ataca a todas las criaturas en un cilindro con diámetro 15 pies y altura 30 pies.
* **Serpiente de fuego**: Invoca una serpiente de fuego en el lugar donde tu ataque haya impactado. Mientras mantengas la concentración en ella una vez por turno como acción bonus puedes mover la serpiente 20 pies en cualquier dirección y hacer un ataque de llamarada contra una criatura adyacente a ella. No puedes tener más de una *serpiente de fuego* activa a la vez (dos si tienes la habilidad [*concentración superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/mente%20desencadenada.html#rango-ii)).

En el caso que gastes un ataque almacenado el tiro de ataque y el daño de dicho ataque aumentarán por 1, pero no podrás usar maestría de las llamas más de una vez en el mismo ataque.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20 y tu máximo de acciones al turno por 1.

Lluvia de brasas (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes formar una tormenta de ardientes brasas empleando seis ataques almacenados o reduciendo tu reserva elemental por 3. Este ataque llenará hasta 6 espacios de 10 pies cúbicos e infligirá 3d6 + rango daño de fuego y una quemadura media a todas las criaturas que logre impactar. Adicionalmente, todos los espacios que impactes quedarán afectados por un muro de llamas hasta tu siguiente turno.

Fuego puro (pasiva): Tus ataques de fuego son capaces de atravesar las resistencias de tus objetivos y todas las quemaduras infligidas incrementarán su severidad por un paso (esto no afecta a lluvia de brasas). Criaturas con resistencia al fuego continuarán recibiendo bonificadores para evitar efectos de estado provocados por tus llamas. El fuego puro también es capaz de herir a criaturas incorpóreas.

Tienes un fuerte control sobre el agua, sin embargo en vez de usarla en su estado líquido como algunos elementalistas tú te has decantado por emplear una versión más agresiva aprendiendo a cómo utilizarlo en su forma sólida. A medida que tu control sobre el hielo se va haciendo más fuerte serás capaz de darle multitud de formas, moldeándolo para crear letales armas de matar bajo tu absoluto control, así como servirte del mismo frío que usas como una herramienta para congelar a tus enemigos hasta los huesos. En los niveles más altos serás incluso de evadir las limitaciones de tiempo, traer con tu llegada temperaturas gélidas a los entornos más cálidos o volviendo incluso más intenso el frío que te rodee.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia de hielo.

Bajar temperaturas (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes bajar las temperaturas de un radio de 60 pies, aumentando el nivel de [frío](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/terreno#ártico) por un paso (esto sólo puede emplearse una vez por entorno). Si te encuentras en un entorno con temperatura fría o inferior eres capaz de congelar un volumen de agua que mida un número de pies cúbicos iguales a 10 x tu rango de magia elemental como acción estándar.

Rayo gélido (2 acciones): Puedes emplear 2 acciones para atacar a un objetivo a menos de 60 pies de distancia con un rayo gélido. Un rayo gélido hará 1d6 + rango daño frío y al impactar tu objetivo recibirá el efecto de estado ralentizado si no tiene ninguna protección contra el frío. Si logras reducir los PV de tu objetivo con un rayo gélido este deberá tener éxito en un tiro de CON o será congelado. Una criatura congelada es incapaz de moverse y morirá de hipotermia después de un número de rondas igual a 1 + su CON. Esta puede liberarse si tiene éxito en un tiro de FUE o es expuesta a una fuente de calor. Debes encontrarte en un entorno frío para poder utilizar esta habilidad y si impacta un espacio con agua esta se congelará.

Espinas gélidas (2 acciones) Eres capaz de moldear el hielo para transformarlo en afiladas espinas para atacar a tus enemigos. Un ataque de espinas gélidas tiene una distancia máxima de 60 pies e inflige 1d8 + CAR daño perforante al impactar. Una espina gélida puede tomar una variedad de formas, permitiéndote provocar daño cortante o contundente con esta o emplearla para maniobras de combate.

Parada elemental (reacción) Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

Reserva de energía (pasiva) Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes realizar un ataque adicional o atacar a todos los enemigos en una línea de 10x30 pies y realizar una maniobra gratuita contra ellos al impactar. Si tu reserva de energía se reduce a 0 estás Fatigado y aunque puedes seguir usándola si esta se reduce a un valor igual a tu CON negativa caerás inconsciente de inmediato.

## Rango II

Hielo resbalante (2 acciones): Al transformar una superficie de agua en hielo esta adopta se vuelve resbalante para todas aquellas criaturas que la intenten atravesar. Una capa de [hielo](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/terreno#ártico) afectada de esta manera cuenta como terreno difícil y las criaturas que caminen sobre ella se encuentran a riesgo de resbalarse si no se mueven con cuidado. De esta manera, cuando una criatura se realice una carga o se mueva más de 15 pies seguidos deberá hacer un tiro de atletismo o acrobacias contra tu magia de hielo o caerá de inmediato al suelo y se resbalará 10 pies en cualquier dirección. Empleando 2 acciones puedes destruir una capa de hielo con superficie máxima igual a tu rango de magia de hielo x 10, convirtiéndola de nuevo en agua.

Muro de hielo (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar un muro hecho de hielo sólido con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. Este muro se trata de una barrera que otorga cubierta completa a todas las criaturas que se encuentren detrás de él (otorgará cubierta parcial si estas intentan atacar desde detrás del muro). El muro permanecerá mientras el entorno tenga temperaturas frías o inferiores. Cada sección de 10 pies cuadrados del muro tiene PV iguales a 3 x tu rango de elementalismo, defensa igual a tu rango y vulnerabilidad al daño contunente y true. Muro de hielo puede crearse como reacción una vez por ronda si te encuentras en un entorno frío.

Neblina polar (2 acciones) Las neblinas que formas son sobrenaturalmente frías, helando a las criaturas que se encuentren en ellas. Empleando 2 acciones puedes formar una gélida neblina que llenará un volumen de tamaño igual a 10 x rango pies cúbicos. Todas las criaturas que inicien su turno en una neblina polar quedarán ralentizadas durante una ronda y todos los ataques que hagas contra criaturas en ella tendrán ventaja.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Reduce el coste de realizar ataques elementales por 1 acción.

Tormenta de nieve (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes liberar una poderosa ventisca de nieve y granizo. Una tormenta de nieve es un ataque de área que afecta a todas las criaturas en una línea de 15 pies de ancho y 50 de largo, infligiéndoles 1d8 + rango daño frío y daño contundente igual a tu estadística de carisma. Si la tormenta de nieve afecta a un área con temperaturas frías este se convertirá de inmediato en terreno difícil. Debes esperar 2 turnos antes de volver a usar esta habilidad, y puedes recargarla inmediatamente empleando reserva de energía.

Congelación rápida (acción bonus) Una vez por ronda puedes congelar el agua como acción bonus si te encuentras en un entorno de frío extremo. Si una criatura se encuentra en el agua cuando la congelas esta quedará atrapada de inmediato por el hielo. Esta habilidad causa también que tus ataques puedan congelar con mayor facilidad, permitiéndote drenar el calor de tus víctimas al impactar, lo cual le causará los efectos de un [veneno de destreza](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#veneno-de-des) (este tendrá tiro de gravedad igual a tus dados de magia elemental e incidencia de un minuto). Si tu objetivo ya está afectado por una habilidad así, sea por congelación rápida o frío extremo, deberá tener éxito en un tiro de CON o incrementarás el nivel de este efecto por 1.

## Rango IV

Prisión gélida (2 acciones) Empleando 2 acciones puedes forzar a una criatura congelada a entrar en un estado de animación suspendida. Podrá tirar heroísmo una última vez para resistir, pero si fracasa caerá inconsciente de inmediato (en este estado no es consciente de su entorno y dejará de envejecer). Alternativamente, esta habilidad te permite puedes gastar 2 acciones para congelarte a ti mismo, otorgándote una protección de hielo con vida igual a tu rango de magia elemental + 2 y 4 defensa. Liberarte de este estado te cuesta una acción bonus, pero si pasas más de una hora en él caerás inconsciente de inmediato.

Ventisca (2 acciones): Recibes la capacidad de lanzar poderosas ventiscas de hielo. Formar una ventisca te cuesta 2 acciones y esta empujará 1d6 x 5 pies a tu objetivo al impactar además de infligir 1d6 daño de frío. Eres capaz además de realizar un ritual con dos rondas de duración para llamar una nevada a un lugar. La nevada dará ocultamiento superior a todas las criaturas en ella y convertirá todo el campo de batalla en terreno difícil.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20. Aumenta tu máximo de acciones al turno por 1.

Medianoche polar (3 acciones): Empleando 3 accion puedes reducir drásticamente la temperatura en ese lugar, haciéndolo tan frío como el norte más profundo. Medianoche polar reducirá la temperatura del lugar dónde te encuentras a frío extremo y apagará todas las fuentes de calor que se encuentren en él, obteniendo todas las ventajas que esta te otorga. Si utilizas Bajar temperaturas en un entorno afectado por Medianoche polar todas las criaturas que se encuentren en él deberán tener éxito en un tiro de CON o recibirán el efecto de estado [ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada). Medianoche polar permanecerá activa durante seis turnos y solo puede usarse una vez al día. No puedes usar medianoche polar si te encuentras en un entorno de calor extremo.

Frío estigio (pasiva): Tu frío hiela hasta a las criaturas nativas al invierno. El daño frío de tus ataques traspasa resistencias y cada vez que reduzcas los PV de un objetivo sin resistencia al frío este sufrirá una herida leve además de quedar ralentizado. Criaturas con resistencia al frío continuarán recibiendo bonificadores para evitar efectos de estado provocados por tus llamas. El frío estigio también es capaz de herir a criaturas incorpóreas.

Tras un estudio sobre el control de la tierra has conseguido aprender ha detectar las impurezas que se encuentran en casi todos los metales que el hombre ha aprendido a manejar, pudiendo deformar férreas estructuras con tan solo unos pocos movimientos de tu cuerpo. A medida que tu control sobre el metal se va afianzando te volverás capaz de manipular cantidades mas grandes así como de hacerlo de formas mas complejas, pudiendo así mover diferentes trozos de metal de diferentes formas todos en perfecta sincronía sirviéndote de la atracción casi magnética que eres capaz de producir. En sus ultimas instancias serás incluso capaz de aprovechar las mas mínimas cantidades de este elemento para producir ataques devastadores sobre el cuerpo de tu enemigo.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de ataque y defensa hechos con magia elemental de metal.

Ataque elemental (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes atacar a tu objetivo con un proyectil metálico. Este ataque hace 1d6 + CAR daño físico, el cual es perforante, contundente o cortante dependiendo del objeto que uses para atacar. Obtienes la habilidad [tajo feroz](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/filos%20cortantes.html#rango-i) al atacar con objetos cortantes, [combate furtivo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/arcos.html#rango-i) al atacar con objetos perforantes y [concusión](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/contundentes.html#rango-i) si atacas con objetos contundentes.

Control de metal (1 acción): Eres capaz de manipular objetos metálicos en un radio de 30 pies. Empleando 1 acción puedes mover de posición un objeto metálico pequeño hasta 15 pies en cualquier dirección. Para manipular objetos metálicos que lleve una persona deberás tener éxito en un tiro de magia elemental contra su tiro de [heroísmo](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#hero%C3%ADsmo-fue), por lo cual puedes desarmarle del objeto, reducir su efectividad por 1 o en el caso que sea una armadura reducir su defensa por 2. Esta habilidad no funciona con metales mágicos o materiales especiales como la adamantina salvo que te encuerango V.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes realizar un ataque adicional, aumentar el área de efecto por 5 pies o recibir los beneficios de *ataque poderoso* o *ataque apuntado* en uno de tus ataques elementales.

Parada elemental (reacción): Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

### Rango II

Sinergia terrestre (pasiva): Si tienes rangos en [magia elemental de tierra](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html), puedes manipular objetos metálicos con las habilidades [*control terrestre*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html#rango-ii) y [*muro de piedra*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html#rango-ii)*.* Las habilidades que fortalezcan tus ataques elementales como [*forma de la montaña*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html#rango-ii) o [*esperar y golpear*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html#rango-iii) también pueden emplearse en ataques elementales de metal. En el caso que no poseas la habilidad control terrestre recibes la capacidad de manipular un volumen total de objetos metálicos igual a 5 x tu rango de magia elemental empleando 2 acciones, formando terreno difícil, barreras, elevaciones o agujeros en los lugares que desees.

Magnetismo (pasiva): Tu cuerpo es capaz de mantener a los metales agarrados en un aura magnética, permitiéndote usarlos para herir a tus enemigos o protegerte de ataques. Cuando atraigas a tu posición un objeto metálico usando *control de metal* puedes añadirlo a tu aura magnética, pudiendo agarrar así a un número máximo de objetos iguales a tu Rango + 1. Obtienes un bonificador a tus tiros defensivos igual a la cantidad de objetos que agarres y toda criatura que pase por un espacio que se encuentre a 10 pies de ti deberá tirar esquiva o sufrirá daño físico igual al número de objeto atrapados en tu aura (este daño será automático si acaba su turno adyacente a ti). Este daño ignorará la armadura natural y si tu objetivo lleva armadura metálica esta reducirá la defensa que otorga por 1. Si te encuentras en posición defensiva puedes detener un proyectil metálico de manera inmediata una vez por ronda y añadirlo a tu aura de magnetismo.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Reduce el coste de realizar ataques elementales por 1 acción.

Fortalecer ataques (1 acción): Puedes emplear una acción para incrementar la fuerza de un ataque elemental, aumentando su tamaño por 5 pies y su daño base por 2. Usar esta habilidad te cuesta una acción bonus si empleas uno de los objetos metálicos atrapados en tu aura magnética para incrementar su fuerza.

Ferrokinesia (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes agarrar telekinéticamente a una criatura que lleve armadura metálica, lo cual funciona como un ataque elemental hecho contra su heroísmo. Si tienes éxito tu objetivo quedará agarrado y podrás emplear una acción para empujar a tu objetivo 15 pies en cualquier dirección. En el caso que entre en contacto con una superfície sólida este sufrirá daño de caída como si se hubiese caído de una altura igual al número de pies de movimiento que no ha podido recorrer. No puedes mantener agarradas a más criaturas que tu rango - 2.

## Rango IV

Espinas metálicas (1 acción) Al impactar con un ataque elemental puedes emplear una acción para clavarle una espina metálica. La espina provocará [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) al objetivo y un bonificador +1 en tiros de ataque contra ella por cada espina que tenga clavada. Una criatura que tenga espinas clavadas cuenta como si llevase armadura metálica para los propósitos de la habilidad Ferrokinesia. Para eliminar una espina metálica es necesario gastar una acción de movimiento, pero al hacerlo la criatura afectada sufrirá daño de sangrado de manera inmediata al arrancársela.

Reflejar ataques (reacción): Cuando un enemigo te ataque con un arma metálica y tengas éxito en el tiro defensivo, una vez por ronda puedes realizar un tiro de control del metal como reacción. Si tienes éxito el objeto quedará atrapado en tu aura magnética, y en el caso que sea un arma cuerpo a cuerpo su propietario quedará desarmado. Esta habilidad puede emplearse una vez adicional por ronda si estás en posición defensiva y si te encuentras en forma de la montaña puedes además atacar con un objeto de tu arma magnética como reacción al usar reflejar ataques.

## Rango V

Aumentra tu probabilidad de crítico a 18-20.

Golpe mortal (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes hacer un golpe de gracia contra un objetivo que lleve armadura metálica o tenga una espina metálica clavada. Esta habilidad funciona como un ataque de elementalismo de metal pero tu objetivo no podrá defenderse y las heridas permanentes que inflijas serán de un nivel superior. No puedes usar esta habilidad en el mismo objetivo salvo que le claves otra espina metálica.

Maestría del metal (pasiva): Ignoras la defensa de tu objetivo otorgada por armadura metálica siempre que lleve un metal que puedas manipular. Si tu objetivo lleva una armadura reforzada con glifos debes causarle daño considerable antes que puedas moldearla, requiriendo que reduzcas su valor de defensa por 3 o más. Adicionalmente puedes emplear una acción estándar para destruir una superficie de 15 pies de radio hecha de materiales metálicos.

Tu sincronía con la vida que te rodea te ha permitido obtener control sobre aquellos entes naturales a tu alrededor permitiendo controlar así las formas más básicas en las que la naturaleza lleva desarrollándose desde el inicio de los tiempos. A medida que tu control avanza serás capaz de asumir el rol de guardián de la naturaleza que has decidido controlar, sometiéndose a tu voluntad e incluso devolviendo a su estado original maquinas u otros materiales hechos por el hombre. En última instancia serás incluso capaz de controlar toda la flora en una gran área y manipularla toda junta para realizar un gran ataque sobre aquel que se atreva a desafiar el orden natural de las cosas.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia de naturaleza.

Enmarañar (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes atacar a un enemigo con un látigo de zarcillos. Este ataque emergerá de un punto en la tierra a 60 pies de ti y al impactar tu objetivo quedará enredado por él. Empleando una acción puedes realizar una maniobra de combate de agarre, empujar o tropezar contra una criatura enredada para la cual emplearás tu tiro de magia de naturaleza. Escapar de un zarcillo funciona la misma manera que huir de un agarre convencional y este se destruirá si sufre daño cortante o de fuego.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes hacer un ataque de Enmarañar que afecte a un área con radio 10 pies o hacer un ataque adicional de Enmarañar o Alterar madera. Si tu reserva de energía se reduce a 0 todas las habilidades que requieran un gasto de reserva de energía podrán usarse si sufres 2 daño no-letal por cada punto que esta costaría.

Alterar madera (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes modificar la composición de un objeto hecho de madera o plantas con tamaño máximo de 5 pies cúbicos que se encuentre a 60 pies de ti. El objeto alterado puede usarse como un arma, por lo cual infligirá 1d6 + rango daño cortante, contundente o perforante al impactar y puede lanzarse a una distancia máxima de 60 pies. A rangos III y V el tamaño de los objetos que puedes alterar con esta habilidad aumenta por 5 pies y el daño base aumenta a 1d8 y 1d10 respectivamente.

Parada elemental (reacción): Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Rango II

Crecimiento acelerado (3 acciones y -1 reserva) Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes aumentar el tamaño de las plantas en un radio de 100 pies, convirtiendo toda el área en terreno difícil (esta habilidad no se acumula consigo misma). Recibes ventaja en todos tus tiros de ataque y dehechos con magia elemental en esa zona y emplear enmarañar o alterar madera ahora te costará una acción (usar una maniobra de combate te costará una acción bonus la primera vez por turno). Si afectas un campo de cultivo con esta habilidad su producción anual aumentará.

Muro de zarzas (2 acciones) Como acción estándar puedes formar un muro hecho de afiladas zarzas con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. Este muro se trata de una barrera con rango x 3 PV y defensa igual a tu rango, regeneración 1 y vulnerabilidad al daño fuego y cortante que otorgará cubierta completa a todas las criaturas que se encuentren detrás de él. El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y para crear un muro adicional deberás reducir tu reserva elemental por 1 cada ronda que este siga activo. Las zarzas de muro provocan [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) a las criaturas agarradas por *enmarañar* que estén en contacto con él. Si una criatura es absorbida al completo por el muro esta quedará incapacitada y puedes hacerle un ataque de alterar madera como (para escapar deberán tener éxito en dos tiros contra tu magia de naturaleza). Un muro de zarzas puede formarse como reacción una vez por ronda si te encuentras en un terreno afectado por crecimiento acelerado, el cual puede usarse para bloquear inmediatamente un ataque físico o mágico.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Animar plantas (3 acciones): Empleando 3 acciones y reduciend tu reserva elemental por 2 puedes infundir de vida a las plantas en un área de 70 pies. Esta habilidad sólo afectará a los espacios que tengan un gran volumen de plantas (es decir, los lugares donde las plantas provocan terreno difícil) y todas las criaturas en el área sufrirán un ataque inmediato de alterar madera que infligirá el doble de dados de daño. La primera vez por ronda que una criatura hostil pase por un espacio infestado por plantas animadas recibirá un ataque de oportunidad inmediato de *enmarañar* o *alterar madera*. Al final de la ronda todas las criaturas agarradas sufrirán 1d6 + SAB daño contundente que ignora la defensa otorgada por armaduras. Un terreno afectado por animar plantas cuenta como un terreno armonizado para los propósitos de *conexión elemental* y *espíritu protector*.

Si un ataque de área que causa daño fuego, frío, radiante, fuerza o necrótico impacte a un área afectada por animar plantas estas morirán de manera instantánea. A rango V las plantas solo pueden ser destruidas por fuego puro, frío estigio u otras habilidadades capaces de provocar destrucción masiva (tsumani, terremoto…).

Revertir crecimiento (2 acciones): Eres capaz de revertir el crecimiento de las plantas para mantener el equilibrio natural. Empleando 2 acciones puedes reducir el tamaño de las plantas en un radio de 5 x rango pies, eliminando el terreno difícil que estas formen. Esta habilidad puede emplearse también para eliminar un efecto de *muro de zarzas*, *animar plantas* o *enmarañar*, necesitando en este caso que tengas éxito en un tiro de magia de naturaleza contrael tiro de magia de naturaleza que tenga el creador de dicho efecto (esto puedes conseguirlo de manera automática si reduces tu reserva elemental por 1 y el creador del efecto tiene rango inferior o igual al tuyo). Usar esta habilidad cuesta una acción de movimiento a rango V.

## Rango IV

Naturalizar (pasiva): Al agarrar a una criatura con *enmarañar* puedes naturalizar los objetos artificiales no mágicos que lleve, provocando que su armadura reciba un penalizador - 2 a la defensa y sus armas reciban un penalizador - 2 al daño base. Si un arma logra infligir 0 daño en un ataque o la defensa de una armadura es reducida a 0 esta se destruirá al momento.

Puerta arbórea (2 acciones) Conoces caminos secretos al mundo de los espíritus que te permiten viajar grandes distancias en un instante. Empleando 2 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes formar un portal espiritual en un árbol que estés tocando, conectando el lugar donde la creas con otro árbol visible que esté a un máximo de 90 pies de distancia. El portal se cerrará tras un turno salvo que gastes una acción para mantenerlo abierto. Puerta arbórea puede emplearse también para viajar al mundo de los espíritus, aunque para este uso debes realizar un ritual de una hora de duración.

Esta habilidad puede usarse también para poseer elementales de planta bajo tu control, sustituyendo así tus estadísticas físicas, vida, vitalidad y defensa por las suyas mientras permanezcas dentro de su cuerpo. Puedes también emplear las acciones del elemental durante tu turno ademas de las tuyas propias a costa que dejaréis de actuar por separado sino que realizarás acciones como una única criatura. Si el elemental que estás poseyendo muere recibirás el efecto náuseas durante una ronda.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20. Aumenta tu máximo de acciones al turno por 1.

Madera férrea (pasiva): La madera que modificas con *alterar madera* se vuelve sólida como el hierro, volviéndose capaz de penetrar las más sólidas armaduras. Puedes también mejorar la resistecia de objetos de madera, causando así que una armadura de madera férrea aumente su defensa por 2 mientras que un arma aumentará su daño base por 2 y podrá romper el metal con la habilidad *golpe destructor.* La madera férrea también es capaz de herir a criaturas incorpóreas.

Furia de la naturaleza (3 acciones): Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 3 puedes castigar a tus enemigos con el poder de la tierra. Esta habilidad solo puede usarse en un entorno afectado por terreno difícil y con ella atacas a todas las criaturas en un cilindro de 60 pies de radio. Furia de la naturaleza hace 3d10 + SAB daño físico y los objetivos impactados quedarán agarrados al impactar. Puedes afectar hasta a criaturas voladoras que se encuentren a una altura máxima de 60 pies, las cuales [caerán](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#caídas) al suelo después de ser agarradas. Todo el espacio afectado por furia de naturaleza quedará bajo el efecto de *animar plantas* durante el resto del combate.

# Criaturas aliadas

La magia de naturaleza es capaz de invocar a criaturas de todo tipo para asistir en el campo de batalla. Aquí se especifican los tipos más comunes de criaturas que se pueden invocar y numerosas variaciones sobre estas para crearlas a cualquier nivel.

## Elementales de tierra

Los elementales de tierra son potentes criaturas compuestas por sólidas piedras que cobran el aspecto de un ser vivo. Su gran resistencia y fuerza les hace ideales guardianes contra las fuerzas que buscan profanar la naturaleza. Estos son algunos ejemplos de elementales de tierra:

### Pequeño (niv 2)

**FUE** 2, **DES** 2, **CON** 1, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 6, **VT** 5, **DEF** 6

* **Mejoras:** Pequeño, ascendencia espiritual, ataques infundidos, defensa natural, georradar, movimiento adicional (excavar), ceguera, golpe
* **Rangos:** Ataques naturales I, Fortitud I
* **Ataques:** Puño (acción de movimiento, 1d6+3 para atacar, 1d6+6 contundente)
* **Defensa:** Esquiva (1d6+2), Parada (+3)

### Mediano (niv 4)

**FUE** 4, **DES** 1, **CON** 3, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 9, **VT** 9, **DEF** 6

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, ataques infundidos, defensa natural, georradar, movimiento adicional (excavar), ceguera, golpe
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud I
* **Ataques:** Puño (acción de movimiento, +6 para atacar, 1d6+8 contundente y empuja 10 pies. Una vez por ronda +6 o aturde)
* **Defensa:** Parada (+6)

### Grande (niv 6)

**FUE** 6, **DES** 0, **CON** 6, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 15, **VT** 14, **DEF** 9

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, ataques infundidos, defensa natural, georradar, movimiento adicional (excavar), ceguera, golpe, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud II
* **Ataques:** Puño (acción de movimiento, +8 para atacar, 1d6+10 contundente y empuja 10 pies. Una vez por ronda +8 o aturde)
* **Defensa:** Parada (+8)

### Campeón (niv 8)

**FUE** 7, **DES** 0, **CON** 6, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 21, **VT** 16, **DEF** 11

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, ataques infundidos, defensa natural, georradar, movimiento adicional (excavar), ceguera, golpe, tamaño superior, ola de tierra, armadura de piedra, conexión elemental
* **Rangos:** Ataques naturales III, Fortitud II
* **Ataques:** Puño (acción de movimiento, +10 para atacar, 1d6+11 contundente y empuja 10 pies. Una vez por ronda +10 o aturde), Secuencia de ataques (acción bonus, hace un ataque de puño)
* **Defensa:** Parada (+10, puede defenderse de ataques a distancia)

### Gigante (niv 10)

**FUE** 9, **DES** -1, **CON** 9, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 24, **VT** 21, **DEF** 12

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, ataques infundidos, defensa natural, georradar, movimiento adicional (excavar), ceguera, golpe tamaño superior (2), ola de tierra, armadura de piedra, conexión elemental
* **Rangos:** Ataques naturales IV, Fortitud II
* **Ataques:** Puño (acción de movimiento, +13 para atacar, 1d6+13 contundente, empuja 10 pies y reduce la defensa por 2. Una vez por ronda +10 o aturde), Secuencia de ataques (acción bonus, hace un ataque de puño)
* **Defensa:** Parada (+13, puede defenderse de ataques a distancia)

### Guardián (niv 12)

**FUE** 9, **DES** -1, **CON** 10, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 27, **VT** 24, **DEF** 14

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, ataques infundidos, defensa natural, georradar, movimiento adicional (excavar), ceguera, golpe tamaño superior (2), ola de tierra, armadura de piedra, conexión elemental
* **Rangos:** Ataques naturales V, Fortitud III
* **Ataques:** Puño (acción de movimiento, +14 para atacar, 1d6+13 contundente, empuja 10 pies y reduce la defensa por 2. Una vez por ronda +10 o aturde), Ataque oportunista (acción bonus, hace un ataque de puño contra un enemigo aturdido o que sufra una herida), Secuencia de ataques (acción bonus, hace un ataque de puño)
* **Defensa:** Parada (+14, puede defenderse de ataques a distancia)

## Elementales de planta

Los elementales de planta son firmes guardianes creados por la naturaleza misma para proteger las tierras salvajes. Estos seres están compuestos de materia vegetal y acaban con sus enemigos agarrándolos con las plantas que forman su cuerpo. Estos son algunos ejemplos de elementales de planta:

### Pequeño (niv 2)

**FUE** 2, **DES** 2, **CON** 1, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 6, **VT** 5, **DEF** 6

* **Mejoras:** Pequeño, ascendencia espiritual, defensa natural, manojo de tentáculos, paso forestal, mordisco, vulnerabilidad a fuego, ceguera, georradar, excavar
* **Rangos:** Ataques naturales I, Fortitud I
* **Ataques:** Tentáculos (acción estándar, 1d6+3 para atacar, 1d6+4 contundente y agarra), Zarzas (acción bonus, hace 1d6+4 daño perforante contra una criatura que agarre)
* **Defensa:** Esquiva (1d6+2), Parada (+3)

### Mediano (niv 4)

**FUE** 4, **DES** 1, **CON** 3, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 9, **VT** 9, **DEF** 6

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, defensa natural, manojo de tentáculos, paso forestal, mordisco, vulnerabilidad a fuego, ceguera, georradar, excavar
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud I
* **Ataques:** Tentáculos (acción estándar, +6 para atacar, 1d6+6 contundente, agarra y arrastra 10 pies), Zarzas (acción bonus, hace 1d6+6 daño perforante contra una criatura que agarre), Ataque circular (acción de turno completo, hace un ataque de tentáculos contra todas las criaturas a 10 pies de él)
* **Defensa:** Parada (+6)

### Grande (niv 6)

**FUE** 6, **DES** 0, **CON** 6, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 15, **VT** 14, **DEF** 9

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, defensa natural, manojo de tentáculos, paso forestal, mordisco, vulnerabilidad a fuego, ceguera, georradar, excavar, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud II
* **Ataques:** Tentáculos (acción estándar, +6 para atacar, 1d6+8 contundente, agarra y arrastra 10 pies), Zarzas (acción bonus, hace 1d6+8 daño perforante contra una criatura que agarre), Ataque circular (acción de turno completo, hace un ataque de tentáculos contra todas las criaturas a 10 pies de él que en lugar de agarrar empuja 10 pies)
* **Defensa:** Parada (+8)

### Campeón (niv 8)

**FUE** 7, **DES** 0, **CON** 6, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 16, **VT** 16, **DEF** 10

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, defensa natural, manojo de tentáculos, paso forestal, mordisco, vulnerabilidad a fuego, ceguera, georradar, excavar, tamaño superior, puerta arbórea, aura primigenia, conexión elemental
* **Rangos:** Ataques naturales III, Fortitud II
* **Ataques:** Tentáculos (acción de movimiento, +10 para atacar, 1d6+9 contundente, agarra y arrastra 10 pies), Zarzas (acción bonus, hace 1d6+9 daño perforante contra una criatura que agarre), Ataque circular (acción de turno completo, hace un ataque de tentáculos contra todas las criaturas a 15 pies de él que agarra)
* **Defensa:** Parada (+10, puede defenderse de ataques a distancia).

### Gigante (niv 10)

**FUE** 9, **DES** -1, **CON** 9, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 21, **VT** 21, **DEF** 10

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, defensa natural, manojo de tentáculos, paso forestal, mordisco, vulnerabilidad a fuego, ceguera, georradar, excavar, tamaño superior, puerta arbórea, aura primigenia, conexión elemental
* **Rangos:** Ataques naturales IV, Fortitud II
* **Ataques:** Tentáculos (acción de movimiento, +13 para atacar, 1d6+11 contundente, agarra y arrastra 10 pies), Zarzas (acción bonus, hace 1d6+11 daño perforante contra una criatura que agarre), Ataque circular (acción de turno completo, hace un ataque de tentáculos contra todas las criaturas a 20 pies de él que agarra)
* **Defensa:** Parada (+13, puede defenderse de ataques a distancia y puede bloquear ataques usando a criaturas agarradas que tenga)

### Guardián (niv 12)

**FUE** 9, **DES** -1, **CON** 10, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 22, **VT** 24, **DEF** 12

* **Mejoras:** Ascendencia espiritual, defensa natural, manojo de tentáculos, paso forestal, mordisco, vulnerabilidad a fuego, ceguera, georradar, excavar, tamaño superior (2), ola de tierra, armadura de piedra, conexión elemental
* **Rangos:** Ataques naturales V, Fortitud III
* **Ataques:** Tentáculos (acción estándar, +14 para atacar, 1d6+11 contundente, agarra y arrastra 10 pies), Zarzas (acción bonus, hace 1d6+11 daño perforante contra una criatura que agarre), Ataque circular (acción de turno completo, hace un ataque de tentáculos contra todas las criaturas a 15 pies de él), Estampar (acción bonus, hace 1d6+11 daño contundente contra una criatura que agarre y empuja 10 pies), Ahorcar (acción de movimiento, una criatura agarrada se empieza a ahogar)
* **Defensa:** Parada (+14, puede defenderse de ataques a distancia)

## Bestia

Un invocador puede llamar a todo tipo de criaturas de las tierras salvajes para que estas luchen a su lado y acaben con sus enemigos. Mientras asciende en poder puede invocar a bestias más poderosas provenientes del plano espiritual para arrasar con todo a su paso. Estos son algunos ejemplos de bestias tanto naturales como espirituales:

### Lobo (niv 2)

**FUE** 3, **DES** 3, **CON** 2, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 5, **VT** 6, **DEF** 2

* **Mejoras:** Mordisco, defensa natural, depredador
* **Rangos:** Ataques naturales I, Reflejos I
* **Ataques:** Mordisco (acción de movimiento, +4, 1d6+3 perforante y maniobra de agarre o tropieza), Desgarrar (acción bonus, 1d6+3 daño contra una criatura en el suelo o agarrada)
* **Defensa:** Esquiva (+4)

### Águila (niv 2)

**FUE** 1, **DES** 4, **CON** 1, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 4, **VT** 5, **DEF** 0

* **Mejoras:** Perforar, alas, tamaño inferior, movilidad, depredador, visión periférica
* **Rangos:** Ataques naturales I, Reflejos I
* **Ataques:** Garras (acción de movimiento, 1d6+5, 1d4+5 perforante con ataque furtivo)
* **Defensa:** Esquiva (2d6+5)

### Oso (niv 4)

**FUE** 5, **DES** 0, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 13, **VT** 11, **DEF** 4

* **Mejoras:** Mordisco, defensa natural, garras, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales I, Fortitud II
* **Ataques:** Garras (acción de movimiento, +6, 1d6 + 5 cortante), Mordisco (acción bonus, 1d6+5 daño contra una criatura agarrada)
* **Defensa:** Parada (+6)

### Bestia espiritual (niv 6)

**FUE** 6, **DES** 0, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 5, **VT** 6, **DEF** 6

* **Mejoras:** Mordisco, defensa natural, garras, tamaño superior, ascendencia espiritual
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud II
* **Ataques:** Garras (acción de movimiento, +6, 1d6 + 8 cortante), Mordisco (acción bonus, 1d6+8 daño contra una criatura agarrada)
* **Defensa:** Parada (+6)

## Dragón

Te has decantado por la forma mas compleja en la que se puede encontrar el agua y que se encuentra presente dentro de todos los seres vivos, la sangre. A medida que tu control sobre ella se va haciendo mas fuerte serás capaz de manipularla con mayor intensidad pudiendo incluso hacer que se mueva siguiendo tu voluntad dentro del cuerpo de tu objetivo, pudiendo provocar devastadores ataques a sus órganos o estructura o incluso manipularla para arrebatarle el control sobre su cuerpo.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de magia elemental de sangre.

Ataque elemental (2 acciones): Como acción estándar puedes manipular la sangre del objetivo, provocándoles gran dolor interno. Este ataque hace 1d6 + rango daño necrótico a un enemigo a 60 pies de ti, el cual podrá resistir con un tiro de CON. Si logras infligir daño a los PV con este ataque tu objetivo sufrirá de inmediato los efectos de sangrado (también sufrirá sangrado si obtienes un golpe crítico o está afectado por heridas permanentes).

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes atacar a todas las criaturas en un radio de 10 pies centrado en ti con tu ataque elemental o hacer un ataque elemental adicional. Esta habilidad sólo puede usarse una vez al turno.

Espasmos (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes provocar espasmos en el cuerpo de tu objetivo manipulando la sangre de su propio cuerpo, forzándolo a hacer un tiro de CON frente a tu magia elemental de sangre. La parte del cuerpo afectada por los espasmos será aleatoria salvo que intenes de antemano apuntar a ella, tomando la penalización adecuada. Si tu objetivo tiene una herida permanente en esa parte del cuerpo puedes afectarla sin la necesidad de apuntar anteriormente. Estos son los efectos si provocas espasmos en determinadas partes del cuerpo.

* **Piernas:** Tu objetivo se mueve 10 pies en una dirección aleatoria y cae al suelo.
* **Brazos:** Tu objetivo empieza a mover sus brazos en direcciones aleatorias, quedando desarmado de un objeto y recibiendo desventaja en todos sus tiros de parada.
* **Torso:** Tu objetivo queda fatigado durante el resto de la ronda.
* **Abdomen:** Tu objetivo queda enfermado durante el resto de la ronda.
* **Cabeza:** Tu objetivo queda ralentizado durante el resto de la ronda.

Esta habilidad también puede usarse defensivamente para evitar ataques enemigos. Para emplearla así debes encontrarte en posición defensiva y con ella puedes forzar a un atacante a tirar CON contra tu magia elemental como reacción. Si tienes éxito su ataque fallará por completo, pero puedes usar esta habilidad en conjunto a otras reacciones defensivas.

## Rango II

Biografía sanguínea (ritual): Eres capaz de conocer información de otra persona a través de su sangre. Hacer el análisis requiere un minuto de concentración y puedes determinar cuándo fue derramada la sangre y alguna información sobre la salud de su propietario. Si la sangre pertenece a uno de tus conocidos podrás reconocer la sangre como suya, y en el caso que sea desconocido podrás identificarla si luego identificas a dicha persona en el futuro.

Drenar sangre (pasiva): La sangre de otras personas sana tus heridas. Al hacer un ataque elemental contra una criatura adyacente te sanas vitalidad igual a la mitad del daño infligido (en el caso que tenga sangrado aumenta te sanarás vitalidad igual al daño infligido). Si estás al máximo de vitalidad esta habilidad te sana PV y en el caso que logres matarlo podrás reducir el nivel de una de tus heridas permanentes por un paso. Si tienes magia elemental de agua eres capaz de extraer agua para tus ataques elementales a partir de cualquier ser vivo.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Sentido de sangre (pasiva) Tienes sentido a ciegas en un área de 60 pies, permitiéndote detectar la posición de todas las criaturas con sangre que haya. Puedes además identificar a todos las criaturas del área cuya sangre hayas analizado con Biografía sanguínea, conociendo su estado físico y condiciones actuales.

Provocar dolor (pasiva) Al impactar a un objetivo que sufra el efecto sangrado con un ataque elemental puedes aquejarlo con heridas internas. Una criatura afectada por heridas internas sufre 2 daño no-letal cada vez que realice una acción. El objetivo tira CON al final de su turno para intentar recuperarse, eliminando este efecto al tener éxito. Las heridas internas pueden sanarse con un ataque elemental de sangre o un uso de primeros auxilios. Tus ataques infligen heridas permanentes al hacer daño a los PV.

## Rango IV

Reduce el coste de realizar ataques elementales y espasmos por 1.

Drenaje múltiple (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes afectar a todas las criaturas en un área de 20 pies con un ataque elemental. Las criaturas se defenderán de este ataque usando constitución y las resistencias a ataques de área no se aplicarán contra esta habilidad. Al realizar este ataque te sanarás 2 vitalidad por cada criatura herida de esta manera.

Telekinesia sanguínea (1 acción) Eres capaz de manipular los cuerpos de las personas como títeres, moviéndolos a tu voluntad. Al impactar con un ataque elemental puedes emplear una acción adicional para realizar una maniobra de agarre contra tu objetivo empleando tu magia elemental. Si tienes éxito tu objetivo quedará agarrado y podrás emplear una acción para empujar a tu objetivo 15 pies en cualquier dirección. En el caso que entre en contacto con una superfície sólida este sufrirá daño de caída como si se hubiese caído de una altura igual al número de pies de movimiento que no ha podido recorrer. No puedes mantener agarradas a más criaturas que tu rango - 2.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Autocontrol sanguíneo (pasiva): Tienes maestría controlando la sangre de tu cuerpo. Recibes resistencia 4 a sangrado, veneno, fatiga, enfermedades y nauseas. Adicionalmente, puedes emplear una acción estándar para limpiar impurezas en la sangre, sanándote de inmediato de un efecto de estado negativo, enfermedad o veneno que te afecte a ti o a un aliado a 10 pies.

Dominar persona (1 acción): Cuando agarras a un objetivo puedes manipular sus propias acciones. Mientras mantengas la concentración en un objetivo puedes controlar las acciones físicas que realicen en su turno, pudiendo hacer que ataque a sus propios compañeros. En el caso que lo intentes manipular para que se suicide o realice una acción abiertamente peligrosa recibirá una última oportunidad para escapar de tu agarre. Dirigir sus acciones te cuesta una acción y sólo puedes controlar así a una única criatura.

Tienes la capacidad de manipular la propia tierra bajo tus pies, permitiéndote realizar grandes hazañas siempre y cuando mantengas el contacto con ella. A medida que tu control se vuelve más avanzado, te vuelves capaz de manipular mayores cantidades de tierra, así como deformarla para utilizarla como una extensión de tu cuerpo en devastadores ataques. En última instancia tu control de la tierra será tan fuerte que te permitirá incluso provocar fuertes seísmos o grandes cambios en la forma de un terreno.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus ataques hechos con magia elemental de tierra.

Ataque elemental (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes atacar a un objetivo lanzándole una piedra a gran velocidad. Este ataque infligirá 1d6 + CAR daño contundente al impactar y puede afectar a un área de 5 pies cuadrados que se encuentre a menos de 60 pies de ti. Si impactas a una criatura con un ataque elemental de tamaño superior a esta deberá tener éxito en un tiro de heroísmo contra tu ataque elemental o será empujada CAR x 5 pies y caerá al suelo.

Parada elemental (reacción): Eres capaz de emplear tu elemento para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada elemental. Una parada elemental sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes realizar un ataque adicional o aumentar el área de efecto por 5 pies y el daño base de tu ataque por 1d6.

## Rango II

Muro de piedra (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes formar un muro hecho de sólidas piedras con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. Este muro se trata de una barrera que otorga cubierta completa a todas las criaturas que se encuentren detrás de él (otorgará cubierta parcial si estas intentan atacar desde detrás del muro). Cada sección de 10 pies cuadrados del muro tiene PV iguales a 3 x tu rango de elementalismo y defensa igual a tu rango + 1. Muro de piedra puede crearse como reacción una vez por ronda te encuentras en forma de la montaña.

Control terrestre (2 acciones): Eres capaz de manipular la misma tierra que tienes bajo tus pies. Empleando 2 acciones puedes manipular un volumen total de tierra igual a 10 x tu rango de magia elemental pies de lado, moldeándola como lo desees. Con esta habilidad puedes formar terreno difícil, barreras, elevaciones o agujeros en los lugares que tú desees. La altura y profundidad de estos obstáculos no podrá exceder los 5 pies y estas otorgarán cubierta a las criaturas que se encuentren detrás de estas.

Forma de la montaña (1 acción): Eres capaz de entrar en un estado de defensa y concentración absoluta conocido como forma de la montaña empleando una acción. Mientras permanezcas en forma de la montaña todos tus ataques elementales incrementarán su tamaño por 5 pies y su daño base por 1d6 además de otorgarte un bonificador igual a tu rango + 1 en tiros defensivos. Estar en forma de la montaña requiere tu concentración absoluta y saldrás de dicho estado si pierdes la concentración o te mueves más de 5 pies en una ronda. A rango IV esta habilidad incrementará el tamaño de tus ataques por 10 pies y el daño base por 1d8.

## Rango III

Incrementa tu probabilidad de crítico a 19-20 y el tamaño de tus ataques por 5 pies. Hacer un ataque elemental ahora te cuesta solo una acción.

Abrazo de la tierra (1 acción): Al impactar con un ataque elemental puedes emplear una acción adicional o reducir tu reserva elemental por 1 para hacer un intento de agarre contra tu objetivo empleando tu tiro de magia elemental. Un objetivo agarrado de esta manera puede ser movido hasta 15 pies en cualquier dirección como acción de movimiento y no podrá escapar salvo que tenga éxito en un tiro de destrozar contra tu ataque elemental. Si agarras una parte específica del cuerpo de tu objetivo sufrirá los mismos efectos que la habilidad enredo y no puedes agarrar simultáneamente a más criaturas que tu rango de magia elemental – 2.

Esperar y golpear (reacción): Has amaestrado el arte de esperar pacientemente hasta la oportunidad correcta, resistiendo golpes hasta que tu enemigo cometa un fallo mortal. Si te encuentras en forma de la montaña y entras en posición defensiva eres capaz de realizar un ataque de oportunidad contra una criatura que falle su ataque (este ataque será fintado si obtienes defensa crítica). Los beneficios de posición defensiva se perderán tras realizar un ataque así.

## Rango IV

Derrumbamiento (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes provocar un derrumbamiento en un espacio compuesto principalmente por tierra, como podría ser una cueva o un edificio. Todas las criaturas que se encuentren en ese espacio deberán hacer un tiro de esquiva contra tu ataque elemental o sufrirán 3d6 + CAR daño contundente y quedarán enterrados por la tierra, estando tanto agarrados como cegados. Una criatura puede escaparse de la misma manera que se escaparía de un agarre, pero si pasa más de una ronda enterrada se empezará a ahogar.

Espinas de piedra (1 acción) Puedes hacer daño perforante con ataques elementales. Un ataque elemental que inflija daño perforante incrementará su daño base por 2 y todas las heridas permanentes que provoque serán de un nivel superior, pero para formar un ataque así deberás gastar una acción o reducir tu reserva elemental por 1 para moldear la tierra de esta manera. Esta habilidad también te permite llenar un espacio de espinas empleando Control terrestre, lo cual además de contar como terreno difícil infligirá 2 daño no-letal a las criaturas sin armadura pesada que pasen por él.

## Rango V

Incrementa tu probabilidad de crítico a 18-20 y el tamaño de tus ataques por 5 pies. Aumenta tu máximo de acciones al turno por 1.

Terremoto (3 acciones): Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental puedes liberar una onda expansiva de radio 60 pies. Todas las criaturas localizadas en dicho espacio deberán tirar fuerza o caerán inmediatamente al suelo mientras que los edificios se *derrumbarán* si están hechos de piedra u otro material frágil (edificios particularmente grandes o sólidos no pueden ser destruidos por este efecto, aunque sufrirán leves daños estructurales). El área afectada por un terremoto se convertirá en terreno difícil a causa de los derrumbamientos ocasionados.

Brecha (3 acciones): Empleando 3 acciones y reduciendo tu reserva elemental por 3 puedes formar una profunda brecha de 60 pies de longitud y 30 pies de profundidad. Todas las criaturas en el área de la brecha deben tirar esquiva o caerán en ella, sufriendo el adecuado daño de [caída](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#caídas) (2d6 daño y 2 heridas leves). Aquellas criaturas que se encuentren dentro de una brecha pueden ser afectadas por un *derrumbamiento*.

Tu control avanzado sobre el aire te ha permitido desviarte de su forma más básica hacia la parte más destructiva que puede representar, permitiéndote así valerte de poderosas descargas o truenos ensordecedores para abrumar a tu enemigo con una fuerza devastadora. A medida que tu control se vaya haciendo más fuerte serás más capaz de almacenar en tu propio cuerpo grandes cantidades de esta energía de forma que luego puedas desatarla en una gran oleada. en última instancia serás capaz incluso de vengarte de aquellos enemigos que se atrevan a atacarte haciendo caer sobre ellos la ira directa del cielo o tormentas devastadoras que arrasen con todo a tu alrededor

## Rango I

Añade un dado de soltura a todos tus ataques elementales.

Relámpago (2 acciones): Empleando 2 acciones ataca a un objetivo con un relámpago. Este ataque tiene alcance de 30 pies y hace 1d6 + rango daño eléctrico al impactar. Si logras provocar daño a los PV con este ataque tu objetivo quedará ralentizado durante una ronda (aturdido si provocas un golpe crítico). Un relámpago no puede evitarse usando [*reflejos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html) si tu enemigo se encuentra a menos de 30 pies de ti salvo que tenga la habilidad [*Esquiva asombrosa superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-iv). Obtienes ventaja atacando a criaturas que lleven armadura o escudo metálicos y en el caso que te encuentres en un lugar afectado por una tormenta puedes hacer que un rayo caiga sobre un objetivo en un lugar a 60 pies de ti empleando 2 acciones (este tampoco puede ser esquivado).

Onda trueno (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes provocar una atronadora onda afectando un radio de 15 pies. Todos los objetivos en su área deberán tirar CON frente a tu ataque elemental o sufren 1d6 + rango daño trueno y si provocas daño a los PV quedarán ensordecidos durante una ronda (aturdido si provocas un golpe crítico). Una onda trueno es también capaz de todos los objetos de cristal u otros materiales frágiles en el área de efecto.

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes hacer un ataque elemental adicional, incrementar el radio de onda trueno por 15 pies o causar que relámpago tenga un área de salpicadura de 5 pies. Esta habilidad solo puede usarse una vez al turno.

## Rango II

Relámpago en cadena (1 acción o -1 reserva) Al impactar con un ataque de relámpago puedes emplear una acción o reducir tu reserva elemental por 1 para que este salte de ese objetivo a otro que se encuentre a 20 pies, permitiéndote realizar un ataque adicional contra él. Emplear relámpago en cadena te cuesta una acción bonus si tu nuevo objetivo lleva armadura pesada de metal o se encuentra en un espacio cargado. Esta habilidad puede emplearse varias veces en un ataque siempre y cuando consigas impactar a un nuevo objetivo. A rango IV puedes afectar a un objetivo adicional a 20 pies cuando utilices relámpago en cadena.

Cargar el aire (1 acción) Puedes emplear una acción o reducir tu reserva elemental por 1 para cargar una porción de aire de volumen igual a 5 pies por rango con energía eléctrica. Cada vez que una criatura pase por una zona cargada deberá hacer un tiro de CON contra tu ataque elemental o sufrirá 3 daño eléctrico y quedará ralentizada durante el resto de la ronda (las criaturas con armadura metálica fracasarán automáticamente este tiro). Un área cargada se desvanecerá al principio de tu siguiente turno salvo que afectes a un muro de viento o un torbellino con esta habilidad.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Reduce el coste de realizar ataques de relámpago por 1 acción.

Voltio cruel (acción bonus): Reduciendo tu reserva elemental por 1 puedes provocar espasmos en los músculos de tu objetivo al impactar con un ataque elemental, ocasionando que empiece a moverse de una manera errática y desordenada. Una criatura afectada por esta habilidad deberá tener éxito en un tiro de CON contra tu ataque elemental o sufrirá uno de los siguientes efectos según la parte del cuerpo impactada (si no apuntas a una parte del cuerpo específica el lugar impactado será aleatorio):

* **Piernas:** Tu objetivo se mueve 10 pies en una dirección aleatoria y cae al suelo
* **Brazos:** Tu objetivo empieza a mover sus brazos en direcciones aleatorias, quedando desarmado de un objeto y recibiendo desventaja en todos sus tiros de parada.
* **Torso:** Tu objetivo queda fatigado durante una ronda.
* **Abdomen:** Tu objetivo queda enfermado durante una ronda.
* **Cabeza:** Tu objetivo queda aturdido durante una ronda.

Onda destructora (1 acción): Puedes contener la energía del trueno para liberarla después en una destructiva onda. Puedes emplear una acción o reducir tu reserva elemental por 1 almacenar la energía de una onda trueno, recibiendo un punto de energía llegando a un máximo igual a tu rango + 1. Al hacer un ataque puedes gastar un número de puntos de energía para incrementar su fuerza, aumentando así el área de efecto por 5 pies y el daño por 1 un número de veces igual al total de puntos empleados. Si gastas 3 o más cargas la onda resultante destruirá todas las estructuras frágiles en el área y ensordecerá a todas las criaturas en el área (aturde si logra reducir los PV) mientras que si gastas 5 o más cargas podrás destruir estructuras más sólidas como muros de piedra o hielo y convertir todo el área en terreno difícil.

## Rango IV

Jinete del relámpago (1 acción) Eres capaz de emplear tus ataques elementales para propulsarte largas distancias. En lugar de atacar puedes propulsarte 60 pies en una linea empleando una acción o reduciendo tu reserva elemental por 1. Esto cuenta como una carga, y si en cualquier punto de la línea impactas a una criatura tú sufrirás 2 daño no letal, pero puedes hacerle inmediatamente un ataque elemental (aún puede esquivarlo).

Castigo de los cielos (1 acción): Tienes la habilidad de contener la energía eléctrica y liberarla después. Esto funciona como onda destructiva, pero al liberar tu energía haces un ataque de relámpago por cada ataque acumulado. Cada relámpago se dispara en la dirección que tú elijas, y si dos caen en la misma dirección se combinan en un único ataque que hará +1 daño base y aumentará su alcance por 15 pies. Si estás en una tormenta puedes hacer que esos relámpagos acumulados caigan del cielo, atacando a las criaturas que tú desees.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20. Aumenta tu máximo de acciones al turno por 1.

Rayo divino (pasiva): Tus ataques eléctricos son capaces de atravesar las resistencias de tus objetivos y todos los rayos que lances desde el cielo aumentarán su daño base por 1d6. Criaturas con resistencia al daño eléctrico continuarán recibiendo bonificadores para evitar efectos de estado provocados por tus llamas. Un rayo divino también es capaz de herir a criaturas incorpóreas.

Tormenta de venganza (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes invocar una devastadora tormenta capaz de arrasar con todo a su alrededor. Para usar esta habilidad debe haber clima tormentoso y permanecerá activa durante seis rondas. Esta tormenta te otorgará los siguientes beneficios:

* No se pueden hacer ataques a distancia y es imposible concentrarse mientras la tormenta siga activa
* Las fuertes lluvias reducen la visibilidad a 15 pies y todas las criaturas que no sean Elementalistas de agua o aire se mueven a mitad de velocidad.
* Puedes hacer un ataque elemental de rayo, trueno o aire como acción bonus una vez al turno.

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 especificas 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.

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.

## Rango I

Añade tu rango de a todos tus tiros relacionados con magia de evocación. Tu reserva aumenta por 2+Rango chi.

Rayo de energía (2 acciones): Empleando 2 acciones dispara un rayo de energía pura a un enemigo en hasta 90 pies de distancia. Este ataque hace 1d6 + rango daño de fuerza y atraviesa toda la defensa salvo Resistencia mágica. Un rayo de energía no consume chi de tu reserva. Una vez por ataque puedes gastar 1 chi con esta habilidad para hacer que el rayo tenga un radio de impacto de 5 pies e incremente su daño por 2, convirtiéndolo en un ataque de área. A rango III el radio de impacto aumenta por 5 pies y su daño por 3 (a rango V el daño aumentará por 4 y el radio de impacto por 10 pies) al gastar 1 chi para infundir el ataque.

Descarga de energía (bonus): Empleando un chi de tu reserva puedes liberar energía mágica en un cono de 15 pies. Una descarga de energía es un ataque de área que hace 1d8 + rango daño de fuerza. Puedes gastar chi en una descarga de energía de la misma manera que un rayo para aumentar tanto su área como su daño base.

Parada mágica (parada): Eres capaz de emplear rayos de energía para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada mágica. Una parada mágica sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Rango II

Acelerar hechizo (pasiva): Tu soltura con la magia de evocación te permite lanzar ataques con mayor velocidad. Lanzar un rayo de energía ahora te cuesta una acción en lugar de dos.

Infundir arma (acción bonus): Puedes gastar 1 chi de tu reserva como acción bonus para infundir tu arma de energía mágica. Tu arma infligirá +2 daño de energía en ataques durante un número de turnos igual a tu rango. Mientras esté infundida tu arma cuenta como arma mágica para el propósito de atravesar resistencias. Puedes gastar 1 chi adicional en esta habilidad para que el daño de energía que inflija aumente por 1 (máximo +5 daño).

Muro de energía (2 acciones): Puedes emplear dos acciones para crear un muro de energía de 20+Rx5 pies de largo y Rx5 pies de alto. Este muro tendrá las propiedades de un muro elemental de tu elección, pero no puedes tener activos dos muros hechos de elementos diferentes. El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y si intentas crear un muro adicional sufrirás 2 daño no-letal cada turno que mantengas a los dos muros activos.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Tormenta de chi (3 acciones): Empleando 3 acciones y consumiendo 2 chi de tu reserva, puedes sobrecargar un radio de 20 pies centrado en ti con energía pura. Mientras la tormenta de chi siga activa, recibes [*cubierta*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) contra ataques mágicos y a distancia y tus ataques hacen +2 daño base. Cuando una criatura sin Resistencia mágica empiece su turno en el área de Tormenta de chi esta sufrirá 1 daño de energía obligatorio. Tormenta de chi permanecerá activa hasta que pierdas la concentración o pasen rango + 2 rondas. Puedes además formar un [*muro de energía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20de%20evocacion.html#rango-ii) como reacción una vez por ronda si tienes activa esta habilidad

Foco de energía (acción bonus): En lugar de atacar puedes contener el chi para liberarlo en un devastador ataque. Cada ataque que almacenes te otorga un punto de energía, pudiendo almacenar un total de puntos iguales a tu rango de magia de evocación. Al hacer un ataque mágico, puedes gastar un número de puntos de energía para incrementar la fuerza de este de la siguiente manera:

* **Empoderar hechizo (1 punto de energía):** Aumenta el daño base del hechizo por 1 y su área de efecto por 5 pies.
* **Conversión elemental (1 punto de energía):** Tu hechizo hace daño de otro elemento distinto a fuerza. Si tienes la habilidad Aspecto elemental tu ataque será capaz de traspasar resistencias a dicho elemento salvo que tu objetivo tenga tanto resistencia a ese elemento como resistencia mágica.
* **Látigo (2 puntos de energía):** Ataca a todas las criaturas en una línea de 30 pies, ignorando [*cubierta*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) y [*ocultamiento*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#ocultamiento). En lugar de hacer daño puedes hacer maniobras de combate con el látigo.
* **Castigo del cielo (2 puntos de energía)**: Ataca a todas las criaturas en un cilindro con diámetro 15 pies y altura 30 pies, ignorando [*cubierta*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) y [*ocultamiento*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#ocultamiento).
* **Meteoro de chi (2 puntos de energía)**: Forma un meteoro de chi que rodea tu cuerpo. Cada meteoro formado te otorga un bonificador +1 en tiros defensivos y en cualquier momento de la ronda puedes lanzar el meteoro a una criatura que esté a 30 pies como acción bonus, realizando un ataque mágico. Los meteoros explotarán en tu posición en el caso que pierdas la concentración y no puedes formar más meteoros que tu rango.
* **Desastre natural (5 puntos de energía):** Provoca el efecto de [*Huracán*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20aire.html#rango-v), [*Terremoto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tierra.html#rango-v), [*Tsunami*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20agua.html#rango-v) o [*Lluvia de brasas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20fuego.html#rango-v). Esta habilidad solo puede usarse a rango V. Si pierdes la concentración mientras mantienes energía almacenada esta se liberará en una devastadora explosión. La explosión hace daño de fuerza a todas las criaturas en un radio igual a 5 x puntos de energía igual a 2 + el número de puntos de energía que tengas almacenados. Tú también sufres daño no-letal igual a 2 + el número de puntos de energía a causa de esta explosión.

Si pierdes la concentración mientras mantienes energía almacenada esta se liberará en una devastadora explosión. La explosión hace daño de fuerza a todas las criaturas en un radio igual a 5 x puntos de energía igual a 2 + el número de puntos de energía que tengas almacenados. Tú también sufres daño no-letal igual a 2 + el número de puntos de energía a causa de esta explosión.

## Rango IV

Aumenta tu máximo de acciones al turno por 1.

Destrozar defensas (pasiva):Tus ataques pueden drenar la energía mágica del objetivo, debilitando sus defensas y haciéndolo más vulnerable a tus ataques mágicos. Al impactar a un objetivo con armadura mágica con un ataque de magia de evocación empoderado con foco de energía reduce la resistencia mágica que tenga por 1. Puedes gastar chi en habilidades de [*Magia Protectora*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html) que tengas como [*Eliminar magia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) o [*Disrupción*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-i) al impactar con un ataque de evocación.

Aspecto elemental (pasiva): Tienes la capacidad de canalizar el poder de los elementos en tus ataques mágicos. Puedes hacer ataques elementales de cualquier tipo con magia de evocación. Estos ataques funcionan como si fuesen de Rango I para determinar los efectos adicionales que provocan al infligir daño a los PV. El daño hecho con uno de estos ataques elementales no atraviesa resistencias. Puedes también gastar 1 chi para usar la habilidad [*Reserva de energía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20de%20evocacion.html#rango-i) del elemento asociado a tu ataque sin sufrir daño no-letal y 2 chi para recibir una habilidad entre [*Vientos protectores*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20aire.html#rango-iii), [*Aura abrasadora*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20fuego.html#rango-iii), [*Armadura de piedras*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20tierra.html#rango-ii) y [*Forma fluida*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20agua.html#rango-iii) (cada una de estas requiere tu concentración). Si posees la habilidad [*Armadura mágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) esta otorgará resistencia contra un elemento de tu elección igual a la defensa que esta otorgue.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Desintegrar (pasiva): Al impactar con un ataque de evocación empoderado con 5 o más cargas u obtener un golpe crítico desintegra a todos los objetivos en tu área de efecto. Al usar esta habilidad todos los objetos no-mágicos en el área de efecto son pulverizados, incluyendo armas y armaduras que no estén compuestas de adamantina o material mágico. Las criaturas que no lleven [*Armadura mágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) o la tengan reducida a 0 morirán instantáneamente, y las habilidades de [*Fortitud*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html) no podrán protegerlas de ello.

Concentración superior (pasiva): Eres capaz de mantener la concentración en un efecto adicional al turno sin sufrir daño no-letal. Tu mente además es capaz de mantenerse concentrada ante grandes distracciones, haciendo que no pierdas la concentración al sufrir los efectos de estado [*Enfermado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada), [*Fatigado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada), [*Sangrado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) y [*Espantado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada) (sigues perdiendo la concentración al estar [*Aturdido*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida), [*Confuso*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida) o [*Pánico*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#pánico)).

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 cono un arma contra todos aquellos que se encuentren en tus portales.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia espacial. Tu reserva aumenta por 2+Rango chi.

Salto dimensional (1 acción y reacción): Empleando una acción puedes teletransportarte 30 pies en cualquier dirección. Con esta habilidad puedes entrar y salir de áreas amenazadas por otras criaturas sin provocar ataques de oportunidad. Esta habilidad consume 1 chi de tu reserva y una vez por ronda puedes emplear esta habilidad como reacción para esquivar automáticamente un ataque si te encuentras en posición defensiva. A rango III eres capaz de emplear esta habilidad una vez por ronda sin la necesidad de gastar chi (dos veces por ronda a rango V).

Portal menor (1 acción):Eres capaz de crear pequeños agujeros en el espacio que conectan dos lugares como máximo a 30 pies empleando una acción. Estos portales son de un pie de diámetro y por ellos puedes manipular objetos a esa distancia. También puedes hacer ataques a través de los portales, por lo cual atacarías como si estuvieses en la posición del portal (ignorando [*cubierta*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) u otros efectos). Un portal menor dura un turno salvo que gastes un chi de tu reserva para prolongar su duración un turno más. Puedes tener activos como máximo rango + 1 portales menores abiertos. A rango III eres capaz de crear un portal menor una vez por ronda como acción bonus.

## Rango II

Puerta dimensional (2 acciones): Emplea un chi de tu reserva para crear un portal espacial de tamaño 5 pies haciendo uso de dos acciones. Esta puerta conecta el lugar donde la creas con otro lugar visible a máximo 90 pies de distancia. La puerta, como el portal menor, solo permanece activa durante un turno y seguir manteniéndola te cuesta un chi de tu reserva. Una puerta dimensiona cuenta como portal menor para los propósitos de determinar cuántos portales puedes mantener abiertos.

Ancla dimensional (2 acciones): Haciendo uso de dos acciones puedes hacer un tiro de ataque de magia espacial contra un objetivo. Si impactas este no podrá usar habilidades de magia espacial durante un número de turnos igual a tu rango + 1 ni pasar por un portal. Puedes gastar 1 chi adicional con este ataque para cerrar un portal que se encuentre a 10 pies de la zona de impacto (esta habilidad es gratuita si obtienes golpe crítico). El objetivo no puede protegerse de Ancla dimensional usando [*Salto dimensional*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-i). Ancla dimensional también puede usarse para cerrar todos los portales en un radio de 5 pies, para lo cual no necesitas hacer un tiro de ataque. Esta habilidad consume 1 chi de tu reserva.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Redirigir ataque (reacción): Como reacción puedes crear un portal menor para redirigir un ataque a distancia físico o mágico. Para esta habilidad haces un tiro defensivo de magia espacial y si el objetivo falla su ataque este caerá por el portal y continuará su trayectoria por el lugar donde lo hayas abierto. Si hay una criatura en esa trayectoria entonces podrás hacer un ataque contra ella usando tu tiro de magia espacial y con daño base igual al daño del ataque mágico. Si obtienes defensa crítica el ataque redirigido contará además como ataque sorpresa. No puedes usar [*Salto dimensional*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-i) para esquivar si usas esta habilidad y Redirigir ataque cuenta como un portal abierto para los propósitos de portal menor (no podrás cerrar todos los portales abiertos con Redirigir ataque hasta tu siguiente turno). Recibes además un bonificador +1 en tiros defensivos con esta habilidad por cada portal abierto que haya en un área de 10 pies. (15 pies a rango V).

Bifurcación espacial (pasiva): En lugar de conectar dos puntos del espacio puedes conectar varios portales con uno solo. De esta manera, al hacer un ataque mágico que pase por un portal así este emergerá de cada uno de tus portales conectados, permitiéndote así hacer varios ataques al turno. No puedes conectar más de tres portales a uno único. Tu alteración del espacio también aumenta la fuerza de tus ataques mágicos, provocando que cada vez que un ataque mágico pase por un portal aumentará su daño base por 2. El ataque puede pasar por varios portales al turno si estos se encuentran en medio de su trayectoria, pero no puedes alterar la trayectoria del ataque para que pase por todos tus portales.

## Rango IV

Cierre dimensional (2 acciones): Eres capaz de crear una barrera de 20 pies de radio centrada en ti que impide las alteraciones del espacio y el teletransporte. Activar un Cierre dimensional te cuesta dos acciones y consume 2 chi de tu reserva, y permanece activa cada turno mientras mantengas la concentración. Cierre dimensional puede anularse con [*Eliminar magia superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) y se desactiva al entrar en una [*zona antimágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iv). Esta habilidad puede ligarse a una localización específica usando [*Glifo de protección*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iii), lo cual provoca que toda un área de 40 pies centrado en el glifo impide el teletransporte y las alteraciones del espacio.

Teletransportar (3 acciones): Tienes conocimiento de los conductos de chi que construyen la realidad, y puedes manipularlos para teletransportarte grandes distancias. Empleando 3 acciones puedes crear un portal que te conecte con una localización en cualquier lugar del mundo. Para ello debes hacer un tiro de magia espacial contra un tiro de dificultad decidido por el máster dependiendo de tu familiaridad con el lugar que busques visitar. Si tienes éxito aparecerás en la localización designada, mientras que si fracasas acabarás una localización similar a esta (si obtienes un fracaso crítico puedes llegar a acabar en un lugar peligroso, como en medio del mar o debajo de la tierra). Un uso de esta habilidad consume 2 chi de tu reserva y puedes también transportar a hasta cuatro aliados contigo.

Intercambio espacial (1 acción o reacción): Empleando una acción que cuesta 1 chi puedes manipular los conductos de chi para intercambiar tu posición con una criatura u objeto de tu elección que se encuentre a 60 pies de ti. Esta habilidad puede emplearse una vez por ronda como reacción para evitar un ataque enemigo si pagas 1 chi adicional, pudiendo así sustituir tu posición por otra criatura antes que el ataque llegue a impactar. El atacante puede escoger entre seguir atacando o dejar de golpear dependiendo de aquello con lo que interc

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20 y tu máximo de acciones al turno por 1.

Umbral (ritual): Puedes realizar un ritual de dos turnos de duración para abrir un gigantesco portal a lejanas dimensiones. Ese portal mide 20 pies de diámetro y conduce a cualquier lugar del mundo que conozcas (se aplica como teletransportar) o al plano Espiritual, Sombrío u Onírico. El umbral permanecerá abierto mientras mantengas la concentración en él, pero si está abierto durante un tiempo prolongado una criatura nativa al lugar donde lo has abierto puede pasar por él (decisión del máster). También puedes realizar rituales de duración más larga (un descanso corto o un descanso largo) para intentar abrir un portal a otros planetas o dimensiones, realizando un tiro de magia espacial contra una dificultad escogida por el máster. Umbral sólo puede usarse una vez al día.

Portal múltiple (pasiva): Los portales menores que creas aumentan su tamaño a 5 pies de diámetro, haciendo que una criatura pueda pasar por ellos. Además, una vez al turno puedes crear un portal menor como acción bonus. Cuando una criatura enemiga pase por uno de tus portales puedes cerrarlo al momento, causando que la criatura tire destreza contra tu magia espacial o perderá la parte del cuerpo que haya introducido por él (es una parte aleatoria si intenta pasar por un portal de tamaño 5 pies). Para poder cerrar un portal de esta manera debes emplear una acción, la cual también puede usarse como reacción en cualquier momento de la ronda.

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 únicamentea 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 avispado.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia ilusoria. Tu reserva aumenta por 2+Rango chi. Puedes emplear tu estadística de INT para tiros de persuasión, engaño e intimidación.

Crear ilusión (1 acción): Empleando una acción puedes crear una ilusión que ocupe un cubo de 10 pies de tamaño. Una ilusión es la imagen de un objeto, persona o fuerza, la cual existe mientras mantengas la concentración y a primera vista se asemeja a la versión real de esta. La ilusión es desmentida si una criatura interactúa con ella o tiene éxito en un tiro de [*Percepción*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#percepción-sab) contra tu Magia Ilusoria. Puedes tener activas un número de ilusiones igual a tu Rango + 1 y cada ronda que mantengas activa una ilusión reduce tu reserva de chi por 1. A Rango III tus ilusiones tienen efectos sonoros y termales.

Si tienes rangos en [*Magia mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html) puedes hacer que tus ilusiones sean sólo percibidas por una criatura de tu elección, las cuales funcionarán como un efecto mental pero no podrán ser desmentidas por contacto.

Cambiar aspecto (1 acción): Usando ilusiones puedes alterar tu aspecto para crear un disfraz casi indistinguible de la realidad. Con esta habilidad puedes asemejarte a una persona diferente de proporciones similares a las tuyas. Esta ilusión puede desmentirse de la misma manera que una ilusión normal. Mientras estés usando Cambiar aspecto, recibes [*ocultamiento*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#ocultamiento) contra ataques cuerpo a cuerpo hechos por criaturas que no hayan desmentido la ilusión, otorgándote ventaja en tus tiros defensivos.

## Rango II

Terreno alucinatorio (3 acciones): Emplea tres acciones y gasta 2 chi de tu reserva para alterar el terreno en un cubo de tamaño igual a 100 pies. No puedes alterar estructuras con esta habilidad ni zonas geográficas muy prominentes, pero sí confundes a criaturas expertas en ese terreno, las cuales perderán todas las habilidades de [*Rastrear*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html) mientras estén en tu Terreno alucinatorio. Todas las criaturas que no tengan rangos en Magia Ilusoria o sean inmunes a ella desventaja en tiros de [*Percepción*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#percepción-sab) y [*Sigilo*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#sigilo-des) mientras tú obtienes ventaja en tus tiros de ataque. Terreno alucinatorio dura diez minutos sin la necesidad de mantener la concentración, y este puede disiparse con [*Eliminar magia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) u otro uso de Terreno alucinatorio.

Ataque fantasmal (Bonus): Puedes infundir tus ataques de materia ilusoria para alterar su aspecto y confundir al defensor. Esta habilidad consume 1 chi de tu reserva y con ella fintas a tu objetivo, impidiendo que pueda defenderse si no tiene la habilidad [*Esquiva asombrosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii). Si la criatura que intentas fintar está en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento), esta tiene la oportunidad de hacer un tiro de Percepción contra tu magia ilusoria para evitar ser fintado. Aunque alteres el aspecto de tus ataques el daño de ellos continúa siendo el mismo (las resistencias se aplicarán con normalidad).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Invisibilidad (1 acción): Las ilusiones que crean pueden disfrazar la misma realidad, haciendo que porciones de ella sean invisibles. Puedes gastar 1 chi de tu reserva para escoger que un objeto o criatura en el área de Crear ilusión se vuelva Invisible mientras mantengas la concentración en él. También puedes volverte invisible con [*Cambiar aspecto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-i), permitiendo que todos tus ataques cuenten como Ataques sorpresa y obteniendo ventaja en todos tus tiros de [*Sigilo*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#sigilo-des) y [*reflejos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html). Una criatura puede tirar arena u otro material polvoriento a un objetivo invisible para revelar su posición, lo cual hace que sus ataques ya no cuenten como Ataques sorpresa (sigue recibiendo un dado de Ventaja) y recibe únicamente [*ocultamiento*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#ocultamiento).

Doble ilusorio (1 acción): Empleando una acción crea un doble ilusorio de ti, el cual se proyecta en una posición de hasta 15 pies de ti. El doble realiza los mismos movimientos que tú y a primera vista es indistinguible de ti. Puedes mover a un doble a tu posición como reacción para confundir al atacante, tirando tus dados de Magia Ilusoria defensivamente para protegerte. Al usar Doble ilusorio de esta manera el doble se desvanecerá sin importar el resultado del tiro. Puedes tener activos como máximo un número de dobles igual a tu Rango - 1. No podrás defenderte usando un doble de criaturas que no necesiten la vista para atacarte, como es el caso de aquellas con [*Telepatía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-iii) o [*Vista a ciegas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20abisal.html#rango-ii).

## Rango IV

Espejismo arcano (3 acciones): Tu maestría de las ilusiones te permite gigantescas estructuras. Emplea 3 acciones y gasta 1 chi para crear una estructura ilusoria de tamaño 60 pies cuadrados o esconder una estructura del mismo tamaño. Las estructuras ilusorias que creas te dan [*cubierta*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) contra criaturas que no las hayan desmentido o no tengan vista a ciegas. Al usar [*Terreno alucinatorio*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-ii) puedes añadir efectos táctiles, olfatorios y sonoros a la ilusión, volviéndola más real a vista de los observadores. Sólo puedes crear Espejismos arcanos en áreas afectadas por [*Terreno alucinatorio*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-ii).

Velo de engaños (2 acciones): Haciendo uso de dos acciones y empleando 2 chi puedes usar la habilidad [*Cambiar aspecto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-i) en todas las criaturas en un área de 30 pies. Todas las criaturas enemigas que elijas afectar con esta habilidad no serán capaces de distinguir aliados de enemigos, pasando a estar [*Confundidas*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida) hasta que tengan éxito en un tiro de [*Percepción*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#percepción-sab) para desmentir tus ilusiones. Velo de engaños dura mientras mantengas la concentración y cuenta como 2 ilusiones para los propósitos de determinar el número máximo de ilusiones que puedes tener activas.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20 y tu máximo de acciones al turno por 1.

Maestro ilusionista (pasiva/reacción): Tienes un control experto de las ilusiones, otorgándoles una gran verosimilitud. Cuando una de tus ilusiones es atacada, puedes tirar magia Ilusoria defensivamente para evitar que esta sea desmentida. Si el atacante falla en su tiro, no podrá desmentir la ilusión aunque interactúe con ella. Estás rodeado siempre de ilusiones menores que ocultan tu verdadero aspecto, permitiéndote alterar tu localización, forma y voz. La capa de ilusiones te permite anular el resultado de una tirada enemiga una vez por ronda (esto no funciona contra enemigos que tengan una manera de detectarte sin la necesidad de usar la vista).

Monstruo ilusorio (pasiva): Eres capaz de crear ilusiones de seres vivos con la habilidad [*Crear Ilusión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-i). Las criaturas ilusorias que creas con esta habilidad se comportarán como si fuesen reales y son capaces de emitir sonidos. Si creas un monstruo con esta habilidad, todas las criaturas con 6 o menos PV son [*Asustadas*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#asustada) hasta que tu ilusión sea desmentida, mientras que aquellas con 4 o menos PV entran en [*Pánico*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#pánico). Las criaturas creadas con monstruo ilusorio tienen realizan acciones en su turno como si fuesen reales y si estás adyacente a una de ellas recibirás un dado de Ventaja por [*flanqueo*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#flanqueo).

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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia mental. Tu reserva aumenta por 2+Rango chi.

Asalto psíquico (2 acciones): Empleando dos acciones puedes hacer un ataque contra la mente de un objetivo. Este ataque hace 1 + INT daño Psíquico al impactar y tu objetivo perderá la concentración de inmediato (quedará [*aturdido*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) si obtienes un golpe crítico). Si reduces la cordura del objetivo a 0 con este ataque él caerá inconsciente. Una vez al turno puedes gastar 1 chi al impactar con tu ataque para reducir una estadística mental del objetivo por 1 hasta que este tome un descanso largo.

Detectar pensamientos (acción bonus/2 acciones): Tienes la capacidad de percibir los pensamientos de las criaturas, conociendo información de ellas para obtener ventajas tácticas y sociales. Activar Detectar pensamientos es una acción bonus que consume 1 chi y mantener este efecto requiere tu concentración. Con esta habilidad detectas todas las mentes pensantes en el área de 60 pies, percibiendo sus pensamientos superficiales y conociendo información básica sobre ellas. Puedes emplear dos acciones para penetrar en la mente de un objetivo que detectes y conocer información valiosa sobre ella. Para ello debes hacer un tiro de Magia mental contra la SAB del objetivo, descubriendo un secreto sobre ella escogido por el máster si tienes éxito. Si gastas 1 chi adicional puedes averiguar la siguiente acción de tu objetivo, recibiendo así ventaja en el siguiente tiro que realices contra él.

Mente custodiada (pasiva: )Tu mente está protegida de ataques psíquicos. Puedes tirar tu de Magia mental defensivamente como reacción para protegerte de un [*asalto psíquico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-i). Tu cordura aumenta por 1, y volverá a aumentar cada vez que recibas un Rango en Magia mental.

## Rango II

Influenciar emociones (2 acciones): Sabes cómo manipular las emociones de un objetivo con tu magia mental. Haciendo uso de dos acciones puedes alterar las emociones de una criatura cuyos pensamientos puedas detectar. Esto es un tiro de magia mental contra la SAB del objetivo, y usar esta habilidad consume 1 chi. Si tienes éxito en el tiro, puedes fortalecer una de las siguientes emociones durante un número de turnos igual tu rango + 1.

* **Miedo:** La criatura siente un miedo inexplicable, pasando a estar [*Espantada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada). Si ya está [*Espantada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada), entonces pasa a estar [*Asustada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#asustada). El miedo cancela y es cancelado por la valentía.
* **Valentía:** La criatura obtiene resistencia al miedo igual a tu rango de magia mental y un número de PV temporales iguales a tu rango + 1. Esta habilidad se acumula con otros efectos de [*Presencia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) ya activos. La valentía cancela y es cancelada por el miedo.
* **Ira:** La criatura entra inmediatamente en Ira, aunque no posea esa habilidad. La Ira aumenta la FUE y la CON de la criatura por 1 pero no podrá emplear habilidades que requieran concentración y siempre debe atacar a la criatura más cercana. La ira cancela y es cancelada por el sueño.
* **Sueño:** La criatura empieza a sentirse adormecida, recibiendo el efecto de estado [*Fatigada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada). Si no está realizando ningún esfuerzo físico, entonces se dormirá al momento. El sueño cancela y es cancelado por la ira.

Sugestión (2 acciones): Puedes utilizar tus dados de Magia mental para tiros de [*Influenciar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html) y [*Presencia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) interactuando con criaturas cuyos pensamientos puedas detectar. Puedes emplear dos acciones y 1 chi para volver a la criatura susceptible a tus órdenes, tirando Magia mental contra su SAB. Si tienes éxito, puedes mejorar su actitud hacia ti por un paso o pedirle que cumpla un favor simple por ti que no requiera gran sacrificio personal.

Sanador mental (2 acciones/pasiva): Conoces como sanar las heridas mentales causadas por otros magos de la mente. Empleando dos acciones y gastando 1 chi puedes eliminar un efecto mental de rango igual o menor al tuyo que afecte a una criatura de tu elección. En un descanso corto esta habilidad puede usarse para sanar la mente de una criatura, lo cual te permite gastar 1 chi para incrementar una estadística mental que haya sido reducida por 1 o sanándole puntos de cordura iguales a 1 + INT. Sanador mental sólo puede usarse en la misma criatura un número de veces al día igual a tu Rango - 1.

## Rango III

Sobrecarga mental (pasiva): Tus ataques mentales sobrecargan la mente de tu objetivo, causando que realice acciones irracionales. Al herir a una criatura con [*Asalto psíquico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-i) puedes gastar 1 chi adicional para que reciba el efecto de estado [*Confundida*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida). Si tu objetivo tiene resistencia contra efectos mentales puedes también gastar 1 chi generadas para reducir dicha resistencia por 1 una vez por ataque (reduce su resistencia por 2 a rango V). Usar [*Asalto psíquico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-i) ahora cuesta una acción.

Telepatía (pasiva): Puedes comunicarte telepáticamente con todas las criaturas en un radio de 30 pies. Además, detectas la posición exacta de todas las criaturas en esa área que no tengan la habilidad [*Mente custodiada*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-i)*.* Tus ataques mentales no requieren gesticulación y puedes usarlos siempre que tu mente esté consciente.

### Rango IV

Geas (2 acciones): Empleando dos acciones puedes dar una orden mental a una criatura que deberá cumplir sin reparos. Tu objetivo podrá resistir con su SAB, pero si fracasa deberá obedecer la orden que le pidas. Utilizar Geas consume 2 chi y no podrás usar esta habilidad para hacer que tu objetivo realice acciones dañinas hacia sí mismo o sus seres queridos. Esta restricción puede traspasarse si tu objetivo está [*Confundido*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida) o su cordura ha sido reducida a 0, lo cual te permite ordenar hasta el suicidio.

Aura emocional (bonus): Al usar un hechizo mental puedes gastar 1 chi adicional para que este afecte a todas las criaturas en un área de 40 pies centrado en ti. El hechizo escogido durará mientras mantengas la concentración y no puedes usar más de un hechizo con Aura emocional. No puedes usar Aura emocional en hechizos que requieran concentración continua como Sanador mental o Alterar memorias.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Alterar memorias (2 acciones): Eres capaz de explorar y alterar los recuerdos de las personas, permitiéndote manipular hasta su propia identidad. Empleando dos acciones y consumiendo 1 chi puedes manipular hasta diez minutos de recuerdos que tenga un objetivo cuya mente puedas detectar. Esta habilidad te permite hacer que tu objetivo olvide lo que tú desees o reciba varios recuerdos implantados de tu elección. Si los recuerdos implantados son demasiado inverosímiles o contradicen recuerdos anteriores tu objetivo los tratará como si fuesen un sueño. Si afectas a un objetivo con 0 cordura puedes llegar a alterar los recuerdos de cualquier momento de su vida, lo cual te permite darle la locura [*Amnesia*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/locura.html#amnesia). Puedes afectar a la misma persona con Alterar memoria todas las veces que desees.

Orden implantada (pasiva): Tus hechizos mentales pueden permanecer latentes en la mente de tu objetivo, preparados para activarse cuando ocurra un evento de tu elección. De esta manera, al tener éxito en un ataque mental puedes hacer que este sea indetectable y se activará en un momento posterior. Las órdenes implantadas pueden detectarse y eliminarse con la habilidad [*Sanador mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-ii), pero para ello el sanador deberá tener éxito en un tiro de magia mental contra el tuyo. No puedes afectar a la misma persona con más de una orden implantada.

Mente en blanco (pasiva): Tu mente está protegida contra toda clase de interferencias mentales. Tienes inmunidad a efectos mentales y resistencia a daño Psíquico igual a tu Rango. Además, no puedes ser detectado por Telepatía y notas cuando alguien intente usar cualquier efecto mental en ti. Mente en blanco se puede anular con [*Eliminar magia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) y pierdes automáticamente esta habilidad si tu cordura queda reducida a 0.

## Rango VI

Esclavizar (2 acciones): Empleando 2 acciones y consumiendo 3 chi puedes doblegar la mente de una persona a tu voluntad, convirtiéndolo en un siervo fiel. Si tienes éxito en este tiro tu objetivo debe obedecer todas las órdenes que le des sin cuestionarlas, esforzándose al máximo para cumplirlas. Esclavizar permanece activo siempre que tu objetivo permanezca en contacto visual contigo y se desvanece al cabo de una hora. Al afectar a una persona con 0 cordura esta habilidad durará hasta que tu objetivo recupere cordura o sea eliminada. No puedes tener más de una persona esclavizada a la vez (las personas con 0 cordura no cuentan para este límite).

Destrozar mente (pasiva): Al herir a una criatura con daño psíquico cuya cordura haya sido reducida a 0 puedes acabar permanentemente sus capacidades mentales, reduciendo su inteligencia y carisma a la de un animal (-4). Perderás de esta manera todos sus rangos de inteligencia, carisma, [*elementalismo*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/) y [*magia arcana*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/). Destrozar mente requiere un mes entero de [*sanación mental*]((https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-ii)) para eliminar, lo cual permitirá a la criatura afectada recuperar sus rangos. No necesitas gastar chi para usar efectos mentales en una criatura afectada por Destrozar mente.

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 especifica. 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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia protectora. Añade 2+Rango chi a tu reserva.

Escudo (reacción): Usando tu magia eres capaz de crear un escudo de fuerza, el cual te protege de ataques físicos y mágicos. Escudo es una reacción y te permite hacer un tiro defensivo de magia protectora para protegerte de cualquier tipo de ataque, incluyendo aquellos hechos por criaturas adyacentes. Puedes proteger a un aliado con esta habilidad, pero esto consumirá 1 chi de tu reserva. El radio en el que puedes proteger a tus aliados es de 10 pies y este aumentará por 5 pies por cada rango adicional.

Disrupción de chi (2 acciones): Puedes alterar el funcionamiento de un objeto mágico o el chi de tu rival empleando dos acciones. Esto consume 1 chi de tu reserva y provoca que el objetivo reduzca su eficacia por 1 si es un objeto mágico o reciba un penalizador -2 en tiros de magia si es humanoide. Eliminar los efectos de Disrupción requiere emplear una acción y gastar 1 chi de tu reserva. A rango III Disrupción afectará a toda la magia en un cono de 15 pies (radio 15 pies a Rango V).

Contrahechizo (reacción): Como reacción puedes contrarrestar un hechizo o ataque mágico lanzado por un enemigo, realizando un tiro de magia protectora contra el tiro de magia de tu rival. Si te encuentras en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento) puedes gastar una cantidad de chi de tu reserva igual al costo del hechizo que se desea anular para no tener que tirar. El lanzador del hechizo puede evitar tu efecto gastando 2 chi adicional para poder lanzar el hechizo con normalidad, aunque aún podrás hacer un tiro de magia protectora para defenderte.

## Rango II

Armadura mágica (2 acciones/1 acción): Recibes Resistencia Mágica y defensa contra ataques físicos igual a tu Rango en Magia de Protección + 1. Activar Armadura mágica te cuesta dos acciones (una acción si gastas 1 chi de tu reserva) y no puede permanecer activa durante más de un número de rondas igual a tu rango + 2 seguidas salvo que mantengas la concentración. Armadura mágica se cancela al entrar en un área de [*Aura antimágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iv).

Eliminar magia (2 acciones): Eres capaz de eliminar temporalmente una habilidad mágica pasiva o un hechizo defensivo de tu objetivo. Eliminar magia emplea dos acciones y consume 1 chi de tu reserva, y consiste en hacer un tiro de Magia Protectora contra la habilidad mágica de tu objetivo. Si tienes éxito este perderá una habilidad mágica defensiva de Rango igual o inferior al tuyo (algunos ejemplos son [*cambiar aspecto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html#rango-i), [*armadura mágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) o [*escudo mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-i)). A rango IV puedes usar Eliminar magia para eliminar todos los hechizos de rango menor al tuyo que localizados en un punto de 10 pies de radio de tu elección (por ejemplo, [*Glifos de protección*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iii) *o* [Portales menores](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-i)\*).

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20

Absorber magia (pasiva/ 3 acciones) Al impactar a un objetivo con eliminar magia que no tenga ningún hechizo activo reduce su reserva de chi por 1 y recuperas 1 chi para tu reserva. Empleando 3 acciones completo puedes drenar el chi de un objeto mágico, anulando sus propiedades mágicas durante un día y recuperando chi de tu reserva igual al nivel del objeto. Esta habilidad no funciona con artefactos.

Retener persona (2 acciones) Empleando dos acciones y consumiendo 1 chi puedes [*agarrar*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) a una criatura con ligaduras de energía. Si tienes éxito en el tiro la criatura quedará [*agarrada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) por tu hechizo. Mientras permanezca [*agarrada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) no podrá lanzar hechizos y podrás gastar una acción para moverla 15 pies en cualquier dirección. Mantener retenida a una criatura requiere tu concentración y a rango V puedes gastar 1 chi adicional en esta habilidad para afectar a todas las criaturas en un radio de 15 pies.

Glifo de protección (pasiva): Usando un ritual de duración de diez minutos puedes ligar un hechizo a un glifo mágico. Tú escoges las condiciones de activación del glifo, sean con una palabra clave o si una criatura determinada entra en su área. Cada glifo protege un área de 20 pies, y no puedes tener más de un glifo en el mimo área. Cuando el glifo sea activado usará inmediatamente el hechizo que tenga ligado. El tiro será igual a tu tiro de ataque con Magia de protección y contará como ataque sorpresa si la criatura que sufra el efecto no ha visto el glifo o tenga [*Esquiva asombrosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii). Si ligas un hechizo de magia de evocación al glifo este afectará a todas las criaturas en un área de 5 pies x Rango de Magia Protectora. Identificar un Glifo requiere tener éxito en un tiro de [*Conocimiento*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ciencia/conocimiento.html).

## Rango IV

Rebotar magia (reacción): Al tener éxito en un tiro de [*Contrahechizo*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-i) o reducir el daño de un hechizo a 0 con tu [*Armadura mágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) una vez por ronda puedes rebotar el hechizo a su lanzador. Usarás tu tiro de ataque con Magia Protectora y podrás lanzar el hechizo rebotado en la dirección de desees. Si el hechizo que rebotes pertenece a una rama de magia que ya conozcas puedes usar tus habilidades en este como si fuera tuyo. Rebotar magia no funciona con [*Magia Mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html) o [*Ilusoria*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html).

Aura antimágica (2 acciones): Empleando dos acciones y consumiendo 2 chi puedes anular toda la magia en un radio de 15 pies centrado en ti, formando un aura donde la magia arcana no funciona. Mientras el aura permanezca activa, todos los [*objetos tecnológicos y mágicos*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/equipamiento/) en ella dejan de funcionar y tienes inmunidad a todos los hechizos. Además, una criatura que tenga rangos en [*magia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/) *no la podrá usar si está dentro de tu aura antimágica. No obstante, tú también estás afectado por el aura, impidiendo que puedas usar magia para atacar o defenderte. Aura antimágica se desvanece cuando pierdas la concentración y no puede ser cancelada por* [Eliminar magia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii)\* salvo que el mago tenga rango IV o superior. Aura antimágica no se aplica contra magia elemental o innata, pero sí contra [*magia mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html), [*ilusoria*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html), [*telekinesia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html) o [*nigromancia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html).

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20

Disyunción mágica (pasiva): Al utilizar [*Eliminar magia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) puedes anular las habilidades mágicas de un objeto o persona gastando 2 chi adicional u obteniendo un golpe crítico. Disyunción causa que el objetivo pierda al momento todas las habilidades mágicas que tenga activas. En el caso que no tenga ninguna habilidad activa, entonces su reserva de chi se reducirá a 0. Si afectas a un objeto, este perderá sus propiedades mágicas hasta que este se repare. Disyunción mágica puede contrarrestarse con [*Contrahechizo*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-i).

Aprisionar (ritual): Puedes realizar un ritual de dos turnos de duración para sellar a una criatura en una prisión inescapable. Aprisionar sólo podrá usarse en una criatura incapacitada y una vez al día. Cuando el ritual concluya la criatura estará atrapada en un demiplano accesible sólo por ti o aquellas criaturas de tu elección. El demiplano además está afectado por [*Aura antimágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iv) y el alma de la criatura estará ligada a él, resucitando ahí en el caso que muera. Una criatura aprisionada puede liberarse con el hechizo [*Umbral*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-v) si se conoce el demiplano donde ha sido atrapada.

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 en 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.

## Rango I

Tira un dado de soltura adicional en tiros de magia temporal. Tu reserva aumenta por 2+Rango chi.

Premonición (bonus): Tu conexión con el flujo temporal causa que recibas visiones de momentos futuros, preparándote para inminentes peligros. Tienes un número de cargas de premonición igual a 1 + Rango, las cuales recuperas después de un día. Como acción bonus puedes gastar una carga de premonición para repetir un tiro de tu elección y quedarte con el mejor resultado o recibir la habilidad [*esquiva asombrosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii) durante un turno. Puedes gastar 1 chi de tu reserva durante un combate para recuperar una carga de premonición.

Alteración temporal (2 acciones) Haciendo uso de dos acciones puedes gastar 1 chi de tu reserva para alterar el tiempo en una burbuja de 5 pies de diámetro. Con esta habilidad puedes restaurar los objetos que estén en la burbuja a su estado anterior (arreglándolos y eliminando todos los daños) o a un estado futuro (reduciendo su eficacia por 1). No puedes afectar a seres orgánicos con esta habilidad, y a Rango III Alteración temporal te cuesta una acción.

## Rango II

Desplazamiento (reacción): Tu control por el tiempo te permite estar fuera de sincronía con él, pudiendo realizar pequeños saltos temporales para evitar ataques. Puedes gastar 1 chi de tu reserva como reacción empleable una vez por ronda para realizar un pequeño salto temporal, anulando así todo el daño y efectos del ataque. Una criatura con esta habilidad puede gastar 1 chi para evitar que puedas utilizar Desplazamiento para protegerte.

Acelerar (2 acciones): Empleando dos acciones y consumiendo 1 chi puedes hacer que una criatura pueda moverse y actuar con mayor velocidad. Una criatura afectada por Acelerar recibirá una acción adicional al turno e incrementará su DES por 1 durante un número de rondas igual a tu rango + 1. Acelerar contrarresta y es contrarrestado por [*Alentar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-ii).

Alentar (2 acciones): Puedes atrasar el tiempo en una burbuja de 20 pies de radio haciendo uso de dos acciones y consumiendo 1 chi, ralentizando a todas las criaturas que se encuentren en ella. Una criatura afectada por Alentar pierde una acción y reduce su DES por 1. Los ataques mágicos y distancia que pasen por una burbuja de alentar están también ralentizados, lo cual otorgará desventaja a todos los tiros de ataque de estos. Una burbuja de Alentar permanece hasta que pierdas la concentración y contrarresta a todos los efectos de [*Acelerar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-ii) que haya en su radio.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Visión (pasiva): Realizando un ritual de diez minutos de duración puedes tener una visión de un evento pasado, presente o futuro. Visión sólo puede usarse una vez al día y sus efectos varían según qué tipo de visión deseas tener. En todos los casos la naturaleza de la visión queda escogida por el máster.

* **Pasado:** Tu visión consiste en un evento importante que haya ocurrido en el lugar donde estés o haya afectado un objeto en tu posesión. La visión puede ser de cualquier momento histórico, pero se recomienda que de alguna manera esté asociada con la campaña.
* **Presente:** Tu visión te permite observar qué está haciendo una persona de tu elección en este momento. Debes tener en tu posesión un objeto que pertenezca a la persona que desees observar para que este efecto funcione. Visión no funciona si la criatura está en un lugar protegido por [*Alijo secreto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ciencia/Comercio.html#rango-iii) *o una* [Zona antimagia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iv)\*, y sólo podrás observar a tu objetivo durante diez minutos seguidos.
* **Futuro:** Tu visión te muestra un evento futuro que ocurrirá en un plazo de una semana. El máster escoge qué puedes observar y puede ser tan críptico como él desee para evitar un destripe.

Un uso excesivo de esta habilidad puede ocasionar [*enfermedades mentales*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedad-mental) o [*locura*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/locura.html) tal como decida el máster.

Predecir movimiento (bonus): Puedes gastar cargas de [*Premonición*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-i) que tengas en recibir una visión de qué acción tomará un objetivo, protegiéndote contra ella o atravesando sus defensas. Al gastar una carga de premonición obtienes ventaja en el nuevo tiro de ataque o defensa que realices. Esta habilidad puede usarse también para conocer qué acciones tomarán un grupo de criaturas de tu elección. Si escoges un jugador debe responderte con sinceridad de qué hará y no podrá cambiar sus acciones salvo que él también tenga Predecir movimiento y gaste una carga de [*Premonición*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-i).

## Rango IV

Ataque retardado (bonus): Empleando tu control del tiempo eres capaz de retardar el efecto de tus ataques, causando que el daño impacte más tarde y con mayor efecto. Emplear esta habilidad requiere el gasto de 1 chi tras impactar con un ataque y con ella podrás causar que tanto el daño como las [*heridas permanentes*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) infligidas tengan efecto al cabo de 1 a 4 rondas. Cuando el daño finalmente tenga efecto todas las [*heridas permanentes*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) infligidas incrementarán su nivel por un paso y si has retardado 2 o más ataques tu objetivo quedará [*aturdido*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) durante una ronda.

Estasis (2 acciones): Haciendo uso de dos acciones y gastando 2 chi puedes congelar a una criatura en el tiempo, dejándola completamente [*paralizada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#paralizada). Tu objetivo puede resistir tirando CON, quedando paralizado si tienes éxito mientras mantengas la concentración en esta habilidad. Si ligas Estasis a un [*glifo de protección*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iii) tu objetivo permanecerá [*paralizada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#paralizada) hasta que tú lo liberes (una criatura congelada en el tiempo de esta manera puede quedar inconsciente si tú lo eliges).

Revertir el tiempo (1 acción): Puedes saltar hacia atrás en el tiempo empleando una acción, volviendo a tu posición anterior y recuperándote del daño sufrido. Revertir el tiempo consume 2 chi de tu reserva y te permite recuperarte de todos los [*efectos de estado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html), [*heridas permanentes*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) y daño que hayas sufrido este turno, además de volver a tu posición inicial. Revertir el tiempo puede usarse también en otra criatura de tu elección empleando 2 acciones y gastando 1 chi adicional, lo cual te permite restaurarla de la misma manera y hasta revivirla si ha muerto este turno.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Visión futura (pasiva): Tienes un sexto sentido que te avisa de todos los peligros inminentes. No puedes ser sorprendido y recibes ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa. Además, una vez al turno puedes repetir un tiro de tu elección y quedarte con el mejor resultado. Visión futura también te da avisos sobre peligros que afectarán a tus aliados, lo cual te permite gastar una carga de [*Premonición*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-i) para permitir que un aliado repita un tiro de Defensa o pueda protegerse de un ataque sorpresa. Visión futura no te alertará de los efectos de [*glifos mágicos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iii) salvo que gastes una carga de [*premonición*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-i), lo cual te permitirá protegerte de los efectos de [*glifos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iii) durante una ronda.

Parar el tiempo (3 acciones): Empleando tres acciones y consumiendo 3 chi puedes congelar el tiempo en una burbuja de 60 pies. Todas las criaturas en esa burbuja no podrán moverse ni tomar acciones, estando efectivamente [*paralizadas*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#paralizada). Parar el tiempo durará un turno y puedes extender más su duración manteniendo la concentración. Una criatura con [*magia temporal*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html) podrá gastar 2 chi como reacción para moverse con normalidad en Parar el tiempo. No podrás afectar con esta habilidad a criaturas en una [*Zona antimágica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-iv) o [*Aura divina*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/guerrero%20divino.html#rango-v).

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia de vida.

Toque sanador (2 acciones) La energía de la vida fluye por tu cuerpo, permitiéndote sanar graves heridas en un instante. Emplear [*primeros auxilios*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab) ahora te cuesta dos acciones y al usarlo sanarás una cantidad de Vitalidad igual a 1d4 + SAB. Una cantidad de veces al día igual a tu rango de magia de vida puedes reducir el nivel de una herida permanente, veneno y enfermedad por un paso si logras tener éxito en un tiro de magia de vida contra la gravedad del efecto que buscas sanar. No necesitarás materiales para usar [primeros auxilios](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab) pero para poder canalizar la energía de la vida para sanar a otros deberás tener el cuerpo libre de heridas permanentes y enfermedades.

Descarga luminosa (2 acciones) Eres capaz de concentrar la energía vital en un poderoso rayo de luz para castigar a tus enemigos. Este ataque costará dos acciones y al impactar infligirá 1d6 + rango daño radiante. Si logras reducir los PV de tu objetivo con este ataque este quedará [*cegado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) durante una ronda. Una descarga luminosa no puede evitarse usando [*reflejos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html) si tu enemigo se encuentra a menos de 30 pies de ti salvo que tenga la habilidad [Esquiva asombrosa superior](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-iv).

Reserva de energía (pasiva): Puedes empujar tu cuerpo al límite para aumentar la fuerza de tus ataques sacrificando tu chi interior. Posees una reserva de energía con valor igual a tu rango + 2 y como acción bonus empleable una vez por ronda puedes reducirla por 1 para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes realizar un ataque adicional de descarga luminosa o toque sanador, atacar a todas las criaturas en un radio de 10 pies con descarga luminosa o aumentar el nivel de luz en un área de 20 pies por un paso. Si tu reserva de energía se reduce a 0 quedarás fatigado y aunque puedes seguir usándola si esta se reduce a un valor igual a tu CON negativa caerás inconsciente de inmediato. A rango III puedes emplearla para almacenar un ataque adicional con *foco de energía.*

Parada elemental (reacción): Tu conexión con la vida te permite manifestar la energía vital como un escudo para protegerte de ataques. Una parada luminosa sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Rango II

Conexión vital (3 acciones): Conoces como ligar la vida de un aliado a la tuya, permitiéndote absorber las heridas que sufra e incrementar tus habilidades de sanación. Establecer una conexión vital te cuesta tres acciones y mientras permanezca activa puedes absorber hasta la mitad del daño que sufra como reacción cuando este sea herido. Adicionalmente, podrás emplear [*primeros auxilios*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab) en él sin necesitar un contacto físico siempre y cuando se encuentre a menos de 60 pies de ti además que cada vez que utilices [*primeros auxilios*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab) en ti mismo tu aliado recuperará Vitalidad igual a la mitad de cuanto te sanarías. A rango IV puedes establecer una conexión vital con una criatura adicional.

Barrera luminosa (2 acciones): Empleando dos acciones puedes formar una barrera de intensa luz con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies para proteger a tus aliados. El muro otorgará [*cubierta completa*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) a todas las criaturas detrás de él contra ataques mágicos y proyectiles. Todos los que intenten pasar por el muro de luz sufrirán 2 daño radiante obligatorio y quedarán [*cegadas*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) por un turno salvo que cierren sus ojos para pasar (esto les expondrá a un ataque contra el que no podrán defenderse por parte de una criatura al otro lado del muro). El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y si intentas crear un muro adicional sufrirás 1 daño no-letal cada turno que mantengas a los dos muros activos. Barrera luminosa puede crearse como reacción gastando dos [*puntos de energía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20de%20vida.html) a rango III o si te encuentras en psoición defensiva.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Sentido de vida (pasiva): Eres capaz de sentir el flujo de la vida en todos los seres vivos, notando así la presencia de todas las criaturas vivas a 60 pies de ti y evitando que estas puedan pillarte por sorpresa. También sientes el estado actual de dichas criaturas, notando si se encuentran aquejadas por [*heridas permanentes*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) o [*enfermedades*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html).

Foco de energía (1 acción): Conoces como manipular los flujos de energía vital para potenciar tus habilidades, acumulándola en ti para liberarla después. Empleando una acción puedes obtener un punto de energía, llegando a un máximo igual a tu rango + 1. Cada punto de energía que tengas te otorga un bonificador +1 en tiradas defensivas y puedes gastar cualquier cantidad de puntos de energía para obtener +1 en tiros de ataque y daño además de aumentar el área de efecto por 5 pies al usar una [*descarga luminosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20de%20vida.html#rango-i) o incrementar la cantidad de PV y Vitalidad que sanes por 1. Los puntos de energía se perderán cuando seas desconcentrado. Realizar una [*descarga luminosa*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20de%20vida.html#rango-i) ahora te cuesta una acción.

## Rango IV

Telaraña de vida (2 acciones): Todos los seres vivos se encuentran conectados por una vasta telaraña de energía vital que ahora tú eres capaz de manipular. Empleando dos acciones puedes incrementar el flujo de energía vital desde ti hacia cualquier cantidad de criaturas que se encuentren a 30 pies de ti, causando así que estas se sanen 2 Vitalidad al principio de su turno (1 PV si se encuentran al máximo de Vitalidad). Adicionalmente las criaturas en dicha aura se vuelven más difíciles de matar, causando que permanezcan conscientes a 0 PV y solo puedan morir definitivamente cuando sus PV sean reducidos a un valor igual a su CON negativa. El efecto de Telaraña de vida se perderá si pierdes la concentración o pasa una cantidad de rondas igual a tu rango + 1.

Moldear la luz (bonus): Empleando la [*energía almacenada*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20de%20vida.html) que posees puedes moldear tus ataques luminosos para que estos cobren una variedad de formas diferentes. Esta habilidad requiere el gasto de un [*punto de energía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20de%20vida.html) y con ella puedes alterar un ataque de una las siguientes maneras:

* **Lluvia de flechas**: Aumenta tu radio de saplicadura por 10 pies.
* **Látigo:** Ataca a todas las criaturas en una línea de 30 pies.
* **Castigo celestial**: Ataca a todas las criaturas en un cilindro con diámetro 15 pies y altura 30 pies.
* **Lanza luminosa**: Tu ataque elemental permanecerá después de atacar y mientras mantengas la concentración puedes atacar con él como una acción bonus. No puedes mantener a más de un ataque de esta manera.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Explosión solar (3 acciones): Empleando tres acciones puedes liberar la energía vital en una devastadora explosión empleando seis ataques almacenados. Este ataque afectará a todas las criaturas enemigas que se encuentren a 30 pies de ti e infligirá 2d6 + SAB daño radiante y [*cegará*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) a todas las criaturas que logre impactar. Adicionalmente, todas las criaturas aliadas se sanarán como si les afectases con [*primeros auxilios*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab).

Sanador supremo (pasiva): Tu poder sanador ha alcanzado su máximo esplendor, permitiéndote desafiar a la muerte misma. Aumenta el número de PV y Vitalidad que sanas por 1d4 y una vez por día puedes realizar un milagro de sanación. Con un milagro de sanación puedes restaurar un órgano o miembro perdido, resucitar a una criatura que haya muerto hace menos de un día a 1 PV o eliminar una [*enfermedad*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html), [*maldición*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/magia%20divina.html#rango-iii) o [*veneno*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html). No podrás usar milagro de sanación para resucitar a alguien quien le hayan cortado la cabeza o haya sufrido daños excesivos en su cuerpo.

Posees cierta habilidad para realizar pequeños cambios en como funciona la gravedad de tu entorno pudiendo hacer que esta atraiga o repela algunos de los elementos que escojas. A medida que tu control sobre esta habilidad vaya en aumento serás capaz de realizar cambios mas grandes sobre la gravedad del entorno o individuo pudiendo darle a objetos normales cierto campo gravitacional que los envuelva así como alterar la densidad de aquellos que escojas. Incluso, en ultimas instancias, serás capaz de reproducir algunas de las fuerzas mas fuertes y destructivas del universo pudiendo así servirte de agujeros negros para destrozar todo aquellos que haya en un área, o utilizar agujeros negros para rápidamente salvar grandes distancias.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con la magia gravitatoria.

Centro de gravedad (2 acciones) Empleando dos acciones puedes aumentar la fuerza gravitatoria centrada en un objeto o persona, convirtiéndolo en un centro de gravedad. Todas las criaturas y objetos que acaben su turno a menos de 30 pies de un centro gravitatorio deberán hacer un tiro de heroísmo contra tu magia gravitatoria o serán movidos 1d6 x 5 pies hacia ese punto. El objetivo que escoges como centro de gravedad recibirá resistencia igual a tu rango de magia gravitatoria contra maniobras de combate pero no podrá usar [*reflejos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html) para defenderse de ataques a distancia. Mantener un centro de gravedad requiere tu concentración y no podrás tener activos más centros de gravedad que tu rango + 1. Si un objetivo choca contra un objeto sufrirá daño obligatorio como si fuese una [*caída*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#caídas).

Onda de fuerza (acción bonus): Una vez al turno puedes elegir sufrir 2 daño no-letal o gastar 1 chi de tu reserva para liberar una poderosa onda de fuerza gravitatoria como acción bonus. Con esta habilidad puedes hacer un ataque de magia gravitatoria contra la fuerza de todas las criaturas a 10 pies de ti, empujándolas 5 pies de ti. Si eres el centro de gravedad puedes arrastrar a todas las criaturas en tu área 5 pies hacia ti sin la necesidad de hacer un tiro.

Parada gravitatoria (Reacción): Como reacción puedes alterar la gravedad para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada gravitatoria. Una parada gravitatoria te permite tirar tu tiro de magia gravitatoria en tiros defensivos y esta sólo puede protegerte de ataques físicos.

## Rango II

Ancla gravitatoria (2 acciones): Puedes utilizar la fuerza de la gravedad para aplastar a una criatura, anclándola a la tierra. Ancla gravitatoria te cuesta dos acciones y el objetivo de esta verá sus movimientos reducidos drásticamente, impidiendo que se pueda mover y reduciendo su DES por 1. Para escapar de un ancla gravitatoria la criatura deberá tener éxito en un tiro de [*Heroísmo*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#heroísmo-fue) contra tu magia gravitatoria, pudiendo gastar una acción para repetir el tiro u obtener ventaja en este. Si la criatura fracasa será estampada 1d6 x 5 pies hacia el suelo, sufriendo el adecuado daño de [*caída*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#caídas). Tener un ancla gravitatoria activa cuenta como si fuese un [*centro de gravedad*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20gravitatoria.html#rango-i).

Alterar densidad (1 acción): Tu control de la gravedad te permite alterar la fuerza que ejerce sobre un objeto o criatura, haciéndola más ligera o pesada. Usar alterar densidad te cuesta una acción y con ella puedes hacer que tu objetivo sea más ligero o pesado, lo cual dará los siguientes efectos. Mantener esta habilidad cuenta como si fuese un centro de gravedad.

* **Ligero:** Un objeto más ligero se hace más fácil de transportar, reduciendo su peso a la mitad. Si escoges una armadura reducirá su penalizador a la destreza por 1 mientras si eliges un arma recibirá la característica de arma *Ligera*, reduciendo su daño base por 2 pero permitiendo que sea usada con una sola mano y con la estadística de destreza. Al usar alterar densidad en una criatura de esta manera aumentará su DES por 1, su velocidad de salto por 15 pies y su movimiento por 5 pies a costa de reducir su FUE por 1.
* **Pesado:** Un objeto más pesado se hace más costoso de transportar, duplicando su peso efectivo. Si escoges una armadura aumentará su penalizador a la destreza por 1 mientras si eliges un arma recibirá la característica de arma *Pesada*, aumentando su daño base por 2 pero causando que sea necesaria la estadística de fuerza para usarla (aumentará la fuerza requerida por 1 si ya la usa). Al usar alterar densidad en una criatura de esta manera esta reducirá su DES por 1 y su movimiento por 5 pies, pero aumentará su CON y su armadura natural por 1.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Reflejar ataques (reacción): Eres capaz de cambiar rápidamente el flujo de la gravedad al ser atacado por un proyectil, rebotándolo a su lanzador original. Cuando utilices [*Parada gravitatoria*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20gravitatoria.html#rango-i) para defenderte de un ataque a distancia y tengas éxito podrás cambiar su rumbo para que impacte otra criatura de tu elección una vez por turno como reacción. El nuevo ataque que hagas empleará tu tiro de magia gravitatoria y si te encuentras en posición defensiva puedes afectarlo con [*Alterar densidad*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20gravitatoria.html#rango-ii). Reflejar ataques te permite defenderte con parada gravitatoria de ataques de área hechos con proyectiles.

Maestría de la gravedad (pasiva/reacción): Tu afinidad con la gravedad causa que esta actué como una extensión de tu cuerpo. Puedes utilizar tus dados de magia gravitatoria para tiros de [*heroísmo*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#heroísmo-fue) para empujar, desarmar o [*agarrar*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) y para defenderte de esas maniobras. Además, puedes hacer una maniobra de desarme una vez por ronda al tener éxito en una parada gravitatoria contra un arma cuerpo a cuerpo para agarrarla en un campo gravitatorio. Mientras esta permanezca agarrada tu objetivo no podrá atacarte hasta que tenga éxito en un tiro de fuerza contra tu magia gravitatoria para escapar, funcionando igual que un [*agarrare*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada).

## Rango IV

Levitación (2 acciones): Tu voluntad te permite desafiar a la misma fuerza de la gravedad. Empleando dos acciones puedes escoger a una criatura cuya densidad hayas alterado a [*ligera*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20gravitatoria.html#rango-ii) para darle la capacidad de volar a una velocidad de 60 pies. Este efecto durará hasta que tú lo decidas, eliminándolo como acción bonus. Si escoges a una criatura enemiga esta puede tirar FUE para resistir el efecto, y si falla se elevará hacia el cielo 1d6 x 10 pies (En el caso que tenga niveles de talento en [*Acrobacias*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#acrobacias-des) puede aferrarse a un objeto como si estuviese cayendo).

Dilatar el tiempo (pasiva): La excesiva presión que ejerces sobre la fuerza gravitatoria distorsiona el tiempo mismo. Desbloqueas [*magia temporal*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html), para la cual puedes utilizar tu estadística de carisma. Como acción estándar puedes utilizar las habilidades [*Acelerar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-ii) y [*Alentar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20temporal.html#rango-ii) de magia temporal utilizando tu tiro de magia gravitatoria. Si ya tienes dichas habilidades podrás usarlas sin la necesidad de gastar chi en ellas.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Agujero negro: (tres acciones): Empleando tres acciones puedes crear un destructivo agujero negro una vez al día. El agujero negro actúa como un [*centro de gravedad*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20gravitatoria.html#rango-i), pero cada turno después que haya sido creado aumentará su radio por 10 pies. Una criatura que se encuentre en el centro del agujero negro quedará [*agarrada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) y sufrirá daño obligatorio al final de su turno igual al número de turnos que haya pasado en él (empezando en 1). Cuando el área del agujero negro llegue a 90 pies este implosionará, matando instantáneamente a todas las criaturas en su centro y forzando a todas las criaturas en su área que tiren DES contra tus dados de magia gravitatoria o sufrirán 1d10 + 5 daño, el cual traspasará todas las resistencias.

Formar agujero de gusano (pasiva/2 acciones): Tu maestría de magia gravitatoria ha abierto tu mente a los misterios del cosmos. Desbloqueas todas las [*magias arcanas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/), [*nigromancia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html) y [*telekinesia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html), para las cuales puedes utilizar tu estadística de carisma. Recibes la capacidad de crear agujeros de gusano haciendo uso de dos acciones hasta tres veces al día en un punto afectado por un [*centro gravitatorio*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20gravitatoria.html#rango-i). Un agujero de gusano conecta dos puntos que percibas localizados como máximo a 90 pies uno de otro, funcionando como una [*puerta dimensional*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-ii). Utilizando rituales puedes llegar a crear agujeros de gusano que conecten distancias más lejanas o hasta otros mundos distantes, aunque a decisión del máster puedes necesitar determinados atributos de [*Conocimiento*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ciencia/conocimiento.html) o [*Magia espacial*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html).

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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia onírica.

Soñador lúcido (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 mundo de los sueños cuando te duermas. Al entrar en el mundo de los sueños de forma lúcida mantendrás tu equipamiento y objetos que tendrías en la vida real además de poder emplear tus habilidades con normalidad. 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 mundo de los sueños te despertarás al momento sin sufrir ningún daño físico, pero no recibirás los beneficios de un descanso largo y acabarás fatigado. Los efectos mentales que recibas en el mundo onírico se conservarán en el mundo real.

Manto de sueños (pasiva/1 acción): Tu cuerpo se encuentra infundido de magia onírica por tus constantes viajes en el mundo de los sueños. Recibes resistencia igual a tu rango a ser dormido en contra de tu voluntad y puedes utilizar la habilidad [*Sugestión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-ii) para que tu objetivo caiga inconsciente al momento (esto no funciona en un combate salvo que tu objetivo tenga 0 vitalidad o esté [*Exhausto*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#exhausta)). Puedes emplear una acción para adormecer a todas las criaturas en un área de 10 pies, dándoles desventaja en tiros de Percepción y tiros de Sabiduría contra efectos mentales. Tus objetivos pueden resistir con un tiro de SAB y no podrás afectar a la misma criatura más de una vez con esta habilidad.

## Rango II

Manipular sueño (2 acciones): Al entrar en el mundo de los sueños tienes la capacidad de manipular el entorno que te rodea, realizando hazañas imposibles en el mundo real. Haciendo uso de dos acciones puedes alterar la forma y composición de un área de tamaño igual a 5 x rango pies cúbicos en el mundo de los sueños. Si alteras el área a algo que pueda resultar dañino a una criatura que se encuentre en él esta podrá tirar DES para evitar el efecto. Manipular sueño puede utilizarse como reacción para contrarrestar una manipulación hecha por otra criatura, permitiéndote emplear tu tiro de magia onírica de forma defensiva. A rango IV utilizar Manipular sueño te cuesta una acción. Las [*ilusiones*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html) que creas en el mundo de los sueños serán parcialmente reales como si fuesen creadas con [*Horror onírico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-ii).

Horror onírico (pasiva): Eres capaz de infundir las ilusiones que creas con energía del mundo de los sueños, otorgándoles un aspecto de terrorífica realidad. Horror onírico puede utilizarse un número de veces al día igual a tu rango y te permite crear [*ilusiones*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html) parcialmente reales. Una [*ilusión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20ilusoria.html) creada de esta manera no se desvanece al ser interactuada con ella y no requiere tu concentración para existir, pero es mucho más frágil que el objeto que buscas imitar y se desvanecerá al ser destruida.

Puedes emplear un uso de Horror onírico para invocar a cualquier número de criaturas con nivel combinado igual o inferior a 4. El nivel máximo aumentará por 4 cada vez que obtengas un rango adicional. Si descubres el mayor miedo de una criatura utilizando [*Detectar pensamientos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html) puedes crear una criatura que le recuerde a dicho miedo, lo cual le dará la habilidad [*Mirada terrorífica*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt) sin la necesidad de gastar PT pero sólo afectando a dicha criatura.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20. Los sueños que creas pueden tener hasta 2 capas.

Duelo psíquico (2 acciones): Usando dos acciones puedes instigar un duelo psíquico con una criatura de tu elección, atrapando tanto su mente como la tuya en un demiplano perteneciente a la dimensión de los sueños. Si tu objetivo no desea luchar puede tirar SAB contra tu de magia onírica para resistir este efecto. El demiplano que creas puede tener el aspecto que tú desees, pudiendo asemejarse hasta al mundo real. Los partícipes en un duelo psíquico que estén conscientes de su situación podrán usar el poder de su mente para atacar o defenderse, empleando su magia mental (su estadística de INT o CAR) para dichos tiros. Estas manifestaciones mentales pueden tener la forma que el creador desee, pero harán siempre 1d8 + INT/CAR daño base y tendrán efectos adicionales al reducir los PV según el tipo de daño que sean (quemar si es daño fuego, ralentizar si es daño frío…). La resistencia mental reducirá todo el daño que sufra una persona dentro de un duelo psíquico.

Los duelos psíquicos concluirán cuando un partícipe sea reducido a 0 PV o ambos acuerden un final. El perdedor de un duelo psíquico se despertará con el efecto de estado [*Fatigado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada) y su cordura se reducirá a 0 hasta que tome un descanso largo.

Inducción mental (pasiva): Conoces cómo entrar en los sueños de una persona de tu elección, invadiendo su mente y descubriendo los secretos de su subconsciente. Para utilizar inducción mental debes realizar antes de dormirte un ritual de 10 minutos de duración utilizando como componente un objeto que pertenezca a tu objetivo. Para tener éxito en el ritual debes tener éxito en un tiro de magia onírica contra una dificultad decidida por el máster según la distancia y la familiaridad de tu objetivo. Si tu objetivo se encuentra a menos de 60 pies de ti y está durmiendo tendrás éxito automático en el ritual.

Al entrar en los sueños de un objetivo aparecerás dentro del sueño que esté teniendo tu objetivo, el cual se basará en los recuerdos y preocupaciones de este. Ahí puedes interactuar con tu objetivo quién recordará determinados detalles de la conversación contigo al despertarse. 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. El aspecto de capas más profundas quedan decididas por el máster y en ellas podrás utilizar efectos mentales contra tu objetivo sin que este pueda resistirse, pero estarán repletas de guardianes de nivel igual a la SAB de tu objetivo x 2. Si mueres en una capa particularmente profunda puedes sufrir daño a la cordura o hasta una [*locura permanente*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/locura.html) cuando te despiertes.

## Rango IV

Pesadilla (pasiva): Al invadir los sueños de una persona podrás emplear tu magia para darle horripilantes pesadillas, impidiendo que pueda descansar adecuadamente y provocándole daño a su cordura. Con esta habilidad puedes hacer un [*duelo psíquico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-iii) contra una persona que estés afectando con [*inducción mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-iii). Los guardianes de la mente de tu objetivo participarán también en dicho duelo para expulsarte de la mente que estás invadiendo. Si tienes éxito en el duelo reducirás la cordura de tu objetivo a 0 y podrás controlar su cuerpo durmiente como si fuese un títere. Pesadilla cuenta como un efecto mental para los propósitos de resistencia y puede ser eliminada con [*Eliminar magia*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20protectora.html#rango-ii) o [*Exorcizar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html).

Sueño compartido (pasiva): El poder de tu mente te permite formar un demiplano onírico el cual puedes compartir con otras criaturas soñadoras. Para formar un sueño compartido debes realizar un ritual de meditación conjunta junto con cualquier número de personas, quiénes al dormir unirán sus mentes formando el demiplano. Tú decides la forma y aspecto de dicho demiplano, además de las propiedades mágicas de este y los permisos que concedes a quiénes entren en él. Podrás añadir a cualquier criatura que se encuentre en el mundo de los sueños sin la necesidad que esta realice el mismo ritual que tú, pudiendo así formar un sueño compartido con personas localizadas a grandes distancias.

Un personaje con rangos en magia onírica puede usar sus poderes para tomar control de un sueño compartido enfrentándose a su propietario a través de un [*duelo psíquico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-iii). Esto sólo podrá usarse si el mago onírico tiene privilegios de parte del creador para utilizar magia o ha invadido la mente de uno de los invitados utilizando [*inducción mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-iii).

## Rango V

Añade un dado de soltura a tiros relacionados con magia onírica. Los sueños que creas pueden tener hasta 3 capas.

Viaje onírico (tres acciones): Tu dominio de los sueños te permite acceder el mundo onírico estando despierto, abriendo puertas a mundos de belleza fantástica o horrores impensables. Formar un portal onírico te cuesta tres acciones y perdurará mientras mantengas la concentración. El portal se manifestará en un punto aleatorio de dicho mundo decidido por el máster. Viaje onírico puede usarse para acceder a un demiplano compartido o escapar de él siempre y cuando tengas permiso de su creador. Un portal onírico que permanezca abierto más de 5 turnos infundirá la tierra dónde se encuentra de energía onírica, permitiendo que toda criatura que duerma en dicha zona pueda acceder al mundo onírico y provocando apariciones de criaturas nativas de dicho mundo.

Microcosmo (pasiva): Los sueños que formas son indistinguibles de la realidad, atrapando hasta a los más astutos observadores en mundos fantásticos de tu propia creación. Las criaturas que entren en tus demiplanos oníricos fracasarán automáticamente en tiros de percepción para distinguir si se encuentran en un sueño. Al reducir la cordura de un objetivo a 0 utilizando [*inducción mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-iii) puedes atrapar su mente en un gran demiplano conocido como microcosmo, el cual perdurará sin la necesidad de mantener la concentración en él.

Una criatura atrapada en un microcosmo no será consciente que se encuentra en un sueño y su cuerpo caerá en un coma profundo. Sólo podrá escapar del microcosmo si muere, aunque deberá morir una vez por cada capa que tenga dicha dimensión. Las habilidades [*Viaje onírico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20onirica.html#rango-v) y [*Umbral*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20espacial.html#rango-v), junto con determinados rituales, pueden utilizarse para acceder o escapar de un microcosmo, aunque para ello el creador de dicha dimensión debe permitirlo.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia sombría.

Tajo de las tinieblas (2 acciones): Empleando dos acciones puedes cortar a través de la frontera entre el plano material y el sombrío, formando un corte de pura oscuridad mortal para cualquier ser vivo. Este ataque hace 1d6 + rango daño de fuerza y tiene un alcance máximo de 30 pies. Todo el daño a los PV hecho con un tajo de las tinieblas reducirá también el máximo de PV de dicho personaje, impidiendo que este se pueda sanar (eliminar esta reducción a los PV requiere sanación con [*magia divina*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/magia%20divina.html) o atención médica avanzada). Si tu objetivo se encuentra en un lugar a oscuras será incapaz de defenderse de tu ataque.

Reserva de energía (bonus): Puedes elegir sufrir 1 daño no letal para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes atacar a todas las criaturas en un radio de 10 pies centrado en ti, hacer un ataque elemental adicional o bajar la luminosidad de un área de 20 pies por un paso. Esta habilidad sólo puede usarse una vez al turno.

Parada sombría (reacción): Eres capaz de emplear las sombras para protegerte de ataques, lo cual se conoce como una parada sombría. Una parada sombría sólo puede protegerte de ataques mágicos y a distancia. A rango III esta habilidad puede protegerte contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Rango II

Manipular las sombras (1 acción/2 acciones): Empleando una acción puedes manipular un volumen de oscuridad mágica de tamaño igual a tu rango x 5 pies, el cual puedes mover 15 pies en cualquier dirección o expandir su tamaño por 5 pies en cada dirección. Adicionalmente, usando dos acciones puedes aumentar la densidad de una nube de oscuridad de rango x 10 pies, convirtiéndola en [*terreno difícil*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#terreno-difícil) y [*cegando*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) a todas las criaturas que se encuentren en ella.

Capullo sombrío (2 acciones) Empleando dos acciones puedes rodearte de densas sombras para formar una capa protectora semejante a un capullo. Mientras te encuentres en dicho estado recibes puntos de vida temporales iguales a tu rango + 2 y aumentas tu defensa por 2, pero no podrás esquivar para defenderte y reducirás tu velocidad por 10 pies. Si el capullo es destruido o tú escoges disiparlo este formará una nube de oscuridad mágica con radio 10 pies centrado en ti.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20.

Absorber oscuridad (1 acción/bonus): Puedes drenar la oscuridad de tu entorno para fortalecer tus ataques. Empleando una acción puedes disipar 10 pies de oscuridad mágica para obtener un punto de energía, llegando a un máximo igual a tu rango + 1. Al hacer un ataque puedes gastar una cantidad de puntos de energía para incrementar su radio de efecto por 5 pies y obtener un bonificador al tiro de ataque y el daño igual a la cantidad de puntos gastados. Las sombras drenadas se liberarán al impactar, formando una nube de oscuridad mágica de tamaño 10 pies en el punto donde has impactado. Adicionalmente, tu capullo sombrío aumenta sus PV por un valor igual a la cantidad de puntos de energía que tengas y estos te otorgarán un bonificador +1 en tiros defensivos. Hacer un ataque de tajo sombrío ahora te cuesta una acción.

Ocultarse en las sombras (acción bonus): Tu vínculo con las sombras te permite desaparecer en ellas sin dejar rastro. Esconderte te cuesta una acción bonus si te encuentras en un lugar a oscuras y no realizas ningún ruido al moverte por las sombras. Recibes además ventaja en todos tus tiros defensivos que hagas mientras que te encuentres en un espacio a oscuras.

## Rango IV

Esfera sombría (2 acciones): Empleando dos acciones puedes atrapar a un enemigo en una esfera de oscuridad, limitando sus movimientos y drenando su esencia vital. Esta habilidad solo puede emplearse contra enemigos que se encuentren en un lugar a oscuras y funciona como un intento de agarre para el cual emplearás tu tiro de ataque con magia sombría. Si tienes éxito tu enemigo quedará [*agarrado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) y sufrirá 2 daño necrótico al turno. No puedes mantener [*agarradas*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) a más criaturas que tu rango – 2.

Tentáculos de oscuridad (acción bonus): Eres capaz de moldear la oscuridad para formar tentáculos de sombras empleando las sombras que absorbes. Como acción bonus que requiere el gasto de un [*punto de energía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20sombria.html#rango-iii) puedes manifestar un tentáculo sombrío en una posición a 30 pies de ti. El tentáculo permanecerá activo durante una ronda y como acción bonus puedes dirigirlo para que ataque a una criatura a 15 pies de este, infligiendo 1d6 + CAR daño necrótico al impactar. En lugar de herir un tentáculo puede ser empleado para usar [*maniobras de combate*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#maniobras-de-combate) contra el enemigo, las cuales emplearán tu tiro de ataque con magia sombría. Los tentáculos pueden ser fortalecidos gastando [*puntos de energía*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20sombria.html#rango-iii) como si fuesen uno de tus ataques.

## Rango V

Furia de Shade (3 acciones): Haciendo uso de tres acciones, Furia de Shade solo puede ser empleada una vez al día drenando toda la oscuridad mágica a 100 pies de ti para liberar el poder del plano de las sombras. Esta habilidad te permite hacer un ataque de área contra todas las criaturas en un radio a 60 pies de ti, el cual provocará 3d6 + CAR daño necrótico al impactar y maldecirá a las criaturas afligidas con la marca de Shade (estas podrán tirar CON para resistir este efecto). La marca de Shade funciona como una [*enfermedad mental*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedad-mental) que empieza a nivel 2 y tiene severidad igual a tu ataque de magia sombría. La furia de Shade solo puede emplearse si estás en un lugar [*consagrado*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/magia%20divina.html#rango-ii) al plano de las sombras o hay más de 60 pies de oscuridad mágica en el área. En el caso que tengas rangos en magia divina puedes otorgar la marca de Shade como un [*castigo divino*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/magia%20divina.html#rango-iii).

Ejecución sombría (pasiva): Tus ataques son particularmente efectivos contra las criaturas malditas por el plano sombrío. Al herir a una criatura con la marca de Shade aumenta el nivel de [*enfermedad*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedad-mental) por un paso sin que pueda resistir el efecto. Además, las criaturas malditas con la marca de Shade cuentan como si estuviesen en un lugar a oscuras para los propósitos de habilidades como [*Salto sombrío*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20sombria.html#rango-iii) o [*Esfera sombría*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/magia%20sombria.html#rango-iv).

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.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con habilidades de médium. Eres capaz de sentir la presencia de no muertos en un área de 90 pies.

Canalizar ánima (acción bonus): Estás ligado a un alma del pasado quién te guía y te protege. Como acción bonus puedes permitir que tu alma ligada tome control temporal de tu cuerpo, reforzando tus capacidades físicas a costa de afectar tu voluntad. Canalizar ánima incrementará una de tus estadísticas por 1 y te otorgará ventaja en todos los tiros relacionados con una habilidad de tu elección. Este efecto puede usarse un número de rondas al día igual a tu rango + SAB y puedes sufrir 2 daño de cordura para permanecer en dicho estado una ronda adicional. Si tu cordura es reducida a 0 mientras tienes activa esta habilidad el alma canalizada tomará control de tu cuerpo hasta que caigas inconsciente o esta sea exorcizada. Tú eliges la naturaleza y características de tu alma ligada con previo consentimiento del máster.

Exorcismo (2 acciones): Conoces rituales secretos para purgar a espectros y otras criaturas [*incorpórea*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt), expulsando su presencia en el mundo. Utilizar exorcismo consume dos acciones y la criatura espectral podrá defenderse usando su carisma, si fracasa le infligirás 1d6 + INT daño que traspasa todas sus resistencias y lo dejarás [*ralentizado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) durante una ronda ([*aturdido*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) si provocas un golpe crítico). Si tu objetivo está poseyendo a un cuerpo estará obligado a abandonarlo, liberándolo de su control. Si reduces a un espectro a 0 PV este pasará automáticamente al más allá, evitando así que rejuvenezca.

## Rango II

Hablar con los muertos (pasiva): Haciendo un ritual de 10 minutos puedes llamar al alma de una persona para que esta responda a tus preguntas. Para que este ritual sea exitoso debes poseer un objeto valioso para dicha alma o encontrarte en un lugar significativo para ella. El espectro podrá responder hasta 4 preguntas que le plantees, las cuales contestará con sinceridad mientras que no sea hostil hacia ti. Sólo podrás contactar al mismo fantasma una vez al día y cada vez consecutiva que lo llames su actitud se reducirá por 1 salvo que tenga una buena razón para manifestarse.

Ecos del pasado (pasiva): Los grandes eventos del pasado dejan su marca en los lugares y objetos que afectaron. Empleando un minuto de análisis eres capaz de identificar las influencias mágicas que hayan afectado a un objeto o lugar y aprender un dato de información sobre su pasado. Este dato se manifestará como una visión escogida por el máster que actuará como respuesta de tus preguntas. Ecos del pasado sólo puede utilizarse una vez al día por cada objeto o lugar.

Invocar espectro (3 acciones): Usando tres acciones puedes invocar a tu alma ligada para que te proteja frente al peligro, la cual se manifestará en la forma de una criatura [*incorpórea*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt) conocida como un espectro. Este espectro tendrá nivel igual a tu rango de médium x 2 y empezará con la mejora [*incorpóreo*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt) (sus ataques físicos infligirán daño necrótico). El espectro permanecerá en el mundo durante un minuto o hasta que pierdas la concentración, y mientras él viva recibirás ventaja en todos tus tiros defensivos pero no podrás emplear la habilidad [*Canalizar ánima*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i). A rango IV el espectro no requerirá tu concentración para manifestarse.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico con exorcizar a 19-20.

Viaje astral (ritual): Los misterios de las almas están a tu alcance. Tras un minuto de meditación puedes entrar en el plano astral, separando tu alma de tu cuerpo y convirtiéndote en un ser [*incorpóreo*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt). En esta forma puedes herir y ser herido por criaturas espectrales, y no serás percibido por humanos salvo que tú lo decidas. Si tu cuerpo es herido volverás inmediatamente a él estés donde estés. No puedes pasar más de una hora al día en estado astral (Esto aumenta a 8 horas a rango V).

Canalización superior (pasiva): Tu conexión espiritual se ha hecho más poderosa. Al usar Canalizar ánima puedes aumentar otra de tus estadísticas por 1 y recibirás un rango adicional de tu elección mientras permanezcas en dicho estado. Ese rango te otorga todos los atributos relacionados y puedes incrementar tu nivel de rango en una rama por 1 en lugar de coger uno nuevo. El rango que escoges solo estará activo durante la [*canalización*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i) y debes consultar al máster respecto al rango que te aumentas.

Purgar espectros (ritual): Empleando un poderoso ritual puedes eliminar presencias fantasmales de un área. Al iniciar esta habilidad se revelarán todos los fantasmas del área y si logras concentrarte durante 4 rondas todos los fantasmas en un área de 90 pies morirán instantáneamente. Puedes hacer ataques de [*exorcizar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i) mientras te concentres en un ritual de Armonizar los cuales te costarán una acción. Si hay criaturas con rangos en [*Médium*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html) cuando acabes tu ritual estas perderán la capacidad de usar [*Canalizar ánima*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i) o [*Invocar espectro*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-ii) durante un día salvo que tú lo decidas.

## Rango IV

Robar alma (reacción): Tu control de las almas te permite alterar el flujo natural de la muerte y ligar las mismas almas de los caídos. Como reacción usable una vez al turno puedes atrapar el alma de una persona que muera esta ronda, ligándola a tu control. Solo puedes guardar como máximo 4 almas de esta manera y puedes liberar un alma para [*canalizarla*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-iii) o [*invocarla*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-ii) como un espectro. Las almas liberadas no pueden recuperarse y [*hablar con los muertos*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-ii) funcionará con ellas. Si el alma lo decide esta puede volver a ser ligada por ti aunque sea liberada.

Espectro guardián (pasiva): Tu alma es especialmente resiliente frente al peligro y te infunde de mayor fuerza de voluntad. Al entrar en el estado de [*Canalizar ánima*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i) recibes resistencia igual a tu rango de Médium a efectos mentales y posesión. Además, eres inmune a efectos de muerte instantánea y una vez al día puedes resucitar a 1 PV cuando mueras. Eres capaz también de canalizar ánima a la vez que tengas un [*Canalizar ánima*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i).

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico con exorcizar a 18-20.

Posesión (3 acciones): Al entrar en forma astral puedes emplear tres acciones para poseer el cuerpo de una persona. Para ello deberás hacer un tiro de exorcismo contra la sabiduría de tu objetivo, y si tienes éxito podrás controlar las acciones de esa criatura como si usases [*esclavizar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html). La criatura que poseas podrá repetir este tiro al principio de su turno para intentar liberarse, pero en el caso que no se libere en cuatro rondas dejará de tirar de esta manera hasta que pase un día.

Señor espectral (pasiva): Los fantasmas no son naturalmente hostiles hacia ti y tus ataques físicos pueden herir a criaturas [*incorpóreas*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt). Al usar [*canalización*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/medium.html#rango-i) adquieres un rango adicional y si mueres rejuveneces como un fantasma, regresando en un día si no eres exorcizado. Como fantasma careces de estadística de fuerza y recibes la mejora [*incorpóreo*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt).

# Espectros

Estas son las estadísticas de algunas criaturas espectrales para que sirvan de inspiración para los rangos de Médium

## Fantasma (nivel 4)

**PV:** 8 **VT:** 10 **DEF:** 0

**FUE:** - **DES:** 3 **CON:** - **INT:** 2 **SAB:** 2 **CAR:** 4

**Talentos:** Estudio (historia) +4, Percepción +5, Sigilo +6

**Rangos:** Telekinesia I, Nigromancia I, Reflejos I

**Mejoras:** Mirada terrorífica

**Resiste:** Exorcizar +2, Magia divina +2

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +3 (1 estándar + 2 movimiento)

**Mirada terrorífica:** Todas las criaturas que mantengan contacto visual con la criatura están Espantadas hasta que pasen un turno sin mirarla o se alejen más de 30 pies de distancia de ella.

**Lanzamiento telequinético** (acción estándar): +5, 1d6 + 4 contundente, perforante o cortante. El objeto afectado debe estar a menos de 60 pies.

**Toque necrótico** (acción estándar): +5, 1d6 + 4 necrótico. El daño a los PV hecho por este ataque no puede sanarse.

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Sufre 1 daño no-letal para hacer un ataque adicional de lanzamiento, impactar a todas las criaturas a 20 pies o reducir el nivel de luminosidad por un paso en un área de 20 pies.

**Escudo telekinético**: +6. Puede sufrir 1 daño no-letal para proteger a un aliado (no sufre daño no-letal si está en posición defensiva)

## Sombra (nivel 4)

**PV:** 8 **VT:** 10 **DEF:** 0

**FUE:** - **DES:** 4 **CON:** - **INT:** -1 **SAB:** 2 **CAR:** 4

**Talentos:** Sigilo +5, Percepción +5

**Rangos:** Nigromancia I, Reflejos I, Magia sombría I

**Mejoras:** Ascendencia sombría

**Resiste:** Exorcizar +2, Magia divina +2

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +3 (1 estándar + 2 movimiento)

**Sigilo sombrío:** No hace ruido al moverse y puede ocultarse como acción de movimiento si se encuentra en un lugar cubierto de oscuridad.

**Toque necrótico** (acción estándar): +5 contra CON, 1d6 + 4 necrótico. El daño a los PV hecho por este ataque no puede sanarse.

**Tajo de las tinieblas** (acción estándar): +5, 1d6 + 4 fuerza. El daño a los PV hecho por este ataque no puede sanarse.

**Oscuridad** (acción estándar, 3/día): Si se encuentra en un lugar afectado por luz tenue puede crear una nube de oscuridad de volumen 20 pies.

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Sufre 1 daño no-letal para hacer un ataque adicional de tajo, impactar a todas las criaturas a 20 pies o reducir el nivel de luminosidad por un paso en un área de 20 pies.

**Esquiva**: +5, se mueve 5 pies.

**Parada sombría:** +5. No puede defenderse contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Caballero espectral (nivel 6)

**PV:** 10 **VT:** 14 **DEF:** 11

**FUE:** - **DES:** 1 **CON:** - **INT:** 1 **SAB:** 4 **CAR:** 6

**Talentos:** Percepción +7, Intimidar +9, Averiguar intenciones +8

**Rangos:** Telekinesia III, Presencia I, Armaduras II

**Resiste:** Fuego 4

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +3 (1 estándar + 2 movimiento)

**Armadura poseída:** El caballero espectral emplea la habilidad Almacenar objetos para poseer una armadura, recibiendo así sus beneificios aunque se trate de una criatura incorpórea a costa de ser incapaz de emplear dicha habilidad en combate.

**Inspirar temor:** Toda criatura con 5 o menos PV que se enfrente a esta recibirá el efecto de estado Espantado hasta que esta criatura sufra una herida permanente.

**Espada** (acción de movimiento): +9, 1d6 + 6 cortante.

**Empuje telequinético** (acción de movimiento): +9 contra heroísmo, el objetivo es empujado 1d6 x 5 pies en cualquier dirección. Puede emplear una acción de movimiento adicional para que el objetivo sea lanzado 1d6 x 5 pies por el aire.

**Agarre de fuerza** (acción estándar): +9 contra heroísmo, el objetivo es agarrado y se vuelve incapaz de defenderse de ataques de empuje telequinético. No puede agarrar a más de 2 criaturas a la vez.

**Muro de fuerza** (acción estándar): Crea un muro de 45 x 15 pies de fuerza que proporciona cubierta completa. Cada sección de 10 pies cuadrados del muro tiene 7 PV y es inmune a todo el daño no-mágico.

**Voz del comandante** (acción estándar): Todos los aliados a 60 pies reciben ventaja en todos sus tiros. Este efecto durará hasta que esta criatura pierda PV.

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Puede elegir sufrir 1 daño no-letal para realizar un ataque adicional con su espada o atacar con ella a todos los enemigos a 5 pies.

**Escudo telequinético:** +9, puede defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.

## Ánima de fuego (nivel 6)

**PV:** 9 **VT:** 13 **DEF:** 0

**FUE:** - **DES:** 3 **CON:** - **INT:** 2 **SAB:** 3 **CAR:** 5

**Talentos:** Percepción +7, Averiguar intenciones +4, Estudio +4, Sigilo +5

**Rangos:** Magia elemental de fuego II, Reflejos I,

**Mejoras:** Aura elemental, Ataques infundidos, Absorción elemental, Explosión

**Inmune:** Fuego

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +3 (1 estándar + 2 movimiento)

**Aura elemental:** Todas las criaturas sin resistencias al fuego que empiecen su turno a 30 pies de esta sufren 1 daño de fuego y aumentan el nivel de todas las quemaduras por un paso. Puede sufrir 1 daño no-letal para provocar una quemadura leve a todas las criaturas en el área con armadura metálica y recibir resistencia 3 al frío durante una ronda.

**Explosión:** Cuando esta criatura muera infligirá 1d6 + 5 daño de fuego a todas las criaturas que se encuentren a 5 pies de ella. Toda criatura que sufra daño a los PV con este ataque recibirá una quemadura leve.

**Absorción elemental:** Cada vez que la criatura sufra daño de fuego se sanará vitalidad igual a la mitad del daño sufrido. También se recuperará 1 vitalidad al turno cada ronda que pase en un lugar en llamas o afectado por calor extremo.

**Ataque elemental** (acción de movimiento) +7, 1d6 + 5 daño de fuego. Si provoca reduce los PV de su objetivo este sufrirá una quemadura leve. Aumenta el nivel de todas las quemaduras provocadas si el objetivo lleva armadura metálica y recibe ventaja en un ataque si el objetivo sufre una quemadura.

**Muro de fuego** (acción estándar): Crea un muro de 30 x 10 pies de fuego el cual es capaz de proporcionar cubierta a todas las criaturas detrás de él. Toda criatura que intente pasar por el muro deberá tener éxito en un tiro de destreza o sufrirá 1 daño de fuego y recibe una quemadura media (quemdadura leve si tiene éxito).

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Puede elegir sufrir 1 daño no letal para realizar un ataque elemental adicional o aumentar el radio de un ataque elemental por 10 pies o atacar a todas las criaturas en un cono de 15 pies.

**Parada elemental**: +7. Puede protegerse contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Ibak, sombra abisal (nivel 8)

**PV:** 10 **VT:** 15 **DEF:** 2

**FUE:** - **DES:** 4 **CON:** - **INT:** 2 **SAB:** 2 **CAR:** 5

**Talentos:** Sigilo +8, Percepción +4, Engaño +6, Estudio (abisal) +4

**Rangos:** Magia sombría III, Reflejos I

**Mejoras:** Ascendencia abisal (Paso abisal, Aura de caos, rasgo monstruoso superior), Mirada terrorífica, Infusión necrótica, Posesión, Sensibilidad a la luz, Vulnerabilidad a radiante

**Sentidos:** Vista del vacío 60 pies

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +4 (1 estándar + 2 movimiento)

**Mirada terrorífica:** Todas las criaturas que mantengan contacto visual con la criatura están Espantadas hasta que pasen un turno sin mirarla o se alejen más de 30 pies de distancia de ella.

**Hipersensibilidad a la luz:** Cuando esta criatura se encuentre en un lugar luminoso añadirá un dado de desventaja a todos sus tiros de ataque y los atacantes recibirán un dado de ventaja contra ella. En el caso que esta sea afectada por una luz muy brillante estará cegada hasta que pase una ronda fuera de dicho espacio iluminado. Además todo el daño radiante que sufra contará como golpe crítico.

**Ocultarse en las sombras:** Puede esconderse como acción bonus si se encuentra en un lugar a oscuras. No hará ningún ruido al atacar ni moverse salvo que esta criatura escoja hacerlo.

**Aura de caos:** Todos los tiros relacionados con magia arcana hechos u objetos tecnológicos en un radio de 30 pies reciben desventaja.

**Tajo de las tinieblas** (acción de movimiento): +8, 1d6 + 4 fuerza + 2 necrótico. Crítico 19-20. El daño a los PV hecho por este ataque no se puede sanar y se recuperará 2 Vitalidad al impactar.

**Oscuridad profunda** (acción estándar): Aumenta la densidad de una nube de oscuridad de 20 pies cúbicos, convirtiéndola en terreno difícil y cegando a todas las criaturas que se encuentren en ella.

**Capullo sombrío** (acción estándar): Puede rodearse de densas sombras para formar una capa protectora con la cual recibe 5 + número de puntos de energía PV temporales y aumenta su defensa por 2, pero no podrá esquivar para defenderse y reducirá su velocidad por 10 pies. Si el capullo es destruido o escoge disiparlo este formará una nube de oscuridad mágica con radio 10 pies centrado en sí mismo.

**Paso abisal** (acción estándar, 3/día): Se teletransporta a una nueva posición a 90 pies. Al usar esta habilidad puedes hacer un ataque inmediato de tajo sombrío y lanzamiento telekinético en la posición donde aparece.

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Sufre 1 daño no-letal para hacer un ataque adicional de tajo o lanzamiento, impactar a todas las criaturas a 20 pies o reducir el nivel de luminosidad por un paso en un área de 20 pies.

**Manipular las sombras** (acción de movimiento): Manipula un volumen de oscuridad de 10 pies cúbicos, moviéndolo 15 pies en cualquier dirección o expandiendo su tamaño por 5 pies en todas las direcciones.

**Absorber oscuridad** (acción de movimiento): Disipa una nube de oscuridad de 10 pies cúbicos para obtener un punto de energía (máximo 4 puntos de energía). Al hacer un ataque puede gastar cualquier cantidad de puntos de energía para aumentar el radio por 5 pies y el bonificador de ataque y daño por un valor igual al número de puntos gastados. La criatura recibirá también un bonificador a tiros defensivos igual a la cantidad de puntos de energía que tenga en la reserva.

**Posesión** (acción de turno completo): +5 contra SAB, posee a una criatura viva o muerta en caso de éxito. La criatura afectada por esta habilidad puede repetir el tiro al principio de su turno. Mientras posea puede continuar usando sus habilidades y será expulsada si se afecta con exorcizar.

**Parada sombría:** +8. Puede defenderse contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Guardián celestial (nivel 8)

**PV:** 11 **VT:** 16 **DEF:** 2

**FUE:** - **DES:** 2 **CON:** - **INT:** 2 **SAB:** 4 **CAR:** 6

**Talentos:** Primeros auxilios 5, Percepción +7, Averiguar intenciones +6

**Rangos:** Magia de vida III, Guerrero divino II, Presencia I

**Mejoras:** Ascendencia celestial (milagro de restauración, sentido del mal, ver la verdad)

**Sentidos:** Visión verdadera 80 pies, sentido del mal 60 pies, sentido de vida 60 pies

**Resiste:** Magia 2

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +2 (1 estándar + 1 movimiento)

**Aura de luz:** Emana un aura de luz de 30 pies de radio, eliminando todos los efectos de oscuridad en ella e impidiendo la sanación y creación de no-muertos.

**Canalización bendita:** Mientras esta criatura permanezca viva un aliado recibe +2 resistencia mágica y sus ataques infligirán +2 daño contra criaturas enemigas de la fe. Estos efectos no se acumulan con Armadura de la fe y Arma sacra.

**Inspirar temor:** Toda criatura con 5 o menos PV que se enfrente a esta recibirá el efecto de estado Espantado hasta que esta criatura sufra una herida permanente.

**Descarga luminosa** (acción de movimiento): +9, 1d6 + 6 radiante. Crítico 19-20. +1d6 en tiros de ataque y +4 daño contra criaturas enemigas de la fe, y estas no podrán sanarse durante una ronda. Al hacer daño a los PV el objetivo quedará cegado.

**Toque sanador** (acción de movimiento): El objetivo se sana 5 PV y 1d4 + 6 Vitalidad. (3/día) Reduce el nivel de una enfermedad, veneno o herida permanente por un paso.

**Foco de energía** (acción de movimiento): Obtiene un punto de energía, llegando a un máximo de 4. Cada punto de energía que tenga le otorga un bonificador +1 en tiradas defensivas y puede gastar cualquier cantidad de puntos de energía para obtener +1 en tiros de ataque y daño además de aumentar el área de efecto por 5 pies al usar una descarga luminosa o incrementar la cantidad de PV y Vitalidad que sane por 1.

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Sufre 1 daño no-letal para atacar a todas las criaturas en un radio de 10 pies centrado en ti, hacer un ataque adicional de descarga luminosa o aumentar el nivel de luz en un área de 20 pies por un paso.

**Milagro de restauración** (acción estándar, 3/día): Elimina un efecto de estado, veneno, enfermedad o maldición que afecte a una criatura de su elección.

**Voz del comandante** (acción estándar): Todos los aliados a 60 pies reciben ventaja en todos sus tiros. Este efecto durará hasta que esta criatura pierda PV.

**Barrera luminosa** (acción estándar): Forma una barrera luminosa de 45 x 15 pies de tamaño. La barrera protegerá a todas las criaturas detrás de ella de ataques mágicos y proyectiles, y toda criatura que intente pasar por ella sufrirá 2 daño radiante y quedará cegada durante un turno. La barrera permanecerá hasta que pierda la concentración.

**Conexión vital** (acción de turno completo): Forma una conexión vital con una criatura de su elección. Mientras mantenga dicha conexión puede absorber la mitad del daño que sufra como reacción cuando sea herida y puede emplear toque sanador en ella sin mantener contacto físico si está a menos de 60 pies de distancia. Cada vez que esta criatura use toque sanador en sí misma la criatura unida por la conexión recuperará Vitalidad igual a la mitad de cuanto esta se sanaría.

**Parada luminosa**: +9. Puede defenderse contra ataques cuerpo a cuerpo.

## Noctumbra (nivel 10)

**PV:** 12 **VT:** 18 **DEF:** 2

**FUE:** - **DES:** 5 **CON:** - **INT:** 2 **SAB:** 3 **CAR:** 6

**Talentos:** Sigilo +10, Percepción +8

**Rangos:** Nigromancia IV, Reflejos I, Magia sombría III

**Mejoras:** Ascendencia sombría (Salto sombrío, aura de terror, regeneración sombría)

**Resiste:** Exorcizar +3, Magia divina +3

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +5 (1 estándar + 2 movimiento)

**Ocultarse en las sombras:** No hace ruido al moverse y puede ocultarse como acción bonus si se encuentra en un lugar cubierto de oscuridad. Recibe ventaja en todos sus tiros defensivos si está en un lugar a oscuras.

**Regeneración sombría:** Al empezar tu turno en un área que se encuentre a oscuras se recupera 1 Vitalidad.

**Aura de terror:** Todas las criaturas a 60 pies que vean a esta criatura pasan a estar espantadas (asustadas si tienen 5 o menos PV). Aquellos con resistencia al miedo que entren en su aura podrán pasar un número de turnos igual a su valor de resistencia en esta sin sufrir ningún efecto adverso. Aura de terror se desactivará durante un turno en el caso de que sufra una herida permanente, esté incapacitado o empiece tu turno en un área de luz intensa.

**Toque necrótico** (acción de movimiento): +10 contra CON, 1d6 + 6 necrótico. Crítico 19-20. El daño a los PV hecho por este ataque no puede sanarse y al herir se sana Vitalidad igual a la mitad de daño infligido. La criatura deberá tirar CON contra +10 o la criatura sufrirá los efectos de un veneno de CON.

**Tajo de las tinieblas** (acción de movimiento): +9, 1d6 + 6 fuerza. Crítico 19-20. El daño a los PV hecho por este ataque no se puede sanar.

**Oscuridad** (acción estándar, 3/día): Si se encuentra en un lugar afectado por luz tenue puede crear una nube de oscuridad de volumen 20 pies.

**Capullo sombrío** (acción estándar): Puede rodearse de densas sombras para formar una capa protectora con la cual recibe 5 + número de puntos de energía PV temporales y aumenta su defensa por 2, pero no podrá esquivar para defenderse y reducirá su velocidad por 10 pies. Si el capullo es destruido o escoge disiparlo este formará una nube de oscuridad mágica con radio 10 pies centrado en sí mismo.

**Salto sombrío** (acción estándar, 3/día): Se teletransporta a una posición a 90 pies de ella que se encuentre a oscuras.

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Sufre 1 daño no-letal para hacer un ataque adicional de tajo, impactar a todas las criaturas a 20 pies o reducir el nivel de luminosidad por un paso en un área de 20 pies.

**Manipular las sombras** (acción de movimiento): Manipula un volumen de oscuridad de 10 pies cúbicos, moviéndolo 15 pies en cualquier dirección o expandiendo su tamaño por 5 pies en todas las direcciones.

**Absorber oscuridad** (acción de movimiento): Disipa una nube de oscuridad de 10 pies cúbicos para obtener un punto de energía (máximo 4 puntos de energía). Al hacer un ataque puede gastar cualquier cantidad de puntos de energía para aumentar el radio por 5 pies y el bonificador de ataque y daño por un valor igual al número de puntos gastados. La criatura recibirá también un bonificador a tiros defensivos igual a la cantidad de puntos de energía que tenga en la reserva.

**Tormenta de energía negativa** (acción de turno completo, 3/día): Hace un ataque de toque necrótico contra todas las criaturas a 30 pies que infligirá 2d4 + 6 daño necrótico.

**Crear sombra** (acción de turno completo): Una criatura muerta se transforma en una Sombra o Zombi bajo el control de esta y permanecerá en dicho estado durante un día. No puede tener bajo su control más de 4 sombras y 12 Zombis.

**Parada sombría:** +10. Puede defenderse contra ataques cuerpo a cuerpo.

**Esquiva**: +6, se mueve 5 pies.

## Alma maldita (nivel 10)

**PV:** 13 **VT:** 19 **DEF:** 0

**FUE:** - **DES:** 5 **CON:** - **INT:** 3 **SAB:** 3 **CAR:** 7

**Talentos:** Estudio +6, Percepción +7, Sigilo +5, Arcanismo +6

**Rangos:** Mental IV, Temporal II, Telekinesia III

**Mejoras:** Mirada terrorífica

**Sentidos:** Telepatía 30 pies

**Reserva:** 10 chi

**Movimiento:** vuelo 20 pies

**Prioridad:** +3 (1 estándar + 2 movimiento)

**Premonición** (3/día): Recibe ventaja en uno de sus tiros o obtiene la habilidad Esquiva asombrosa durante una ronda. Puede gastar 1 chi para recuperar un uso de esta habilidad.

**Mirada terrorífica:** Todas las criaturas que mantengan contacto visual con la criatura están Espantadas hasta que pasen un turno sin mirarla o se alejen más de 30 pies de distancia de ella.

**Aura emocional:** Puede gastar 1 chi en Asalto psíquico, Geas o Influenciar emociones para afecte a todas las criaturas en un radio de 40 pies. No puede concentrarse en más de un hechizo simultáneamente con Aura emocional.

**Asalto psíquico** (acción de movimiento): +11 contra SAB, 8 psíquico y el objetivo afectado pierde la conentración de inmediato. Puede gastar 1 chi para confundir a su objetivo o reducir su resistencia mental por 1.

**Lanzamiento telequinético** (acción de movimiento): +10, 1d6 + 7 contundente, perforante o cortante. El objeto afectado debe estar a menos de 60 pies.

**Empuje telequinético** (acción de movimiento): +10 contra heroísmo, el objetivo es empujado 1d6 x 5 pies en cualquier dirección. Puede emplear una acción de movimiento adicional para que el objetivo sea lanzado 1d6 x 5 pies por el aire.

**Almacenar objetos** (acción de movimiento): Atrae un objeto a su posición empleando telequinesia, pudiendo almacenar un máximo de 4 objetos. Recibe un bonificador a tiros defensivos igual a la cantidad de objetos almancenados que tenga y toda criatura que pase por un espacio a 10 pies de esta deberá tirar esquiva contra +10 o sufrirá daño igual a la cantidad de objetos almacenados (este daño ignora armadura natural y reducirá armaduras metálicas por 1). Puede gastar un objeto almacenado para fortalecer un ataque de Lanzamiento, usándolo para que este haga +2 daño base y aumente su área de efecto por 5 pies

**Reserva de energía** (acción bonus, 1/turno): Puede elegir sufrir 1 daño no-letal para realizar un ataque adicional de lanzamiento o afectar con él a todas las criaturas a 10 pies.

**Agarre de fuerza** (acción estándar): +10 contra heroísmo, el objetivo es agarrado y se vuelve incapaz de defenderse de ataques de empuje telequinético. No puede agarrar a más de 2 criaturas a la vez.

**Muro de fuerza** (acción estándar): Crea un muro de 45 x 15 pies de fuerza que proporciona cubierta completa. Cada sección de 10 pies cuadrados del muro tiene 7 PV y es inmune a todo el daño no-mágico.

**Influenciar emociones** (acción estándar, 1 chi): +11 contra SAB, el objetivo verá potenciada una de sus emociones. Esta criatura normalmente escoge miedo, incrementando así el nivel de miedo que tenga la criautra afectada por un paso.

**Geas** (acción estándar, 2 chi): +11 contra SAB, el objetivo deberá recibir la siguiente orden que reciba sin reparos siempre y cuando no involucre herirse a sí mismo o a sus seres queridos.

**Alentar** (acción estándar, 1 chi): Forma una burbuja de 20 pies que ralentiza a todas las criaturas en ella. Mientras esta burbuja permanezca activa todos los ataques a distancia y mágicos que pasen por ella recibirán desventaja.

**Detectar pensamientos** (acción estándar, 1 chi): Detecta los pensamientos superficiales de todas las criaturas a 60 pies. Aquellas que busquen evitar este efecto deberán tener éxito en un tiro de SAB contra +10. Adicionalmente esta criatura puede gastar 1 chi para obtener ventaja en un tiro que involucre a una criatura contra la cual haya detectado pensamientos.

**Escudo telequinético:** +10, puede defenderse de ataques cuerpo a cuerpo.

**Desplazamiento** (1 chi): Anula todo el daño y efectos provocados por un ataque.

Tu mente está conectada con un plano superior de pensamiento, permitiéndote alcanzar mayores etapas de cognición y vislumbrar así ciertos fragmentos de conocimiento pasado, presente o futuro. A medida que tu conexión con este plano se vaya estrechando te volverás capaz de inhibir los efectos de heridas permanentes hasta que haya pasado cierto tiempo después de que estas se inflijan, así mismo tu mente se volverá mas resistente a efectos externos que intenten turbarla, mostrando a todo aquel que intente leer tu mente sin tu conocimiento oscuras imágenes que ni siquiera alcanza a comprender dañando a todo aquel que intente invadirla. En el momento culminante en el que tu mente se encuentre mas conectada con ese plano tus habilidades cognitivas se volverán aun mayores, pudiendo llegar hasta un límite que muy pocos pueden alcanzar, así mismo tu podrás servirte de este plano como un vehículo para que tu mente ocupe otro cuerpo después de tu muerte mientras habitas en un palacio mental a la espera del huésped adecuado.

## Rango I

Desbloqueas rangos en magia arcana.

Mente desencadenada (acción bonus): Como acción bonus puedes liberar tu mente de sus ataduras materiales y alcanzar un estado mental superior. Al entrar en estado de Mente desencadenada aumenta dos de tus estadísticas mentales por 2 y recibes resistencia igual a tu rango contra efectos mentales y de moral. Mente desencadenada permanecerá activa durante una cantidad de rondas igual a tu rango + 2 y cuando estas se acaben quedarás fatigado. Puedes prolongar el efecto de mente desencadenada durante una ronda adicional si aceptas reducir tu cordura por 2. Si tu cordura llega a 0 perderás control de tu cuerpo durante una hora o hasta que caigas [*inconsciente*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#inconsciente). Mente desencadenada no puede usarse si estás [*fatigado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada).

Agilidad mental (pasiva): Mientras tengas la [*mente desencadenada*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/mente%20desencadenada.html) tienes durante un breve instante las respuestas a tus más profundas preguntas. Recibes soltura con todos los campos del saber y conoces una lengua adicional. Además, un número de veces igual a tu rango puedes recibir una visión sobre eventos pasados, presentes o futuros, la naturaleza de la cual quedará decidida por el máster.

## Rango II

Poder del dolor (pasiva): Tu mente es capaz de suprimir el dolor que aqueja a tu cuerpo. Las [*heridas permanentes*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) que sufras no tendrán ningún efecto sobre ti hasta que pase un número de turnos igual a tu rango de mente desencadenada. Esto evita que pierdas la concentración o reduzcas tus estadísticas por ellas, aunque al salir del estado de mente desencadenada todas ellas tendrán efecto sobre ti simultáneamente.

Concentración superior (pasiva): Tienes la capacidad de concentrarte en varios efectos contiguos y mantener la calma en las situaciones más difíciles. Puedes mantener la concentración en una segunda habilidad aunque tengas otra ya activa. Mantenerte concentrado en un ritual requiere el gasto de dos acciones al turno en lugar de tres acciones. Esto pasa a ser una acción a rango IV.

## Rango III

Aumenta tu resistencia mágica por 1 al activar mente desencadenada.

Conocimiento arcano superior (pasiva): Al activar mente desencadenada conoces una habilidad mágica adicional de hasta rango II, la cual podrás lanzar sin la necesidad de gastar chi hasta tres veces al día. En el caso tengas tres rangos de conocimiento la fuerza de este hechizo podrá llegar a la de uno de rango III. Si no tienes la capacidad de lanzar hechizos puedes llegar a crear un nuevo invento con dicha fuerza equivalente, aunque no conoces los planos de él y sólo podrás reconstruirlo si vuelves a entrar en el estado de mente desencadenada.

Abrazar la locura (pasiva): Eres inmune a miedo y efectos mentales mientras estés en el estado de mente desencadenada. Si una criatura intenta leer tu mente mientras estés en este estado puedes mostrarle terroríficas visiones del más allá, causándole 1 + INT daño a la cordura. Si tu cordura es reducida a 0 tu cuerpo es controlado momentáneamente por una oscura entidad, causando que pierdas el control durante una hora por cada locura que tengas o hasta que caigas inconsciente.

## Rango IV

Incrementa el daño base de tus hechizos por 2 al activar mente desencadenada.

Conocimiento primigenio (pasiva): Has llegado al peldaño más alto del conocimiento. Al entrar en el estado de mente desencadenada aumenta tus tres estadísticas mentales de nuevo por 2, llegando a superar el 6. No podrás llegar a tener más de 9 en una estadística (este limite subirá a 12 si eres de nivel 12 o superior).

Mente eterna (pasiva): Aunque tu cuerpo muera tu mente es capaz de pervivir. Cuando seas reducido a 0 PV tu mente se retirará a un demiplano mental hasta que tu cuerpo se recupere. Ese demiplano funciona como un [*palacio de la mente*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20akhasica.html#rango-v) tal como se especifica en [*ascendencia Akhásica*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20akhasica.html). Si tu cuerpo es destruido tu mente permanecerá en el demiplano hasta que un aliado la ligue a un cuerpo a través del correcto ritual. Para matarte permanentemente es necesario acceder a tu demiplano mental y acabar contigo ahí. Mente eterna no funciona si estás afectado por [*confusión*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida) o [*destrozar mente*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-vi).

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

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con nigromancia. Sientes la presencia de no-muertos en un área de 90 pies.

Toque necrótico (2 acciones): Empleando dos acciones puedes drenar el chi de un objetivo localizado a 15 pies de ti. Este ataque inflige 1d6 + rango daño necrótico al impactar contra el cual tu objetivo se defenderá empleando su CON. Todo el daño a los PV hecho con un toque necrótico reducirá también el máximo de PV de dicho personaje, impidiendo que este se pueda sanar (eliminar esta reducción a los PV requiere sanación con [*magia divina*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/magia%20divina.html) o atención médica avanzada). Esta habilidad puede emplearse para infundir tus armas de energía necrótica empleando dos acciones, causando que esta inflija +2 daño necrótico al impactar (provocará el mismo efecto sobre los PV que toque necrótico). Este efecto permanecerá activo hasta que pierdas la concentración.

Bendición de la muerte (pasiva): Tus estudios sobre la muerte te han hecho más cercano a ella. Los no-muertos no son naturalmente hostiles hacia ti, considerándote como si fueses uno de ellos. Obtienes Resistencia a daño Necrótico y Venenos igual a tu rango + 1, y puedes aguantar la respiración durante un turno adicional por cada rango de Nigromancia que tengas. Esta bendición se manifiesta en ti como un rasgo físico relacionado con la no-muerte, como puede ser piel pálida, ojeras pronunciadas o un toque frío. Si ya has alcanzado la no-muerte recibirás resistencia a magia divina y exorcizar igual a tu rango + 1 además de perder la vulnerabilidad al daño radiante.

## Rango II

Toque vampírico (pasiva): Cuando infliges daño necrótico recuperarás una cantidad de vitalidad igual a la mitad del daño provocado. En el caso que tu vitalidad está al máximo, te sanarás puntos de vida equivalentes al excedente. Si logras provocar un golpe crítico con un toque necrótico puedes reducir el nivel de una [*herida permanente*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) por un paso o eliminar un [*efecto de estado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html).

Animar cadáver (3 acciones): Empleando dos acciones puedes infundir a un cadáver con una semblanza de vida. El cadáver escogido resucitará como un [*zombi*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#zombi) o [*esqueleto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#esqueleto), y este seguirá tus órdenes al pie de la letra. Eres capaz de comandar como máximo un número de no muertos menores igual a tres veces tu rango de nigromancia. Puedes hacer un ataque de *toque necrótico* a cualquier criatura adyacente a un no-muerto bajo tu control como si tú estuvieses en esa posición. Si ya has alcanzado la no-muerte todas las criaturas que mates con daño necrótico renacerán como un zombis bajo tu control al cabo de una ronda sin la necesidad de hacer un ritual.

## Rango III

Incrementa tu probabilidad de crítico a 19-20.

Tormenta de energía negativa (2 acciones): Empleando dos acciones puedes liberar una destructiva onda de energía necrótica. Esta habilidad funciona un ataque de toque necrótico hecho contra todas las criaturas en un radio de 30 pies centrado en ti el cual provocará 2d4 + rango daño necrótico al impactar (2d6 + rango a rango V). Tormenta de energía negativa sólo podrá usarse un número de veces al día igual a tu Rango - 1. Emplear [*toque necrótico*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#rango-i) ahora te cuesta una acción y puedes emplear tu tiro de nigromancia para defenderte de ataques mágicos.

Aspecto de no-muerto (pasiva): Estás un paso más cerca de la no-muerte que cualquier mortal. Eres capaz de subsistir sólo con la esencia vital de los demás, causando que no sufras efectos negativos por pasar un día sin comer ni beber si has matado a un ser vivo con *toque necrótico* en 24 horas. Al hacer un tiro de Intimidar puedes tirar tus dados de Nigromancia en lugar de los dados correspondientes a ese talento. Si ya has alcanzado la no-muerte al recibir esta habilidad recibes la mejora [*Mirada terrorífica*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/crear%20criaturas.html#mejoras-de-3-pt), espantando así a todas las criaturas que se encuentren a 60 pies de ti que te estén mirando (en el caso que ya la poseas aumenta el nivel de miedo que provocas con dicha habilidad por un paso).

## Rango IV

Enervación (pasiva): Tu toque necrótico es capaz de mermar las habilidades físicas y mentales de tu oponente hasta el punto de la muerte. Cada vez que inflijas daño necrótico a un enemigo este deberá tener éxito en un tiro de CON contra tu ataque o sufrirá los efectos de un [*veneno*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html) perteneciente a una estadística de tu elección. Este veneno se encontrará al primer nivel y no podrá ascender ni reducir su gravedad con el paso del tiempo. Al ser una habilidad mágica las resistencias a veneno no se aplicarán a este tiro, pero sí la resistencia a daño necrótico. En el caso que utilices esta habilidad en una criatura ya afectada por un [*veneno*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html) o [*enfermedad*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html) puedes incrementar el nivel de dicho efecto por 1 en el caso esta fracase el tiro de CON para resistir.

Crear no muerto superior (pasiva): Conoces los rituales para convertir cadáveres en no muertos más poderosos. Utilizando un ritual de duración igual a un descanso corto puedes transformar a un cadáver, un no-muerto menor o una persona voluntaria en una criatura más poderosa conocida como un [*no-muerto superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#no-muertos-superiores). Los diferentes métodos de creación para [*no-muertos superiores*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#no-muertos-superiores) se describen en su respectivo apartado y normalmente su nivel no podrá superar tu rango de nigromancia x 2. No puedes tener bajo tu control más de 4 [*no-muerto superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#no-muertos-superiores). Emplear animar cadáver ahora te cuesta dos acciones. Un [*no-muerto superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#no-muertos-superiores) solo podrá emplear esta habilidad si se encuentra fuera del control de un nigromante.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Toque de la muerte: Tu toque necrótico es capaz de levantar a tus enemigos caídos como no-muertos. Cada vez que reduzcas a una criatura enemiga a 0 PV con un toque necrótico esta morirá instantáneamente y revivirá como un [*no-muerto menor*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#no-muertos-inferiores) bajo tu control (una criatura con rangos de [*fortitud*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/fortitud.html) puede tirar CON para resistir este efecto). Esta habilidad también se activará si matas a una criatura empleando [*enervación*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/nigromancia.html#rango-iv).

Alma corrompida: Tu cuerpo recibe las resistencias de un no-muerto. Recibes Resistencia 2 contra daño físico y puedes usar tu carisma en lugar de tu constitución para calcular tus PV y Vitalidad. Puedes seguir luchando aunque llegues a 0 PV, el efecto de estado [*Ralentizado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada). Sólo morirás cuando tus PV negativos sean iguales a tu carisma. Tus hechizos de [*magia mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html) pueden afectar a no-muertos, aunque estos posean inmunidad a ellos. Si ya has alcanzado la no-muerte te regeneras 2 Vitalidad por ronda (2 PV si estás al máximo de Vitalidad) y reduces el nivel de todas las [*heridas permanentes*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) que te afecten por un paso.

# No-muertos

Un no-muerto es un cadáver que ha recibido una semblanza de vida por magia oscura. La mayoría de no-muertos, conocidos como no-muertos inferiores, carecen de todo recuerdo de su vida pasada y viven sólo para consumir a los seres vivos (por ello perderán todos los rangos, talentos y habilidades innatas que tengan). Algunos no-muertos son capaces de conservar su inteligencia y habilidades pasadas, pero la magia oscura empleada para resucitarlos corrompe su alma y les conduce hacia la maldad.

Dada su condición todos los no-muertos no necesitan comer, respirar ni dormir. Se nutren únicamente de la energía vital de las personas y el caso que no consuman la cantidad adecuada entrarán en un estado letárgico (esto funciona como el efecto de estado ralentizado) hasta que se alimenten. Los no-muertos son sanados por el daño necrótico en lugar de ser heridos y tienen inmunidad al veneno, las enfermedades, los efectos mentales, el miedo y la fatiga. Estos también reciben la habilidad de sentir la presencia de seres vivos en un área de 60 pies, pudiendo así percibir su entorno sin la necesidad de la vista. No obstante, son vulnerables al daño radiante y muy sensibles a la luz brillante, recibiendo el efecto de estado enfermado si se encuentran en esta. Los tipos más comunes de no-muertos mayores y menores son los siguientes.

## No-muertos inferiores

### Zombi

Un cadáver animado por magia oscura, el zombi es el tipo más sencillo de no-muerto que se puede formar. Los zombis viven sólo para consumir la carne de los vivos y son incapaces de emplear armas o realizar labores que requieran un nivel mínimo de inteligencia.

Una criatura transformada en un zombi reducirá sus estadísticas de inteligencia y carisma a 0 además de recibir las mejoras corporales golpe y mordisco (no sumará ningún dado de soltura). También su cuerpo se volverá más resistente, recibiendo así 2 PV adicionales e incrementando su armadura natural por 2. Debido a su condición como cadáveres los zombis se mueven de una manera lenta y torpe, reduciendo así su estadística de DES por 2 (mínimo 0) y su movimiento por 5 pies. Algunas variantes de zombi pueden tener mutaciones y habilidades únicas, las cuales podrán otorgarse siempre y cuando cuenten con el consentimiento del máster.

Las estadísticas básicas de un zombi son las siguientes:

**PV:** 8, **VT:** 8, **DEF:** 2

**FUE** 3, **DES** 0, **CON** 3, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 0

**Movimiento:** 10 pies

**Prioridad**: 0 (1 estándar + 1 movimiento)

**Golpe** (acción de movimiento): +4, 1d4+3 daño contundente. En lugar de hacer daño puede agarrar a su objetivo.

**Mordisco** (acción bonus): Inflige 1d6+3 daño perforante a una criatura agarrada o incapacitada.

### Esqueleto

La base de todo ejército de no-muertos, los esqueletos compensan su relativa fragilidad con una mayor inteligencia y la capacidad de utilizar armas. Los esqueletos se forman a partir de numerosos huesos humanos o animales ligados con energía nigromántica, perdiendo su identidad previa para transformarse en un servidor leal. Una criatura transformada en un esqueleto perderá todos los incrementos de estadística que tenga y sus estadísticas de inteligencia y carisma se reducirán a 0. Incrementará además su armadura natural por 1 y recibirá la mejora corporal garra (no recibirá ningún dado de soltura). Igual como los zombis los esqueletos perderán todos los rangos que una vez conservaron en vida. A causa que están formados por huesos los esqueletos son particularmente vulnerables al daño contundente, causando que las heridas permanentes producidas por el daño contundente sean de un nivel superior y duplicando el daño de este. Algunas variantes de esqueleto pueden tener mutaciones y habilidades únicas, las cuales podrán otorgarse siempre y cuando cuenten con el consentimiento del máster.

Las estadísticas básicas de un esqueleto de nivel 1 son las siguientes:

**PV:** 5, **VT:** 5, **DEF:** 2 (restos de armadura, natural + 1)

**FUE** 3, **DES** 2, **CON** 2, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 0

**Movimiento:** 15 pies

**Prioridad**: 2 (1 estándar + 1 movimiento)

**Garra** (acción de movimiento): `+4, 1d4 + 3 daño cortante.

**Arma** (acción estándar): +4, 1d8 + 3 daño perforante, contundente o cortante.

## No-muertos superiores

### Tumularios

Campeones de las huestes de la muerte, los tumularios son poderosos guerreros no-muertos cuya presencia llena de miedo los corazones de los vivos. Para crear dichos seres un nigromante corrompe el alma de una persona hasta convertirla en una sombra malévola de lo que una vez fue y la liga a un cadáver, creando así un poderoso servidor no-muerto que no solo conserva las habilidades que tuvo en vida sino que las empodera con el poder de la muerte. Un tumulario conservará las estadísticas del alma original que se utilizó para crearlo con las siguientes habilidades añadidas:

* Aumenta su armadura natural y PV por 2. Como no-muertos que son reciben inmunidad a veneno, enfermedades, fatiga. efectos mentales y miedo. Todas las heridas permanentes que se infligen a un no-muerto reducirán su efectividad por un paso.
* Un tumulario aterroriza a los vivos con su mera presencia, provocando el efecto Espantado a todas las criaturas a 30 pies que puedan percibirlo. Aquellas criaturas con resistencia al miedo podrán resistir una cantidad de rondas iguales a su valor de resistencia antes de sucumbir al terror.
* Los ataques del tumulario están infundidos con energía necrótica, añadiendo 2 daño necrótico a todos ellos y causando que las heridas permanentes y daño a los PV que provoque no podrá sanarse salvo por magia de vida.
* Los tumularios son especialmente vulnerables a la luz del sol y el daño radiante, quedando así cegados si entran en un área afectada por luz brillante. Debido a su condición de alma ligada los tumularios pueden ser afectados por Exorcizar y morirán instantáneamente si se les intenta resucitar con habilidades como Aliento de vida.

### Geist

Almas atormentadas sin la oportunidad de descansar, los geists son espectros corrompidos por energía nigromántica que se sustentan con la esencia vital de los vivos. Su conexión a sus vidas pasadas se ha desvanecido por completo y no sienten más que un poderoso odio hacia la vida misma. Estos seres tendrán nivel igual a tu rango de nigromancia x 2 y se construyen de una manera similar a los espectros pertenecientes a los rangos de Médium, recibiendo así la mejora Incorpóreo. Estos cuentan con las siguientes habilidades como base:

* Los geists son especialmente vulnerables a la luz del sol y el daño radiante, quedando así cegados si entran en un área afectada por luz brillante. Al tratarse de seres espectrales estos pueden ser afectados por Exorcizar y morirán instantáneamente si se les intenta resucitar con habilidades como Aliento de vida.
* Un geist aterroriza a los vivos con su mera presencia, provocando el efecto Espantado a todas las criaturas a 30 pies que puedan percibirlo. Aquellas criaturas con resistencia al miedo podrán resistir una cantidad de rondas iguales a su valor de resistencia antes de sucumbir al terror.

### Engendro maldito

Aquellas criaturas malditas que siguen la senda de la nigromancia podrán resucitar a sus víctimas como no-muertos inteligentes afectados por la misma maldición. El no-muerto creado tendrá estadísticas iguales a las que tenía en vida sin ninguna restricción de nivel solo que recibirá la maldición del creador a un grado determinado por esta (podrá ser la maldición del gul a grado 3, la maldición asura a grado 2, la maldición vampírica a grado 2 o la maldición de lich a grado 1). Aunque no existe restricción de nivel un nigromante solo podrá comandar a aquellos engendros malditos que tengan nivel igual o inferior a su rango de nigromancia x 2.

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 está 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.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con telekinesia.

Lanzamiento (1 acción/2 acciones): Eres capaz de mover y manipular pequeños objetos con tu mente. Con esta habilidad puedes mover a un objeto pequeño hasta 15 pies en cualquier dirección empleando una acción. El objeto que manipules debe estar a menos de 60 pies de ti. Empleando dos acciones puedes lanzar ese objeto hacia un enemigo, haciendo 1d6 + INT daño físico de tipo contundente, cortante o perforante.

Escudo telequinético (reacción): Puedes detener ataques físicos lanzados hacia ti creando una pequeña barrera de fuerza. Escudo es una reacción y te permite hacer un tiro defensivo de telekinesia para protegerte de cualquier tipo de ataque, incluyendo aquellos hechos por criaturas adyacentes. Puedes proteger a un aliado con esta habilidad, pero esto consumirá 1 chi de tu reserva o te ocasionará 1 daño no-letal (esto no tiene ningún coste si está en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento)).

Reserva de chi: Puedes elegir sufrir 1 daño no-letal o gastar 1 chi de tu reserva para aumentar la fuerza de tus ataques. Con esta habilidad puedes hacer un ataque adicional de telekinesia o aumentar el área de ataque por 5 pies. Esta habilidad solo puede usarse una vez por turno.

## Rango II

Muro de fuerza (2 acciones): Empleando dos acciones, crea un muro de fuerza con longitud igual a 15 x rango pies de largo y altura igual a 5 x rango pies. Este muro se trata de una barrera que otorga [*cubierta completa*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) a todas las criaturas que se encuentren detrás de él. El muro permanecerá hasta que pierdas la concentración, y si intentas crear un muro adicional sufrirás 2 daño no-letal cada turno que mantengas a los dos muros activos. Cada sección de 10 pies cuadrados del muro tiene PV iguales a 4 + tu rango de telekinesia es inmune a todo el daño no-mágico. Muro de fuerza puede crearse como reacción una vez por ronda si te encuentras en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento).

Empuje telequinético (2 acciones): En lugar de lanzar un objeto puedes emplear dos acciones para empujar a un objetivo usando la fuerza de tu mente. Para esta habilidad tiras telekinesia contra el [*Heroísmo*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#heroísmo-fue) de tu objetivo, empujándolo 1d6 x 5 pies si tienes éxito. Si el objetivo choca contra un objeto sólido sufre daño como si fuese una [*caída*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#caídas) y quedará [*tropezado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#tropezada). Esta habilidad puede emplearse también para lanzar a un enemigo por los aires si empleas una acción adicional.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20

Almacenar objetos (pasivo): Cuando atraigas a tu posición un objeto usando tu telekinesia puedes mantenerlo almacenado en lugar de atacar con él, llegando a almacenar un máximo de objetos iguales a tu Rango + 1. Obtienes un bonificador a tus tiros defensivos igual a la cantidad de objetos que agarres y toda criatura que pase por un espacio que se encuentre a 10 pies de ti deberá tirar esquiva o sufrirá daño físico igual al número de objeto atrapados en tu aura (este daño será automático si acaba su turno adyacente a ti). Este daño ignorará la armadura natural y si tu objetivo lleva armadura metálica esta reducirá la defensa que otorga por 1. Puedes gastar un objeto almacenado para fortalecer un ataque de [*Lanzamiento*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html#rango-i), usándolo para que este haga +2 daño base y aumente su área de efecto por 5 pies. Realizar un ataque de [*Lanzamiento*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html#rango-i) o [*Empuje telequinético*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html#rango-ii) ahora cuesta una acción.

Agarre de fuerza (2 acciones): Empleando dos acciones puedes intentar agarrar a un enemigo usando tu poder telequinético. Si tienes éxito tu objetivo permanecerá [*Agarrado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#agarrada) hasta que escape o pierdas la concentración. Una criatura agarrada de esta manera no podrá defenderse de tus ataques de [*Lanzamiento*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html#rango-i) y [*Empuje telequinético*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html#rango-ii). El número máximo de criaturas que puedes agarrar con esta habilidad es igual a tu Rango - 1.

## Rango IV

Levitación (2 acciones): Tienes la capacidad de levitarte a ti mismo con el poder de tu mente. Iniciar esta habilidad te cuesta dos acciones y mientras mantengas la concentración en ella puedes volar a una velocidad de 60 pies. Reduce el número máximo de personas que puedes agarrar por 1 mientras estés usando Levitación.

Contraataque: Al detener exitosamente un ataque a distancia con tu [*Escudo telequinético*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ocultismo/telekinesia.html#rango-i) una vez por ronda puedes realizar un tiro de telekinesia como reacción contra el [*Heroísmo*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#heroísmo-fue) de tu objetivo. Si tienes éxito el objeto quedará atrapado en tu aura magnética, y en el caso que sea un arma cuerpo a cuerpo su propietario quedará desarmado. En el caso que estés en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento) puedes hacer un ataque con el objeto agarrado como reacción o emplear esta habilidad una vez adicional por ronda.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20.

Tormenta telequinética (3 acciones): Empleando tres acciones puedes lanzar todos tus objetos almacenados, liberando una feroz tormenta telequinética. Con esta habilidad puedes hacer un ataque de área de tamaño igual a 10 x el número de objetos almacenados, el cual infligirá daño igual a 1d6 x cada dos objetos almacenados + INT.

Compresión (2 acciones): Puedes emplear dos acciones para ejercer una gran fuerza en un objeto que tengas agarrado, causándole graves daños internos. Si el objeto tiene tamaño menor a 5 pies se romperá al instante, mientras que si su tamaño es más grande debes gastar una acción adicional por cada 5 pies de tamaño que tenga para destruirlo. Puedes afectar a seres vivos que tengas agarrados con esta habilidad, lo cual te permite hacer un tiro de ataque telequinético contra su CON. Esta habilidad hace 1d8 + INT daño que ignora todas las defensas y provocará una [*herida permanente*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) leve al impactar.

Los dioses te han bendecido para que lideres sus huestes hacia la victoria contra todos aquellos que se atrevan 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.

## Rango I

Añade tu rango de guerrero divino a tus tiros defensivos de sabiduría.

Guerrero de la fe (pasiva): Tu dios te otorga su fuerza para enfrentarte a cualquier adversidad y derrotar a los enemigos de tu fe. Los beneficios otorgados por tu dios dependerán de los dogmas de tu fe y se aplicarán únicamente en el caso que los cumplas. Algunos principios religiosos que puede seguir tu personaje son los siguientes:

* **Justicia:** Recibes un dado de ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa al enfrentarte contra criaturas que hayan pecado de manera intencionada según las reglas de tu fe. Este bonificador no funcionará frente a criaturas que a los ojos del máster que hayan sido coaccionadas a cometer un pecado o sientan arrepentimiento por sus crímenes (por ejemplo, soldados de un ejército enemigo que se enfrenten a ti solo porque han seguido órdenes de superiores).
* **Obediencia:** Recibes un dado de ventaja en todos tus tiros de ataque, habilidad y defensa al llevar a cabo acciones que beneficien a tu fe o al ejecutar órdenes directas de tus superiores eclesiásticos o tu dios. Este bonificador no se aplicará si tomas una acción que no significa un beneficio directo para tu organización religiosa o si desobedeces órdenes de un superior.
* **Sacrificio:** Para obtener la fuerza de tu dios debes sacrificar algo por tu parte. Si realizas un sacrificio a favor de tu dios antes o durante una batalla recibes ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa. La naturaleza del sacrificio dependerá de tu religión, pero algunas posibilidades son la autoflagelación (recibes [*sangrado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) incurable mientras duren los beneficios de esta habilidad), sacrificar tu mente (sufres 1 daño a la cordura cada ronda que mantengas los beneficios de guerrero de la fe), realizar un voto de fe (castidad, silencio, pobreza, no-violencia…) o realizar un sacrificio humano antes de una batalla.
* **Protección:** Tu dios te otorga poder para proteger un lugar, objeto o persona de cualquier amenaza que atente contra ella. Recibes ventaja en tus tiros de ataque y defensa mientras que te encuentres en el lugar que buscas proteger o realizas acciones para proteger a la persona u objeto escogido. Perderás los beneficios de protección si te alejas de aquello que buscas proteger.
* **Venganza:** Tu dios empodera tus sentimientos de ira y venganza, empoderándote para acabar con todos tus enemigos. Recibes ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa hechos contra criaturas que hayan provocado daño a ti o a un ser querido. Si sigues este precepto deberás luchar hasta la muerte contra tus enemigos sin ningún tipo de piedad o remordimiento, perdiendo los beneficios de esta habilidad si realizas una acción cobarde a los ojos de tu dios.

Sanador de combate (2 acciones): La energía divina que recorre tu cuerpo te permite sanar con más facilidad. Al hacer un tiro de [Primeros auxilios](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#primeros-auxilios-sab) para curar a un aliado este recuperará Vitalidad igual a tu rango de Guerrero divino + 2. Una vez al día puedes reducir por un paso el nivel de una [herida permanente](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Heridas%20permanentes.html) que tenga un objetivo si logras tener éxito en un tiro de *primeros auxilios* contra su gravedad. Recibirás un uso adicional de esa habilidad a Rango III y a Rango V.

## Rango II

Arma sacra (pasiva): Una de tus armas está bendita por tu dios para acabar con tus enemigos. Tu arma recibe una mejora de coste en [*créditos*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/equipamiento/mejoras%20de%20arma.html) de 3 o menos, la cual origina de magia divina y no de tecnología. La mejora otorgada no debe ser incompatible con otras mejoras que ya tenga tu arma.

Armadura consagrada (pasiva): Tu armadura está bendecida por tu dios, incrementando su DEF por 2 y la resistencia mágica que otorga por 2. Si no tienes ningún rango en [Armaduras](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/armaduras.html) obtendrás resistencia mágica igual a tu rango de guerrero divino.

## Rango III

Plegaria (ritual): Antes de una batalla puedes realizar una plegaria a tu dios junto con tus aliados para concederles buena fortuna en la batalla. Todos aquellos que realicen la plegaria contigo recibirán ventaja en sus tiros de ataque y defensa hasta que reciban una herida permanente o sufran un [*efecto de estado negativo*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html). Un personaje no podrá volver a recibir los bonificadores de plegaria de nuevo durante el combate.

Guardián de la fe (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes permitir que la energía divina fluya por tu cuerpo, otorgándote fuerza sobrenatural. Guardián de la fe aumentará tu FUE y CON por 1 y te da resistencia 2 contra daño físico, la cual sólo puede ser atravesada por [*armas sacras*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Religion/guerrero%20divino.html#rango-ii). Esta durará una cantidad de rondas igual a tu rango + 2 y cuando alcances el rango V aumenta tres de tus estadísticas de nuevo por 1.

## Rango IV

Aliento de vida (3 acciones): Tu dios te otorga la capacidad de resucitar aquellos muertos en combate para continuar la guerra santa. Empleando tres acciones podrás resucitar a una criatura muerta en combate. La criatura muerta resucitará a 1 PV y reducirá el nivel de todas las heridas permanentes que tenga por un paso. Esta habilidad sólo podrá usarse un número veces al día igual a tu rango - 2 y para poder resucitarle no debe de haber estado muerta más de 1 minuto. No puedes resucitar a criaturas a las que les falten órganos vitales, como sería la cabeza o el corazón.

Hueste divina (pasiva): Al entrar en el estado de Guardián de la fe activas un aura de 15 pies que fortalece a tus compañeros, otorgándoles resistencia 2 contra efectos mentales, miedo y armas físicas e incrementando su FUE y CON por 1. Los bonificadores de Hueste divina no se acumulan entre sí.

## Rango V

Aura sacra (pasiva): Eres un santo viviente de tu fe. Cuando uses la habilidad Guardián de la fe activas un aura divina de 20 pies que otorgará resistencia 4 a armas físicas y efectos mentales a todas las criaturas que se encuentren en ella (no se acumula con guerrero de la fe). Además, toda criatura de tu fe que muera en tu aura divina podrá revivir a 1 PV una vez por combate (esto no te incluye a ti). Aura sacra se desactiva junto a guardián de la fe y sus bonificadores se acumulan con Hueste divina.

Intervención divina (pasiva): Cuando estés en un momento de mayor peligro puedes llamar a tu dios para salvarte. Esta habilidad sólo puede usarse una vez al día y cuando estés a 3 o menos PV. Podrás escoger uno de los siguientes efectos para Intervención divina.

* Te sanas toda tu vitalidad, 6 PV y elimina todos los efectos de estado negativos que tengas.
* Un grupo de hasta 6 aliados que hayan muerto hace como mucho un minuto resucitan a 6 PV y reciben la habilidad Guardián de la fe
* Tu dios envía a sus fuerzas para protegerte. Invoca a un grupo de criaturas extraplanarias de nivel conjunto igual al tuyo.
* Recibes el conocimiento guerrero de tu dios, permitiéndote añadir 1d6 a todos los tiros de ataque y daño con cualquier arma durante el resto del combate.

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.

# Rangos

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros relacionados con magia divina. Desbloqueas magia elemental y arcana, para la cual puedes utilizar tu estadística de sabiduría.

Milagro menor (acciones bonus): Tu deidad te permite dar pequeñas maldiciones y bendiciones a criaturas de tu elección. Como acción bonus una criatura de tu elección puede repetir un tiro de ataque, habilidad o defensa y quedarse con el mejor resultado. Esta habilidad se puede usarse un número de veces al día igual a tu Rango + 2 y también puede emplearse para recibir una pequeña ayuda de tu dios no relacionada con el combate.

Enviado de los dioses (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.

Oración (ritual): Empleando diez minutos de oración y contemplación puedes comunicarte directamente con tu dios, recibiendo su consejo. Oración te permite hacerle hasta 4 preguntas a tu dios, quién te contestará con sinceridad. No obstante, tu dios puede hablarte de forma críptica o no contestar determinadas preguntas. El máster decidirá cómo te contestará tu dios. Cada vez sucesiva del mismo día que utilices oración reduce el número de preguntas que puedas hacerle a tu dios por 1.

## Rango II

Manifestación divina (2 acciones): Puedes emplear dos acciones para bendecir o castigar a una criatura de tu elección. Si eliges bendecir tu objetivo se recuperará de un [*efecto de estado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html), maldición o [enfermedad](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) que le afecte, recibirá un bonificador +1 en una estadística durante una hora o aumentará su resistencia a un elemento o [*efecto de estado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html) por 2. Alternativamente, si escoges castigar la criatura recibirá un penalizador -1 en una estadística de tu elección, reducirá una de sus resistencias por 2 (recibe vulnerabilidad si la reduces a 0) o sufrirá una [enfermedad](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/venenos_enfermedades.html#enfermedades) o [*efecto de estado*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html) (el efecto de estado durará tres turnos o hasta que se recupere de él). Si escoges hacer una maldición tu objetivo puede defenderse con un tiro de Sabiduría contra tu magia divina. Manifestación divina sólo puede usarse un número de veces al día igual a tu rango (2 veces adicionales si estás en tierra consagrada).

Consagrar la tierra (ritual): Conoces cómo invocar el poder de tu dios en una región, fortaleciendo a los seguidores de dicho dios y perjudicando a los no-creyentes. Consagrar es una ceremonia de una hora de duración y dependiendo de la divinidad puede requerir un sacrificio específico. Todo adorador de tu fe que se encuentre sobre tierra consagrada se sanará 1 vitalidad al principio de su turno y recibirán un dado de ventaja en todos sus tiros (no se acumula con *guerrero de la fe* y *plegaria*). Además, las criaturas extraplanarias de religiones enemigas no podrán ser invocadas en ella ni se pueden crear no-muertos en dicha zona. Además, tu dios puede ejercer su influencia en dicha zona e intervenir de forma más directa en el caso de gran necesidad. Esta habilidad puede emplearse también para eliminar zonas que estén consagradas a otros dioses.

## Rango III

Castigo divino (2 acciones): Una vez al día puedes desatar una horripilante maldición en un objetivo. La maldición varía según tu dios, pero estas son algunas de las posibilidades:

* **Plaga de insectos:** Invoca una marabunta gigante de insectos que ataca a los enemigos de tu fe.
* **Marca de ley**: El objetivo debe abstenerse de un comportamiento u obedecer una orden. Si no lo hace, reducirá temporalmente una de sus estadísticas por uno cada día que continúe desobedeciéndote.
* **Pesadillas**: El objetivo está afectado por horribles pesadillas. No puede recibir los beneficios de un descanso largo y sufre 3 daño de cordura al día.
* **Dolor**: El objetivo siente un dolor extremo por todo su cuerpo. Durante un minuto desde que lances la maldición tu objetivo deberá tener éxito un tiro de constitución al principio de su turno contra tu tiro de magia divina o queda paralizado por el dolor, sufriendo así el efecto de estado náuseas. Este efecto dura un minuto y se repetirá cada día hasta que la maldición sea eliminada.

Rituales de fe (ritual): Conoces como realizar rituales secretos de tu fe. Rituales de fe te permite emplear cualquier habilidad relacionada con la [*magia arcana*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/) o [*elemental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/) en forma de ritual, incluyendo aquellas que no conozcas. Un ritual requiere el gasto de tres acciones y deberás mantener la concentración en él durante un número de rondas igual al rango de dicha habilidad. Si eres interrumpido mientras lanzas un ritual deberás tener éxito en un tiro de conocimiento contra una dificultad escogida por el máster según la complejidad del ritual o sufrirás 1d4 + rango del ritual daño a la cordura. Los rituales requieren también que pagues 1 chi o componentes mágicos del coste de 1 crédito ronda que lo mantengas activo. Puedes también lanzar rituales de tu propia creación si lo permite el máster.

# Divinidades

## Dioses principales

Estas divinidades cuentan con un culto particularmente extensivo y bendicen a sus seguidores para lograr su voluntad en el mundo.

### Feyn

Dominio: Dios de la humanidad, el progreso y la ley

Centros de culto: Ustilus, Kratoi, Mazarín y Pradjati. Es además la divinidad principal del lejano continente de Eshanda y se cree que Nekthys lo veneraba. Tras la muerte de Feyn todos estos lugares acabaron por perder la fe y veneraron a otros dioses.

Ideales: Búsqueda del bien común. Las leyes de Feyn son las más perfectas. La humanidad debe quedar unida bajo una única nación. Los demás dioses son enemigos del ser humano y buscan dominarlo. Una vida justa es aquella que más contribuya al desarrollo de la humanidad.

### Mekhatim

Dominio: Diosa de la justicia, la guerra santa y la salvación.

Centros de culto: Arshalán, Menadar, algunas regiones de los Reinos Libres.

Ideales: La vida en todas sus formas es sagrada. Todo buen acto será recompensado, toda maldad será castigada. Toda persona del mundo debe convertirse a la fe para traer la salvación. No se permite ningún compromiso con el mal, aunque la redención sincera está permitida.

### Sek-Tebos

Dominio: Dios del orden, la ambición y los infiernos.

Centros de culto: Sus cultos secretos abundan en todas las tierras, especialmente en Ustilus.

Ideales: No hay poder sin un precio. Algunas personas nacen para reinar y otras para servir. Sólo puedes depender de ti mismo y de tus capacidades. Aprovéchate de los útiles y elimina los estorbos. La naturaleza es cruel y no hay razón para que el ser humano no lo sea.

### Ayanuu

Dominio: Divinidad primigenia del caos, la locura y la magia.

Centros de culto: El culto a Ayanuu está prohibido en todas las naciones civilizadas y perseguido por la ley.

Ideales: El caos es el principio, y el caos será el final. Las leyes son un constructo artificial que oprime la ambición humana. Los dioses son insignificantes ante el poder puro del abismo. Ningún conocimiento debe ser censurado. Vive el momento, todo inevitablemente morirá.

Los humanos o aquellas especies con un intelecto similar siempre han demostrado un gran interés por obtener toda clase de lujos, así como por supuesto su bienestar personal, y es que aquellos que se decanten por lograr esa meta se verán obligados irremediablemente a valerse de sus propias habilidades e ingenio para escalar a través de la jerarquía social y llegar así hasta la cima. De este modo, a medida que tu nombre se va haciendo mas conocido se irán abriendo nuevas puertas hacia oportunidades que tal vez incluso jamás pudiste imaginar amansando tantos privilegios, contactos y riquezas como te sean posibles para mantener el estilo de vida en el que te encuentras ahora. Ya en las mas altas esferas de la sociedad a la que has podido acceder te habrás convertido en una persona de gran renombre conocida por todos, sin embargo no es posible llegar a la cima sin sacrificios y lo que siempre tendrás que mantener como un oscuro secreto son todas las veces que evitaste la ley, te valiste de mercenarios o criminales y los sobornos son los cuales muy probablemente no estarías donde te encuentras ahora.

## Rango I

Incrementa tu NC máximo de [agentes](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/agentes.html) de nivel 0 por 3.

Astucia de negocios (pasiva): Tus talentos de comerciante te permiten gozar de un mejor nivel de vida. Eres propietario de una casa de clase media (construida con 3 [PC](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/bases.html)) y recibes tres contactos de la misma clase social que tú. Tu negocio genera suficiente dinero para que puedas mantenerte y tener a tu disposición cualquier objeto legal de bajo coste, aumentando tu nivel de riqueza por un paso. Cada vez que asciendes un rango puedes volver a aumentar tu nivel de riqueza por 1, llegando como máximo a 8. Los contactos puedes elegirlos tú con consentimiento del máster.

Estatus alto (pasiva): Usando tu dinero puedes recibir favores con más facilidad de aquellos con menor clase. No sufres penalizadores al usar [influenciar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html) con personas de estamentos superiores y un numero de veces al día igual a tu Rango + 1 puedes tener éxito automático en un tiro de influencia para pedir favores a alguien de clase inferior.

## Rango II

Incrementa tu NC máximo de [agentes](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/agentes.html) de nivel 0 por 3.

Comercio secreto (pasiva): Usando tus contactos puedes llegar con facilidad a encontrar objetos raros y hasta mágicos. Empleando un día de búsqueda y realizando un tiro de comercio contra una dificultad escogida por el máster según la rareza del objeto puedes encontrar aquello que buscas a un coste descontado de 1 crédito (no es posible encontrar objetos con valor superior a tu rango de comercio + 2). Debido a la rareza de este tipo de objetos si fracasas es posible que atraigas atención indeseada si aquello ques peligroso o ilegal.

Contactos poderosos (pasiva): Gracias a tus aliados estás protegido conta la ley. Al realizar un acto ilegal puedes hacer un tiro de Influenciar dependiendo de la gravedad del acto para encubrirlo o evitar una condena. Si tienes éxito conseguirás evitar el castigo pero reducirás tu relación con un aliado por un paso (no lo reducirás si obtienes golpe crítico).

## Rango III

Incrementa tu NC máximo de [agentes](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/agentes.html) de nivel 0 por 3.

Alijo secreto (pasiva): Obtienes un lugar secreto donde puedes ocultar tus pertenencias más valiosas. El alijo está protegido contra magia y mientras estés ahí no eres detectable por ello. Puedes conseguir un objeto de tu alijo empleando un descanso corto en una ciudad.

Comprar la magia (pasiva): Todo puede ser encontrado pagando lo suficiente, hasta la magia. Puedes infundir objetos con hechizos que no conozcas o usar un ritual aunque no sepas magia si tienes éxito en una búsqueda como si se tratase de la habilidad comercio secreto. Aumenta los [PC](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/bases.html) de una de tus propiedades por 3.

Tienes un dominio completo sobre la palabra así como de su significado sabiendo que decir exactamente en cualquier situación para salirte con la tuya. A medida que expandes tu horizontes conociendo mas clases de personas tus habilidades también aumentan evitando así que cualquiera pueda darse cuenta de cuan calculadas son tus palabras. A medida que tu relación con las personas cercanas crezca también lo hará tu influencia pudiendo así finalmente manipularlas a tu antojo sin que siquiera ellas sean conscientes de ello.

## Rango I

Añade tu rango a todos tus tiros de persuasión, engaño y averiguar intenciones.

Máscara (pasiva): Ocultas tus verdaderas intenciones bajo una máscara real o figurada, escondiendo tu verdadera identidad para lograr tus planes. Mientras permanezcas bajo la máscara no puedes ser afectado por tiros de [*Averiguar intenciones*](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#averiguar-intenciones-sab) hechos por criaturas que no tengan rangos en [*Rastrear*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html) o [*Influenciar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html). Además, es imposible distinguir el vínculo entre ti y tu falsa identidad salvo que des fuertes indicios de ello.

Provocación (1 acción): Eres capaz de decir las palabras correctas para embaucar a tus enemigos para que se sobre confíen o provocarlos para que ataquen desenfrenadamente.

Lengua de plata (2 acciones): Tu lengua de plata es capaz de sacarte de muchos líos. Empleando 2 acciones puedes hacer un tiro de persuasión contra la sabiduría o carisma de un objetivo (la estadística empleada queda a discreción del máster). En el caso que tengas éxito, la actitud que tendrá tu objetivo hacia ti incrementará por un paso, llegando como máximo a amistoso. Esta habilidad no puede emplearse con criaturas hostiles y sólo tendrá efecto sobre la misma persona una vez al día. A rango V puedes afectar a todas las criaturas en un radio de 30 pies con esta habilidad.

## Rango II

Buscar rumores (pasiva): Tienes un excelente oído para los rumores y cotilleos además de una gran capacidad para encontrarlos. Emplear esta habilidad requiere un gasto de dos horas de búsqueda en numerosos lugares públicos como tabernas, mercados o bares y para descubrirlos deberás tener éxito un tiro de Persuasión contra una dificultad establecida por el máster dependiendo de la rareza del rumor. Si fracasas en este tiro puedes acabar llamando atención indeseada mientras realizas tu búsqueda. Si tienes rangos en [*Rastrear*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html) y has escogido [*terreno predilecto*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/rastrear.html#rango-i) urbano eres capaz de emplear esta habilidad para recoger información de una persona como si la estuvieses rastreando.

Aprovechar favores (pasiva): Tu gran capacidad de persuasión te permite mover sutilmente a individuos amistosos para que realicen determinados favores para ti. Pedir un favor es un tiro de Persuasión hecho contra una dificultad decidida por el máster según el riesgo del favor y la actitud de tu objetivo hacia ti. En el caso de que sea un favor peligroso o exagerado el máster puede considerar que el objetivo se niegue directamente. Algunos ejemplos de favor son pedir un préstamo, preguntar información más comprometida o realizar una tarea por ti.

## Rango III

Aumenta tu probabilidad de crítico a 19-20 en todos tus tiros de influenciar, engaño y persuasión.

Mente custodiada (pasiva): Eres capaz de suprimir determinados pensamientos para protegerte de la [*magia mental*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html), otorgándote resistencia a estos igual a tu rango de Influenciar - 1. En el caso que un intento de leer tu mente fracase podrás mostrarle la información que desees sin que el mago mental note que esta ha sido alterada. De esta manera, la magia no podrá determinar tu verdadera identidad o si estás diciendo la verdad.

Chantaje (pasiva): Los rumores que encuentran pueden llevarte a descubrir los trapos sucios de determinadas figuras influyentes. Encontrar dicha información requiere un tiro de [buscar rumores](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html#rango-ii) contra una dificultad superior a la normal para el cual se añadirán todos los modificadores que recibas por enemigo predilecto o presa. En el caso que tengas éxito puedes emplear la información descubierta para forzar a tu objetivo a que siga tus órdenes y realice favores arriesgados a pesar que sea hostil. No obstante, la criatura chantajeada intentará ocultar la información a toda costa e intentará callarte a toda costa.

## Rango IV

Imitación perfecta (pasiva): Tu maestría en el engaño te permite adoptar la identidad de personas reales con la habilidad [*máscara*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html#rango-i), imitando a la perfección su forma de hablar y de actuar. Emplear esta habilidad requiere dedicar varios días al estudio y observación de tu objetivo para imitar sus actos con mayor soltura (el tiempo exacto quedará decidido por el máster). La imitación será indistinguible a la persona real hasta para sus conocidos más cercanos, pero podrás despertar sospechas si actúas de una manera distinta o no conoces información determinada que este sabría.

Manipulación mental (pasiva): Eres tan hábil engañando que eres capaz de hacer que quien oiga tus mentiras dude de sus propios sentidos. Al tener éxito en un tiro de Persuasión contra un personaje que tenga actitud neutral o superior hacia ti puedes hacerle dudar de la veracidad de un evento de hasta 10 minutos de duración, haciendo que lo trate como si hubiesen sido imaginaciones suyas. Esta habilidad no funciona si hay pruebas fehacientes de que el evento ocurrió o hay otros testigos, y en el caso que fracases la criatura con quién interactúas reducirá su actitud hacia ti por un paso.

## Rango V

Aumenta tu probabilidad de crítico a 18-20 en todos tus tiros de influenciar, engaño y persuasión.

Sembrar cizaña (2 acciones): Tus palabras son capaces de convertir a amigos en enemigos y romper a las alianzas más sólidas. Sembrar cizaña cuesta dos acciones y para ella debes realizar un tiro de Persuasión contra cualquier número de personas que se encuentren a 30 pies de ti (si estos se encuentran en el mismo bando deberás tirar contra la estadística de carisma del líder). En el caso que tengas éxito, estos empezarán a dudar unos de otros y reducirán la actitud que tengan entre sí por un paso (esta se reducirá por dos pasos si cuentas con información incriminatoria de uno de estos). Si reduces la actitud a neutral estos perderán todos los bonificadores de moral y no podrán flanquear ni defenderse mutuamente.

Maestro titiritero (pasiva): Eres capaz de reducir a las personas con las que hablas a simples títeres movidos por tu voluntad, manipulándolos para que garantizar su lealtad o acabar con su fuerza de voluntad. Una vez por interacción puedes hacer un tiro de Persuasión contra tu objetivo el cual le provocará daño a la cordura en el caso de éxito igual a 1d4 + CAR. En el caso que logres reducir su cordura a 0 puedes obtener su lealtad absoluta e incondicional o forzarla a suicidarse. Esta habilidad no podrá emplearse en personajes hostiles hacia ti salvo que tengas una manera para chantajearlos.

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.

## Rango I

Añade tu rango de presencia a tus tiros defensivos de sabiduría.

Voz del comandante (2 acciones): A través de inspiradoras palabras u ordenes imperiosas eres capaz de fortalecer la moral y fuerza de tus aliados. Iniciar este efecto te cuesta dos acciones y mientras permanezca activo todos tus aliados a 30 pies de ti que puedan percibirte tendrán ventaja en todos sus tiros de habilidad, ataque y defensa (esta habilidad tiene una distancia máxima de 45 pies a rango III y 60 pies a rango V). El efecto de voz del comandante permanecerá activo hasta que seas incapacitado o sufras una herida permanente (esta debe ser media o superior a rango III y grave o superior a rango V).

Inspirar temor (pasiva): Tu fama o infamia inspira el miedo a tus enemigos más débiles de voluntad, socavando sus ganas de luchar. Cuando actives tu habilidad *voz del comandante* todos los enemigos que empiecen su turno en el área que afectas con *voz del comandante* deberán hacer un tiro de carisma contra tu tiro de presencia o quedarán [espantados](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada) hasta que sufras una herida permanente. No puedes emplear esta habilidad contra enemigos que

Voluntad poderosa (pasiva): Tu fuerza de voluntad te permite resistir el miedo y los engaños. Tienes resistencia igual a tu rango + 1 contra el miedo y efectos de moral. Además, al tener éxito en un tiro de habilidad de ersuasión la persona con quién interactúas quedará [*fascinada*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fascinada).

## Rango II

Atemorizar (2 acciones): Tu fama es capaz de ganarte batallas sin que tengas que dar ni un sólo golpe. Empleando dos acciones puedes hacer una demostración de fuerza para desmoralizar a tus enemigos. Este efecto consta de un tiro de Intimidar hecho contra todos tus enemigos que se encuentren a 30 pies de ti (en el caso que tengan un líder tendrás que tirar contra su Persuasión). Si tienes éxito en el tiro estos pasarán a estar [Espantados](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada) hasta que sufras una herida permanente (si estos ya están espantados pasarán a estar [Asustados](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#asustada)). Esta habilidad no puede usarse más de una vez contra una misma unidad, al realizar un golpe crítico podrás incrementar el nivel de miedo de todas las criaturas sin resistencia al miedo por 1. A rango IV te emplear esta habilidad te costará una acción.

Dirigir combatientes (pasiva): Eres capaz de dirigir a tus aliados para que realicen tácticas complejas para obtener la superioridad en el campo de batalla. Al afectar a un grupo de aliados con [*Voz del comandante*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-i) puedes otorgarles los bonificadores de una táctica de combate de tu elección, la cual permanecerá activa hasta que sufras una herida permanente o seas incapacitado. Cambiar de táctica te cuesta una acción y con ellas puedes afectar a personajes individuales, aunque algunas de estas variarán de la siguiente manera:

* **Línea defensiva:** Tus aliados pueden entrar en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento) sin la necesidad de gastar acciones, recibiendo los beneficios que esta otorgaría. Esta habilidad sólo podrá usarse en aliados que se encuentren a 10 pies o menos entre sí.
* **Maniobras evasivas:** Tus aliados reciben un bonificador igual a tu rango de presencia en tiros de esquiva y obtiene la habilidad [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii) (si estos ya tienen [*evasión*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-ii), recibirán en su lugar [*evasión superior*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/reflejos.html#rango-iv)).
* **Defensa absoluta:** Tus aliados reciben los beneficios de *línea defensiva* además que obtienen un bonificador a la defensa igual a tu rango de presencia. Si un aliado realiza un ataque en su turno perderá los efectos de esta táctica y entrar en [*posición defensiva*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#acción-de-movimiento) no incrementará los bonificadores de este efecto. No obstante, se podrán realizar [*ataques de oportunidad*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#ataques-de-oportunidad) o habilidades que requieran acciones guardadas, como es el caso de [*interceptar*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/escudo.html#rango-ii), [*cargar ataque*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/cadenas.html#rango-ii) o [*preparación contra cargas*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/alabardas.html#rango-i). Esta habilidad sólo podrá usarse en aliados que se encuentren a 10 pies o menos entre sí.
* **Francotiradores:** Preparas a tus aliados con armas de distancia para aprovechar aperturas en la defensa enemiga. Todos los personajes con armas a distancia recibirán ventaja en sus tiros de ataque contra objetivos que hayan sido heridos esta ronda como si estuvieran flanqueando.
* **Furia de batalla:** Tus aliados entran automáticamente en un estado de furia salvaje, incrementando su FUE y CON por 2 y aumentando su movimiento por 10 pies. Estos tampoco podrán realizar tareas que requieran concentración o paciencia, atacando cada turno si pueden. Aquellos aliados que ya tengan [*Ira*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/ira.html) incrementarán su daño base y su DEF por 2.
* **Flanqueadores expertos**: Tus aliados son expertos [*flanqueando*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#flanqueo) a tus adversarios, empleando su superioridad numérica para acabar rápidamente con el enemigo. Al flanquear a un enemigo todos los aliados afectados por esta táctica añadirán 1d6 a sus tiradas de daño y podrán defenderse entre ellos.

Inspiración (acción bonus): Emulas las gestas de héroes del pasado para lograr grandes proezas en el presente. Esta habilidad te otorga una reserva de puntos de inspiración igual a 1 + tu rango de Presencia. Como acción bonus puedes gastar un número de puntos de inspiración para que un personaje de tu elección reciba un bonificador igual al número de puntos empleados x 2 en tiro de habilidad, ataque o defensa de su elección. Esta habilidad solo podrá afectar a aliados que se encuentren bajo los efectos de [*Voz del comandante*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-i) y los puntos de inspiración se recuperarán tras un descanso corto.

## Rango III

Indómito (acción bonus): Eres capaz de resistir lo imposible, rescatando situaciones que podrían parecer perdidas. Un número de veces por combate igual tu rango de presencia puedes repetir una tirada de habilidad, ataque o defensa, cancelando así el resultado anterior y quedándote con el nuevo. Esta nueva tirada contará con todos los bonificadores que tuviese el tiro anterior, pero no podrás emplear la habilidad indómito más de una vez por tirada.

Inspirar heroísmo (2 acciones): Empleando 2 acciones puedes inspirar a un personaje para que realice grandes hazañas emulando las gestas un héroe. Una criatura afectada por esta habilidad recibirá puntos de vida temporales iguales a tu rango de presencia + 2 e incrementará dos de sus estadísticas por 2. Obtendrá además habilidad [voluntad poderosa](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-i) (Si ya cuenta con la habilidad voluntad poderosa entonces recibirá contra efectos mentales igual a su rango). Este efecto permanecerá activo hasta que el objetivo pierda sus PV temporales y podrás afectar como máximo a un número de personajes igual a tu rango simultáneamente (esto te incluye a ti). Inspirar heroísmo también se perderá si el objetivo cae bajo un efecto mental o sufre un efecto de [*estado negativo*](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html), como podría ser náuseas, aturdido, incapacitado o confundido. Inspirar heroísmo no se acumula consigo mismo.

## Rango IV

Incitar el pánico (3 acciones): Empleando 3 acciones puedes incitar a tus adversarios a huir descabelladamente. Esta habilidad funciona como [Atemorizar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-ii) pero las criaturas afectadas por esta habilidad que tengan 4 o menos PV pasarán a estar [confundidas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida)en el caso que fracasen. Si afectas exitosamente a una unidad de soldados estos reducirán su moral a 0 y estarán dispersos de inmediato. Incitar el pánico es un efecto de miedo y no tendrá efecto si careces de una manera de amenazar a tus objetivos.

Inflamar emociones (2 acciones): Tu voluntad altera las emociones de los débiles de carácter, levantando sus ánimos o hundiéndolos en la desesperación. Puedes emplear dos acciones para usar [*inflamar emociones*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/magia%20mental.html#rango-ii), afectando a una persona individual o a un grupo de personas. Si el objetivo falla en un tiro de sabiduría contra tu presencia refuerza una emoción determinada que tú escojas, funcionando como la habilidad de magia mental con el mismo nombre. Esta habilidad puede emplearse también para calmar a personajes afectados por una emoción poderosa, restaurándolos a su estado anterior (si esta es provocada por otro personaje deberás tener éxito en un tiro de presencia contra él).

## Rango V

Inspirar leyenda (pasiva): Los personajes inspirados son capaces de alcanzar la fuerza de héroes de leyenda. Al usar [*inspirar heroísmo*](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-iii) el objetivo afectado aumentará dos de sus estadísticas por 2 y obtendrá además un uso adicional de la habilidad [indómito](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-iii). Una vez por combate cuando te encuentres a la mitad de tus PV recibirás de inmediato la voluntad de seguir luchando, recibiendo de inmediato los efectos de Inspirar leyenda y recuperarás de inmediato todos los usos de Inspiración e Indómito.

Bonus táctico (pasiva): Eres capaz de dirigir a tus aliados a combinar tácticas diferentes para alcanzar la victoria. Al emplear la habilidad [dirigir combatientes](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html#rango-ii) podrás tener activas hasta dos tácticas diferentes, las cuales afectarán a un número de aliados de tu elección (por ejemplo, dos aliados podrían estar afectados por línea defensiva mientras 4 estarán afectados por flanqueadores expertos). No obstante, no podrás afectar a un mismo aliado con dos tácticas diferentes.

La riqueza mide el poder adquisitivo de un personaje y su capacidad para comprar objetos, propiedades o servicios. Esta queda medida por un valor conocido como el nivel de riqueza (NR), el cual queda determinado por el estatus social de un personaje y oscila de 0 a 9. El nivel de riqueza (NR) variará según la fortuna de un personaje, incrementando al obtener gran riqueza y reduciéndose al caer en la desgracia.

## Niveles sociales

Nivel 0: Un personaje a este nivel vive en condiciones infrahumanas, rodeado de miseria y desesperación. Carece de hogar, alimento y equipo, dependiendo de la caridad de los demás para sobrevivir. Los individuos de este nivel social son frecuentemente mendigos, esclavos o proscritos.

Nivel 1: Encontrándose a un paso de la miseria más absoluta, un personaje a este nivel vive en condiciones precarias y escuálidas. Obtiene una cantidad mínima de ingresos que le proporcionan lo suficiente para no morir de hambre y tiene un lugar donde protegerse de los elementos. Algunos ejemplos de este nivel social son habitantes de los barrios bajos de una ciudad o campesinos sin tierras.

Nivel 2: Un personaje de este nivel tiene un nivel de vida más humilde que la media, propio de los habitantes de barrios trabajadores. Aunque estos posean propiedades y puedan permitirse algo de ocio, no son completamente libres del mundo de violencia y miseria que caracteriza a niveles sociales más bajos y a menudo son mal vistos por las clases más altas. Algunos individuos propios de este nivel social son mercaderes ambulantes, obreros, criados y mercenarios.

Nivel 3: A este nivel un personaje tiene una vida modesta, logrando un oficio estable capaz de proporcionar unas condiciones de vida adecuadas. Los ingresos obtenidos le permiten tener un hogar en un barrio de clase media y aunque no pueda permitirse los excesos de las clases más altas podrá acceder a tabernas sencillas y otros establecimientos similares. Algunos ejemplos de este nivel social son artesanos, estudiantes, pequeños propietarios o tenderos.

Nivel 4: Un personaje de este nivel tiene un nivel de vida más cómodo y poseerá un mayor nivel de educación y cultura. Estos pueden permitirse un hogar más espacioso y una mayor red de contactos pertenecientes a la clase media y la clase media-alta. Algunos oficios propios a este nivel social son mercaderes, profesionales educados, funcionarios y oficiales.

Nivel 5: Los personajes de este nivel social forman parte de la clase media-alta, viviendo un estilo de vida lujoso aunque no posean los privilegios asociados con la nobleza. A este nivel social un personaje tendrá propiedades y agentes propios de una organización de nivel 1 y tienen gran prestigio dentro de la clase media. Algunos ejemplos de este nivel social son empresarios, magistrados, comerciantes ricos y oficiales de mayor rango.

Nivel 6: Los personajes de este nivel social se encuentran en las clases privilegiadas, viviendo una vida llena de placeres y disfrute. Estos frecuentan los barrios más ricos de una ciudad y pueden acceder a los mejores establecimientos. Tienen acceso a propiedades y agentes pertenecientes a una organización de nivel 2 y pueden acceder a las reuniones sociales de los ricos y poderosos. En esta categoría se encuentran los terratenientes, el alto clero, la nobleza y determinados profesionales de la política. Este nivel social más alto con el que puede empezar un personaje de nivel 1.

Nivel 7: Los personajes de este nivel social tienen gran prestigio e importancia en su región, ubicándose en el estamento de la alta nobleza y burguesía. Poseen las propiedades y agentes propios de una organización de nivel 3 y son capaces de influir en el gobierno de su región e incluso más allá.

Nivel 8: Los personajes de este nivel social forman parte de las grandes casas nobles o se tratan de poderosos magnates cuya riqueza supera la de la vieja nobleza. Poseen las propiedades y agentes propios de una organización de nivel 4 y en sus contactos figuran las personalidades más importantes del país. No obstante, a niveles de riqueza tan altos estos personajes formarán parte de todo tipo de intrigas palaciegas y una mala decisión puede conducir a la muerte o la desgracia.

Nivel 9: Un personaje de este nivel social se trata de un miembro de la realeza o la familia gobernante de una nación, contando con inmensa riqueza y prestigio a nivel internacional. La riqueza de estos personajes les permite tener propiedades y agentes como si se tratasen de una organización de nivel 5 (nivel 6 si son el líder de la nación). Sus decisiones son capaces de cambiar el rumbo de una nación y se encuentran por encima de la ley.

## Crédito

Cada nivel social posee una cantidad de crédito igual a su nivel de riqueza, el cual puede ser empleado para obtener una vasta cantidad de útiles y servicios. El crédito se restaurará al cabo de un mes salvo que el personaje baje de categoría social.

Estas son algunas posibilidades en las cuales se puede invertir el crédito.

[Propiedades](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/bases.html): Un punto de crédito puede ser empleado para comprar 1 PC, el cual puede ser gastado en salas y mejoras. Si el total de PC gastados excede a aquellos permitidos por tu organización debes gastar 1 punto de crédito cada año por cada 3 PC superiores al total para mantenerlo (aquellos otorgados por comercio no cuentan).

[Agentes](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/agentes.html): Puedes emplear un número de puntos de crédito para contratar a hasta 4 agentes de NC igual al total gastado. Dichos agentes realizarán un servicio determinado después del cual abandonarán tu servicio si estos superan el máximo de agentes permitidos por tu nivel de influencia, requiriendo que vuelvan a ser contratados.

[Objetos mágicos y tecnológicos](https://raldamain.com/rules/Reglas%20adicionales/objetos%20m%C3%A1gicos%20y%20tecnol%C3%B3gicos.html): El crédito puede emplearse para comprar un objeto mágico o tecnológico del valor adecuado. La disponibilidad de dicho objeto queda decidida por el máster y en algunos casos puede no existir en la época del momento aunque posea un coste de crédito.

Inversión: Puedes gastar crédito para invertir en una organización de tu elección, incrementando su influencia y prestigio. El coste de dicha inversión será igual al nivel presente de la organización y al gastarlo el nivel de esta incrementará por 1. Una adecuada inversión puede ocasionarte un ascenso social si el máster lo decide.

### Crédito 1

Piedra de enviar: 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 al activar una piedra todos los sonidos cercanos a esta sean escuchados en la otra sin importar los límites de la distancia. 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. Es posible ligar una tercera piedra al sistema pagando 1 crédito, lo cual permite que los usuarios de las tres piedras puedan comunicarse entre ellos.

### Crédito 2

Ojo observador: Un ojo observador se trata de un par de esferas transparentes conectadas espacialmente de una manera similar a una piedra de enviar, aunque en este caso el ojo observador es capaz de transmitir información visual además de auditiva. El usuario de uno de los dos ojos observadores es capaz de percibir lo que ocurre en el otro como si se encontrase en dicha posición. Si uno de los dos ojos es destruido el otro dejará de funcionar hasta que se pague 1 crédito para formar uno nuevo también ligado.

Proyector ilusorio: Un proyector ilusorio es una máquina capaz de generar pequeñas ilusiones programadas por el creador durante una larga cantidad de tiempo. Estas ilusiones no pueden ser de un tamaño superior a 10 pies cúbicos y no podrán simular seres vivos, pero estas podrán llegar a durar 8 horas seguidas antes de tener que esperar 2 horas para recargarse. Para programar una ilusión se necesita una hora de trabajo y el creador deberá tener como mínimo un rango en Magia Ilusoria. Algunas posibilidades de ilusiones proyectadas son paredes falsas o decorados con colores cambiantes.

Escudo mental: Un escudo mental es una pequeña placa metálica infundida con magia protectora que al engancharse a la cabeza del usuario le protegerá de injerencias mentales indeseadas. Mientras este objeto siga activo su portador incrementará su resistencia mental por 2 y su mente no puede ser leída por Detectar pensamientos. No obstante, no podrá recibir mensajes telepáticos salvo que escoja desactivar dicho objeto durante una ronda, momento cuando pierde las resistencias del objeto. Puedes pagar 1 crédito adicional para incrementar la resistencia mental otorgada por este objeto por 1, llegando como máximo a resistencia 6.

### Crédito 3

Puerta dimensional: Una puerta dimensional se trata de un sistema de dos portales conectados capaz de unir dos localizaciones que se encuentren a considerable distancia. Activar una puerta dimensional requiere una acción estándar y esta se conectará de inmediato con la segunda puerta, permitiendo que otras personas puedan pasar de una a otra. Las puertas pueden moverse de una localización a otra, pero dejarán de funcionar si se encuentran a más de una milla de distancia entre ellas. Cuando sea abierta una puerta dimensional solo podrá permanecer activas durante seis rondas totales, las cuales pueden estar seguidas o salteadas (necesitarán dos horas de recarga para volver a ser usadas).

Batería de chi: Una batería de chi es un dispositivo capaz de almacenar energía del chi para futuro uso. Si una batería se conecta a otro dispositivo de chi este duplicará su duración antes de necesitar una recarga (si un dispositivo tiene dos baterías enganchadas multiplicará su duración por 3 mientras que si tiene tres la multiplicará por 4). Un mago arcano puede emplear la energía de la batería de chi para sus hechizos, permitiéndole incrementar su reserva por 3 por cada batería que lleve (máximo 4). Al almacenar una gran cantidad de chi las baterías son bastante inestables frente a grandes presiones, causando que estas exploten si son destruidas o dañadas. La explosión de una batería de chi tiene dificultad +5 para evitar y hará 2d6 daño de fuerza.

### Crédito 4

Cuerda de chi: Una cuerda de chi aparenta ser una fina cuerda que brilla con una luz azulada, pero es capaz de atar a los objetivos que atrapa de manera automática como si estuviese viva. Cuando el usuario de una cuerda de chi la lance a un objetivo a menos de treinta pies esta volará a él y lo atará, enredándolo de inmediato. Escapar de este enredo tiene dificultad +9 y si una criatura no logra huir en una ronda quedará agarrada y en tres rondas dejará de poder tirar para escaparse. Un personaje con rangos en Cadenas podrá emplear una cuerda de chi como un arma, la cual hará 1d4 + FUE daño no-letal al impactar pero todos los intentos de agarre con ella recibirán ventaja y los objetivos no podrán defenderse de ella con esquiva. Una cuerda de chi solo puede ser destruida por armas mágicas y si se emplea disrupción en ella reducirá la dificultad para escapar del agarre por 2.

Nodo telepático: Un nodo telepático es un implante cerebral capaz de transmitir los pensamientos de su usuario a otras criaturas de su elección. Este dispositivo otorga telepatía al usuario a una distancia máxima de 30 pies, pero solo podrá recibir respuesta telepática de otras criaturas que también lleven objetos del mismo tipo. El nodo telepático también permite a la criatura detectar a todas las criaturas pensantes en un radio de 30 pies, evitando así que pueda ser sorprendida y los efectos de ocultamiento.

Proyector de hologramas: Un proyector de hologramas es un proyector ilusorio más avanzado capaz de generar ilusiones de seres vivos. Este tendrá duración y tamaño máximo igual a un proyector ilusorio y si se programa una ilusión fija el creador deberá tener rango III de magia ilusoria. El proyector también es capaz de grabar a personas en directo y reproducir imágenes de ellos a largas distancias, pero será incapaz de emitir sonido salvo que se gasten 2 créditos adicionales y el creador tenga rango V en magia ilusoria.

Sistema de observación: Un sistema de observación es una compleja máquina formada por numerosos ojos observadores interconectados que permiten a única persona observar numerosos lugares simultáneamente. Este mostrará las imágenes que se verían en seis localidades distintas que se encuentren a menos de 200 pies del dispositivo mismo. Es posible añadir más ojos observadores al sistema pagando 1 crédito, pero este no permitirá ver más de seis localidades simultáneamente y será necesario emplear una acción de movimiento para hacer que el sistema alterne de un punto a otro.

### Crédito 5

Cámara de estasis: Una cámara de estasis es una sala cerrada del tamaño de una persona adulta en la cual es posible congelar los elementos en su interior para hacerlos inmunes al paso del tiempo. Activar una cámara de estasis requiere una acción estándar y esta permanecerá activa durante un mes entero o hasta que sea desactivada (después de un mes la cámara deberá recargarse durante un día entero). Si una criatura es encerrada en una cámara de estasis en contra de su voluntad puede intentar escapar forzosamente de ella antes de ser congelada, aunque para ello deberá tener éxito en un tiro de destrozar con dificultad +12.

Sello antimágico: Un sello antimágico es un poderoso glifo capaz de impedir el funcionamiento del chi en un área durante un periodo de tiempo. Activar un sello antimágico cuesta una acción bonus y mientras permanezca activo será imposible emplear magia arcana ni objetos que utilicen chi en un radio de 20 pies de él. Una persona puede llevar el sello en su cuerpo para obtener inmunidad a todos los efectos mágicos, pero en este caso durará solo seis rondas seguidas y él tampoco podrá emplear efectos mágicos ni usar tecnología distinta al propio sello.

Teletransportador: Un teletransportador es un círculo mágico capaz de transportar a los viajeros en su interior largas distancias en un instante. Cada teletransportador cuenta con una secuencia específica de glifos y para conectarlo con otro ambos deberán tener la misma secuencia (esta solo puede ser alterada si una persona con rango IV o más en magia espacial emplea una acción de turno completo). Para activar un teletransportador un mago arcano deberá una acción de turno completo y mientras él mantenga la concentración toda persona que entre en el círculo aparecerá en el la localización del teletransportador conectado sin importar la distancia a la que este se encuentre.

### Crédito 6

Puerta de demiplano: Una puerta del demiplano aparenta ser una de las dos mitades de una puerta dimensional, pero esta es capaz de abrir un portal a una pequeña sala fuera del espacio y tiempo conocida como un demiplano. Este demiplano no tendrá tamaño superior a 60 pies cuadrados y solo es accesible a través de aquella puerta de demiplano que se corresponda a él. Toda criatura que se encuentre en un demiplano no necesitará comer ni dormir y será inmune a los efectos del tiempo.

Implante predictivo: Un implante predictivo es un pequeño dispositivo infundido con magia temporal capaz de mejorar las habilidades de combate del usuario mostrándole todos los futuros posibles. El implante predictivo se activará de manera automática cuando su usuario se encuentre en una situación de peligro y mientras permanezca activo el usuario podrá repetir todos sus tiros una vez y quedarse con el resultado que más le convenga. El usuario también se volverá inmune a ataques sorpresa y no podrá ser fintado excepto por criaturas con la habilidad visión futura u otro implante predictivo. Una única persona no puede llevar más de un único implante predictivo.

Implante de concentración: Un implante de concentración es un aparato capaz de mejorar las habilidades mentales del usuario proporcionándole información en un instante y minimizando las distracciones. Mientras una persona posea un implante de concentración recibirá ventaja en todos sus tiros de memoria y arcanismo además de poder concentrarse en un efecto adicional por ronda. Una única persona no puede llevar más de un único implante de concentración.

Esta es una lista de las mejoras que se pueden aplicar a un arma. Pueden aplicarse múltiples mejoras a una única arma siempre y cuando estas no se cancelen mutuamente.

## Mejoras de arma

Chupavidas (Crédito 3): Tu arma está infundida de energía nigromántica, absorbiendo la vitalidad de tu enemigo para regenerarte. Esta mejora causará que tu arma inflija +2 daño necrótico al impactar y el daño provocado no puede ser sanado salvo por magia. En el caso que logres provocar heridas permanentes con esta arma te recuperas vitalidad igual a 1 + la gravedad de la herida (Si tu objetivo muere, entonces te sanarás vitalidad igual a la Constitución de este en el momento de su muerte). Esta sanación de vitalidad funciona como la habilidad Toque vampírico, pudiendo sanarte PV si tu vitalidad está al máximo. Esta mejora puede aplicarse tanto a armas cuerpo a cuerpo como a armas a distancia, aunque para poder sanar tu vitalidad debes encontrarte a menos de 20 pies de tu objetivo.

Criogénica (Crédito 2): Tu arma forma una nube de aire gélido al disparar, causando que inflija 1d6 daño de frío en lugar de físico. Además, al reducir los PV de un objetivo este quedará ralentizado durante una ronda (paralizado en un golpe crítico) y bajarás la temperatura por un paso en un área de 15 pies a la zona de impacto durante una ronda. Si disparas a un objetivo que se encuentre en un espacio de frío extremo recibes ventaja en tu tiro de ataque. Puedes también pagar 1 crédito adicional para incrementar el daño de tu arma por 1d6 (máximo 4d6). Esta mejora sólo puede aplicarse a armas a distancia y sustituirá los siguientes atributos tal como indica la siguiente tabla.

| Atributo | Sustitución | Modificaciones |
| --- | --- | --- |
| Truco de bala | Elige 1 entre Neblina polar, Hielo resbalante o Espinas gélidas |  |
| Ojo del francotirador | Tormenta de nieve | Cada uso de tormenta de nieve consumirá todas las balas de tu arma. |
| Disparos a bocajarro | Muro de hielo | Usar muro de hielo consumirá todas tus balas y te cuesta 3 accione |
| Puntería experta | Frío estigio |  |

Antimágica (Crédito 3): Tu arma causa una disrupción mágica al impactar, debilitando las defensas de tu objetivo y causando daños a sus objetos infundidos con chi. Al impactar con tu arma causarás los efectos de disrupción en tu objetivo, reduciendo la eficacia de uno de sus objetos mágicos por 1 o provocándole un penalizador -2 a sus tiros de magia (este se elimina gastando 1 chi o empleando una acción de movimiento). Si logras provocar daño puedes deshabilitar un efecto mágico que tenga activo tu oponente de rango II (si tu objetivo lleva una armadura mágica puedes deshabilitar una de sus mejoras durante una ronda). Esta mejora puede emplearse alternativamente para encantar a hasta 20 proyectiles con este efecto.

Drenadora (Crédito 2): Tu arma está encantada con poderosa magia protectora que le permite drenar el chi en sus alrededores. Esta arma ignorará la defensa otorgada por armadura mágica que tenga tu objetivo y al impactar a un objetivo con rangos en magia arcana reduce su reserva de chi por 1. Un arma drenadora es capaz de dañar muros de fuerza y destruir glifos mágicos. Esta mejora sólo puede aplicarse a un arma antimágica.

Fantasmal (Crédito 3): Tu arma está infundida de magia ilusoria, alterando su aspecto y confundiendo al defensor. Recibes ventaja en todos tus tiros de ataque contra todos aquellos objetivos que no hayan desmentido la ilusión, activándose el efecto de Ataque furtivo aunque el tu objetivo no esté ni sorprendido ni flanqueado. La ilusión se desmentirá en el momento que impacte a una criatura o sea eliminada con magia y para volver a activarla se necesita el gasto de una acción de movimiento. Además, una vez por ronda puedes repetir un tiro de ataque hecho contra un objetivo contra el cual tenga efecto Ataque furtivo.

Fulgurante (Crédito 2): Tu arma libera una fulgurante descarga eléctrica, causando que inflija 1d6 daño eléctrico en lugar de físico. Además, al reducir los PV de tu objetivo este quedará ralentizado durante una ronda (Aturdido si obtienes un golpe crítico), y recibes ventaja en tiros de ataque contra criaturas con armadura metálica. Puedes pagar un crédito adicional para incrementar el daño base de tu arma por 1d6 (máximo 4d6). Esta mejora sólo puede aplicarse a armas a distancia y sustituirá los siguientes atributos tal como indica la siguiente tabla.

| Atributo | Sustitución | Modificaciones |
| --- | --- | --- |
| Truco de bala | Relámpago en cadena |  |
| Ojo del francotirador | Castigo de los cielos | Cada uso de castigo de los cielos consumirá una bala de tu arma. |
| Disparos a bocajarro | Cargar el aire | Usar cargar el aire consumirá todas tus balas y te cuesta una acción de turno completo. |
| Puntería experta | Rayo divino |  |

Fusión ígnea (Crédito 3): Tu arma está infundida con energía elemental de fuego. Un arma con esta mejora hará +2 daño fuego al impactar y provocará una quemadura al reducir los PV de tu objetivo. Si tienes la habilidad Armas infundidas de ascendencia de fuego el daño de fuego que causas incrementa por 1 y las quemaduras provocadas aumentarán su gravedad por 1, infligiendo una quemadura leve siempre que impacte. Esta mejora puede aplicarse a cualquier arma cuerpo a cuerpo.

Fusión gélida (Crédito 3): Tu arma está infundida con energía elemental de hielo. Un arma con esta mejora hará +2 daño de frío al impactar y al reducir los PV de tu objetivo lo ralentizará durante una ronda. Si tienes la habilidad Armas infundidas al infligir daño a los PV reduce la DES de tu objetivo por 1 durante una ronda. Si usas esta habilidad en un objetivo cuya destreza ya hayas reducido con esta habilidad puedes emplear tus ventajas para volver a reducir su DES por 1 o extender el efecto durante una ronda adicional. Esta mejora puede aplicarse a cualquier arma cuerpo a cuerpo.

Fusión atronadora (Crédito 3): Tu arma está infundida con energía sónica, liberando un poderoso estruendo al impactar. Un arma con esta mejora hará +2 daño de trueno al impactar y al reducir los PV de tu objetivo este quedará ensordecido durante una ronda (aturdido si obtienes un golpe crítico). Si tienes la capacidad de aturdir a un objetivo con tu arma, sea con la habilidad Puño aturdidor o Concusión, el objetivo quedará ensordecido durante una ronda adicional al ser aturdido y si reduces sus PV recibirá el efecto de estado náuseas después del aturdimiento. Esta mejora sólo puede aplicarse a armas contundentes.

Fusión eléctrica (Crédito 3): Tu arma está infundida con energía eléctrica, causando que produzca una fulgurante descarga. Un arma con esta mejora hará +2 daño eléctrico al impactar y al reducir los PV de tu objetivo lo ralentizará durante una ronda (quedará aturdido si obtienes un golpe crítico). Si tienes la habilidad Armas infundidas de ascendencia de aire el daño eléctrico que causas incrementa por 1 y recibes la habilidad Concusión. Además, al obtener un golpe crítico puedes electrocutar a las criaturas cercanas a tu objetivo, causando que estas sufran 2 daño eléctrico y estén Ralentizadas durante una ronda. Esta mejora puede aplicarse a cualquier arma cuerpo a cuerpo.

Lanzallamas (Crédito 2) Tu arma escupe una abrasadora llama al disparar, causando que inflija 1d6 daño de fuego en lugar de físico. Además, al reducir los PV de tu objetivo puedes provocarle una quemadura leve, pasando a ser una quemadura media si este lleva armadura metálica. Puedes pagar un crédito adicional para incrementar el daño base de tu arma por 1d6 (máximo 4d6). Esta mejora sólo puede aplicarse a armas a distancia o armas con fusión abrasadora. En el caso que se apliquen a armas a distancia los atributos de esta variarán de la siguiente manera:

| Atributo | Sustitución | Modificaciones |
| --- | --- | --- |
| Truco de bala | Llamas abrasadoras |  |
| Ojo del francotirador | Sobrecarga | Cada uso de sobrecarga consumirá una bala de tu arma. |
| Disparos a bocajarro | Muro de fuego | Usar muro de fuego consumirá todas tus balas y te cuesta una acción de turno completo. |
| Puntería experta | Fuego puro |  |

Material superior (Crédito 2): Tu arma está hecha de un material de calidad superior, aumentando su efectividad contra armaduras de mayor calibre y su dureza. Un arma así no puede romperse por armas hechas de manteriales de dureza inferior y aumenta su daño base por un paso (1d8 si su daño base es 1d6, 1d10 si es 1d8, 2d6 si es 1d10 y 2d8 si es 2d6).

Motosierra (Crédito 3): El filo de tu arma opera de manera automática, infligiendo letales heridas a costa de dificultar su uso. Un arma con esta mejora infligen +2 daño y al impactar reducirá la defensa de la armadura de tu objetivo por 1 (si bloquea con un escudo, la defensa de este también por el mismo valor), pero recibirás un penalizador -2 en todos tus ataques con ella. Si tienes el atributo Impacto destructor o Rompe escudos las reducciones que estas causan aumentará por 1. Esta mejora sólo puede aplicarse a armas que causen daño cortante.

Pulso sónico (Crédito 2) Tu arma dispara ondas de sonido a frecuencias extremas, causando que 1d6 daño de trueno en lugar de físico. Además, al reducir los PV de tu objetivo este quedará ensordecido durante una ronda (aturdido si obtienes un golpe crítico) y destruirás todos los objetos frágiles en un área de 15 pies a la zona de impacto. Puedes pagar un crédito adicional para incrementar el daño base de tu arma por 1d6 (máximo 4d6). Esta mejora sólo puede aplicarse a armas a distancia y sustituirá los siguientes atributos tal como indica la siguiente tabla.

| Atributo | Sustitución | Modificaciones |
| --- | --- | --- |
| Truco de bala | Concusión |  |
| Ojo del francotirador | Onda destructora | Cada uso de onda destructora consumirá una bala de tu arma. |
| Disparos a bocajarro | Puño destructor, Rompe escudos |  |
| Puntería experta | Derrumbamiento | Usar esta habilidad consumirá todas tus balas y te cuesta una acción de turno completo. |

Retornante (Crédito 2): Tu arma esta conectada a tu posición a través de magia espacial, volviendo a tus manos de manera automática aunque esta sea separada de ti. Recuperar un arma retornante te cuesta una acción bonus y sólo puede emplearse si esta se encuentra a 30 pies de ti. Si al recuperar tu arma retornante hay una criatura en el camino puedes realizar un ataque contra esta, el cual recibirá los bonificadores de flanqueo.

Esta es una lista de mejoras mágicas y tecnológicas que se pueden añadir a una armadura. El número máximo de mejoras equivale a tu rango de aptitud con armaduras + 1. Si una armadura sufre 2 o más daño su usuario perderá los efectos de una de sus mejoras hasta que esta sea reparada.

## Mejoras de armadura

Antimágica (Crédito 4): El campo de fuerza generado por tu armadura te vuelve inmune a la magia, protegiéndote de una multitud de hechizos. Esta mejora formara un campo antimágico que te vuelve inmune a todos los hechizos de magia arcana y las mejoras mágicas de armas. No obstante, el campo no anulará las demás mejoras mágicas que posea tu armadura y este puede ser deshabilitado si se elimina el campo de fuerza de esta.

Armadura mecanizada (Crédito 6): Tu armadura se convierte en un poderoso meca de tamaño superior a tu cuerpo. Una armadura mecanizada incrementa la DEF de tu armadura por 2 y te protege del daño de proyectiles como si fuese de un material superior. Además, aumentarás tus PV base por 4 y tu estadística de FUE pasará a ser 8, sustituyendo a la estadística anterior que tuvieses. No obstante, tu estadística de DES quedará reducida a 1 y perderás los efectos de todos tus atributos de la rama de Reflejos mientras estés en la armadura mecanizada. Esta armadura cuenta como un constructo para los propósitos de Sabotaje y Magia protectora.

Auto-reparación (Crédito 2): Tu armadura está infundida con magia temporal que la restaura continuamente a un periodo anterior de tiempo, acabando así con todos los daños que esta sufra. Esta mejora permite a la armadura restaurar un punto de defensa perdido cada 2 turnos, recuperando así los daños que sufra la armadura. La auto-reparación cuenta como dos mejoras para determinar el número máximo de mejoras que puede tener tu armadura.

Botas propulsoras (Crédito 2): Tu armadura cuenta con unos propulsores en las botas, permitiéndote realizar grandes saltos. Activar los propulsores te cuesta una acción de movimiento y con ellos tu velocidad de movimiento aumenta por 30 pies si te desplazas en línea recta. Si cuentas con velocidad de salto o de vuelo los propulsores aumentarán esta por 15 pies.

Campo de fuerza (Crédito 3): Tu armadura genera un campo de fuerza formado por chi que te protege de ataques y se regenera al ser dañado. Activar el campo te cuesta una acción estándar y mientras esté activo recibes 4 PV temporales, los cuales se regeneran a la velocidad de 1 PV por cada dos rondas. Además, mientras tengas el campo de fuerza activo eres inmune a habilidades que ignoren la defensa otorgada por armadura, como podría ser puntería mortal o ataque furtivo. El campo de fuerza puede permanecer en funcionamiento hasta 10 rondas al día. Puedes gastar un crédito adicional para incrementar la resistencia del campo de fuerza, lo cual aumentará el número de PV temporales que otorga por 1 por cada crédito gastado (máximo 6). Si el campo de fuerza otorga 6 PV o más regenerará 1 PV cada ronda. Un campo de fuerza cuenta como dos mejoras para determinar el número máximo de mejoras que puede tener tu armadura.

Cargador automático (Crédito 1): Esta mejora consiste en un aparato enganchado a la parte trasera de tu armadura que se conecta con un arma de fuego de dos manos, recargándola de manera automática. Mientras el cargador automático permanezca activo recargar tu arma te costará una acción bonus. Si empleas una armadura mecanizada el cargador automático puede llegar a recargar armas de fuego de tamaño superior. Un enemigo puede atacar al cable de tu cargador añadiendo un penalizador a su tiro de ataque como si estuviese atacando a un brazo.

Circuito de prisa (Crédito 3): Tu armadura está infundida con magia temporal, permitiendo que te puedas mover con más velocidad. Activar el circuito de prisa es una acción bonus y mientras este permanezca activo recibes los efectos del atributo Acelerar (+1 DES, recibes una acción de movimiento adicional). Este efecto durará durante 10 rondas al día, y si tienes rangos en magia arcana puedes gastar 1 chi para recargar el circuito.

Desplazamiento (Crédito 3): La armadura no está sincronizada con el tiempo, causando que tanto ella como el portador realicen periódicos saltos en el tiempo que le permiten evitar ataques. Un total de tres veces por combate puedes realizar un salto temporal para evitar un ataque, anulando de inmediato todos los resultados del ataque. Esta habilidad no puede emplearse en un campo antimagia y si el atacante posee la habilidad desplazamiento este puede gastar 1 chi para que el ataque no sea cancelado.

Gélida (Crédito 2): Tu armadura es capaz de protegerte de las más frías temperaturas. Mientras lleves una armadura gélida eres inmune a los efectos de frío extremo y no puedes ser ralentizado ni sufrir hipotermia por los efectos de magia de hielo. Recibes además resistencia al daño frío igual a tu rango de armaduras x 2 (aumenta tu resistencia por 2 si ya la tienes).

Ignífuga (Crédito 2): Tu armadura es capaz de proteger tu cuerpo las más altas temperaturas. Mientras lleves una armadura ignífuga eres inmune a los efectos de calor extremo y a las quemaduras. Recibes además resistencia al fuego igual a tu rango de armaduras x 2 (aumenta tu resistencia por 2 si ya la tienes).

Ilusoria (Crédito 2): Tu armadura está infundida de magia ilusoria, permitiéndola alterar su aspecto según tus necesidades. Una armadura ilusoria no te otorga ningún penalizador a tiros de sigilo y como acción estándar puedes emplearla para que se camufle con tu entorno, lo cual funcionará como la habilidad Acechar. Recibes además los efectos de ocultamiento contra enemigos que no hayan desmentido la ilusión en tu armadura.

Imagen múltiple (Crédito 2): El proyector ilusorio de la armadura es capaz de crear múltiples imágenes tuyas para frustrar a los atacantes. La armadura podrá crear un máximo de 3 imágenes por combate y mientras estas estén activas obtendrás los beneficios de flanqueo mientras que los atacantes no podrán hacerle ataques precisos ni detectar su posición exacta. Además, como reacción puedes sacrificar una de las imágenes para detener un ataque, anulando así todos los resultados de la tirada. Imagen múltiple no funciona contra personajes con vista a ciegas o visión verdadera y esta mejora sólo podrá tomarse si posees y a la mejora Ilusoria.

Invisible (Crédito 2): A través de glifos ilusorios tu armadura es capaz de volverse invisible durante un periodo limitado de tiempo. Activar la invisibilidad te cuesta una acción bonus y este efecto durará como máximo 10 rondas seguidas al día. No obstante, si te encuentras en una situación de combate o movimiento contínuo la invisibilidad de tu armadura se debilitará progresivamente, causando que cada ataque o hechizo que realices reduzca el máximo de rondas por 1. Si entras en contacto con arena u otro material polvoriento podrás ser detectado con facilidad, causando que solo recibas ocultamiento por tu armadura. Para obtener esta mejora debes poseer ya la mejora Ilusoria.

Material superior (Crédito 2): Tu armadura está hecha de un material de calidad superior, aumentando su resistencia contra ataques. Una armadura así no ver su defensa reducida por ataques hechos con armas de menor dureza y aumenta tu defensa por 2. Los efectos de material superior se perderán si la armadura reduce su defensa por 3 o más.

Propulsor integrado (Crédito 3): Tu armadura cuenta con varios motores a reacción que te permiten volar durante periodos extendidos de tiempo. Activar esta mejora te cuesta una acción de movimiento y recibes la capacidad de volar a una velocidad de 60 pies. El propulsor no puede emplearse para volar durante más de 20 turnos al día, aunque cuenta con un modo de vuelo automático que te permite conservar la energía a costa de reducir tu velocidad. El modo de vuelo automático disminuye tu velocidad de vuelo a 30 pies y no podrás tirar Esquivar para defenderte, pero el consumo de tu propulsor se reducirá a una carga por minuto.

Reductor de sonido (Crédito 2): Tu armadura cuenta con un aparato capaz de silenciar los sonidos en un área de 5 pies centrado en ti, permitiendo que te puedas mover sin hacer ruido. Pierdes los penalizadores al sigilo ocasionados por la armadura y recibes ventaja a tus tiros de sigilo. Además, recibes resistencia a daño Trueno igual a tu rango de Aptitud con armaduras x 2 (si ya tienes resistencia a daño Trueno auméntala por 2).

Reflectora de magia (Crédito 2): El campo de fuerza generado por tu armadura es capaz de rebotar hechizos incapaces de superar tu resistencia mágica. Si eres impactado por un hechizo y es incapaz de destruir tu campo de fuerza este será rebotado hacia todos los objetivos cercanos a ti, causando que estos deban defenderse contra el tiro de ataque del lanzador del hechizo o sufrirán los efectos de este. Además, esta mejora evita que sufras daño obligatorio hecho por ataques mágicos de área siempre y cuando el campo de fuerza siga activo.

Sensores infrarrojos (Crédito 4): Tu casco está equipado con sensores infrarrojos capaces de percibir el calor en un área de 60 pies. Activar los sensores infrarrojos te cuesta una acción de movimiento 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.

Los artefactos son objetos mágicos de leyenda propios de dioses y grandes héroes. Estos son capaces de ofrecer poder inimaginable a sus portadores y en manos de personajes míticos son capaces de alcanzar su máximo potencial. Aquí pueden encontrarse algunos de los artefactos más renombrados de Raldamain.

# Lista de artefactos

## Alkranhenâ, la Luz de Arsalán

Portado originalmente por Mekhatim, este poderoso artefacto ha sido parte de la familia real Arsalaní durante siglos. Colocado detrás del trono del Mhayid, el estandarte vigila la sala del trono, siempre radiando un leve y benigno brillo dorado. Por tradición, cuando los reyes Arsalaníes marchan a la guerra contra los enemigos de la Hueste, estos descuelgan el estandarte de su lugar detrás del trono y se postran ante él, pidiendo la bendición de Mekhatim igual que lo hizo el primer Mhayid, algunos incluso ganándose el derecho de portarlo a la batalla, poniéndose en el mismo lugar que se puso la Profeta, luchando con espada y estandarte en mano contra las legiones de los paganos e infieles que buscan acabar con la Hueste y con Arsalán.

Para ganar el derecho a portar Alkranhenâ el usuario deberá tener éxito en una serie de tiros de Magia Divina contra una tirada de creciente dificultad, obteniendo un nivel de afinidad en éxito, esta empezara en un +12 y aumentara por 2 con cada nivel de afinidad. En caso que fracase sufrirá 2d10 daño radiante y no podrá volver a intentar aumentar tu nivel de afinidad hasta que vuelva a probar su valía a los ojos de Mekhatim. En caso de que sea descendiente del primer Mhayid, contará con ventaja en todos los tiros para obtener afinidad.

### Nivel 1

Has recibido la bendición de la Hueste al postrarte ante el estandarte

* Recibes un Rango adicional de Ascendencia Angelical, Presencia o Guerrero Divino
* Aprendes a hablar Celestial de manera fluida y todas tus invocaciones Angelicales reciben 3PT adicionales
* Tus habilidades de presencia permanecerán activas aunque sufras una herida permanente, eliminándose solo cuando caigas inconsciente.

### Nivel 2

Mekhatim misma te vigila y te cuida, tus plegarias nunca pasaran desapercibidas

* Recibes un Rango adicional de Ascendencia Angelical, Presencia o Guerrero Divino
* Mientras muestres tu estandarte duplica la cantidad de criaturas que puedes afectar con Inspirar Leyenda y aumenta el radio de Hueste divina a 60 pies.
* Todas tus invocaciones Angelicales reciben 3 PT adicionales

### Nivel 3

Te has ganado el derecho a portar el estandarte y te transformas en el nuevo profeta de la hueste.

* Recibes un Rango adicional de Ascendencia Angelical, Presencia o Guerrero Divino
* Un área de 30 pies alrededor tuya cuenta como tierra consagrada y todas tus invocaciones Angelicales reciben 3PT adicionales
* Eres capaz de usar la habilidad intervención divina y en el caso que ya la poseas eres capaz de activar una versión mejorada de ella, escogiendo un efecto entre los siguientes:
  + Te sanas toda tu vitalidad y PV además de eliminar todos los efectos de estado negativos que tengas.
  + Un grupo de hasta 8 aliados que hayan muerto hace como mucho cinco minutos resucitan a 6 PV y reciben la habilidad Guardián de la fe
  + Tu dios envía a sus fuerzas para protegerte. Invoca a un grupo de criaturas extraplanarias de nivel conjunto igual al tuyo + 2
  + Recibes el conocimiento guerrero de tu dios, permitiéndote añadir 1d8 a todos los tiros de ataque y daño con cualquier arma durante el resto del combate, además de añadir +1 a tu probabilidad de critico.

## El cubo infinito

Forjado por uno de los magos más famosos e infames de la historia de Raldamain, el cubo infinito es capaz de amplificar exponencialmente las habilidades de su portador y volverlo capaz de realizar grandes hazañas u horrendas atrocidades. Su funcionamiento exacto es un gran misterio y solo los más grandes magos son capaces de desentrañar sus secretos para activar su inmenso poder. No obstante, en el presente el cubo existe solo como una leyenda, desaparecido del mundo junto con su más conocido portador, pero la tentación de obtener poder casi ilimitado inspira a centenares de magos a localizar este artefacto o hasta replicar su funcionamiento.

Para obtener afinidad con el cubo infinito es necesario tener éxito en cuatro tiros de habilidad contra dificultad +18, cada uno hecho con una magia arcana diferente y costando 1 chi. Si el tiro fracasa su usuario perderá el chi empleado de manera permanente, y en caso que esta haya sido reducida a 0 disminuirá sus tres estadísticas físicas por 1. El creador del cubo dejó numerosas pistas en sus diarios para ayudar a otros grandes magos a desbloquear el poder del cubo, permitiendo al usuario recibir un bonificador +1 en el tiro de activación por cada diario que haya leído al completo. Si su poder es despertado el diario otorgará los siguientes beneficios a su usuario:

* Aumenta su reserva de chi por 7 y cada ronda recuperará 1 chi de esta.
* El usuario puede concentrarse en un hechizo adicional por ronda y obtiene ventaja en todos sus tiros relacionados con magia arcana.
* La acción necesaria para lanzar un hechizo se reduce por un paso, permitiendo al usuario lanzar hechizos de acción de turno completo como acción estándar, de acción estándar como acción de movimiento y de acción de movimiento como acción bonus usable una vez por turno.
* El usuario es capaz de drenar chi de su entrono para incrementar temporalmente su reserva de chi. Cada vez que mate a un ser vivo inteligente que se encuentre a menos de 30 pies con un hechizo recibirá 1 chi temporal, el cual podrá emplear para sus habilidades mágicas. Determinadas criaturas mágicas y míticas otorgarán cantidades superiores de chi al ser matadas, lo cual queda a discreción del máster. Alternativamente, el usuario podrá emplear un ritual de tres rondas para drenar todo el chi en un territorio de 100 pies cuadrados, obteniendo 1 chi temporal y matando instantáneamente a todas las plantas y animales en la zona.
* El cubo infinito es capaz de drenar chi de manera permanente para empoderar a su usuario. Para esto el cubo consumirá 8 chi permanentemente para otorgar un nivel mítico a su usuario, y cada uso adicional de esta habilidad duplicará el coste de chi para consumir. El chi empleado para esta habilidad puede ser chi temporal que reciba el usuario drenando chi de su entorno.

## Necronomicón

De todos los tomos esotéricos y prohibidos que existen en el mundo ninguno es capaz de asemejarse al siniestro Necronomicón. Escrito en tiempos inmemoriales por Abdul Alhazred, el Poeta Loco, este libro contiene todo tipo de blasfemos secretos relacionados con criaturas más allá de la razón. Un lector poco preparado para el contenido de este tomo corre el riesgo de caer irreparablemente en la locura, o peor, bajo el control del mismo escritor del libro.

Para descubrir los secretos del Necronomicón el usuario deberá tener éxito en una serie de tiros de Estudio o Arcanismo contra una tirada de creciente dificultad, obteniendo un nivel de afinidad en éxito. Esta empezará en +10 y aumentará por 2 cada nivel de afinidad adicional que el jugador busque obtener. En el caso que fracase en este tiro sufrirá daño de cordura igual a 2 + nivel de afinidad que busque obtener y al día siguiente sentirá el deseo irreprimible de continuar leyendo el libro, siendo así forzado a repetir el tiro de estudio. Cada nivel de afinidad que obtenga el usuario le revelará nuevos secretos sobre criaturas antinaturales y magias ocultas.

### Nivel 1

* Recibes un rango adicional relacionado con magia arcana, religión u ocultismo
* Descubres información sobre el mundo onírico, el abismo y los habitantes de sus primeras dos capas
* Eres capaz de realizar rituales para entrar en el mundo onírico o invocar criaturas extraplanarias. En el caso que utilices un ritual de invocación este tardará una ronda por cada dos niveles de la criatura y requerirá el gasto de 1 chi o un crédito por ronda de invocación.

### Nivel 2

* Recibes un rango adicional relacionado con magia arcana, religión u ocultismo
* Conoces información sobre los habitantes de la tercera capa del mundo onírico y los señores del abismo
* Las criaturas abisales y del mundo onírico te tratan como un igual y no se volverán naturalmente hostiles hacia ti. Conoces rituales para crear portales al mundo onírico (máximo tercera capa) y el abismo, los cuales tienen dos turnos de duración y deberán ser creados en tierra consagrada o influenciada por dicho plano.

### Nivel 3

* Recibes un rango adicional relacionado con magia arcana, religión u ocultismo, el cual puede ser mítico
* Conoces información sobre los secretos de la mente humana y todo tipo de condiciones mentales
* Conoces un ritual para transferir la mente de una criatura a otro cuerpo de tu elección, incluyéndote a ti mismo. Este ritual tiene una duración y coste igual a la media de las tres estadísticas mentales de la criatura afectada y el destinatario puede evitar dicho efecto si tiene éxito en un tiro de SAB con dificultad +16 (no podrá tirar si tiene 0 cordura). Si tiene éxito su mente y todos los rangos que tenga serán transferidos al nuevo cuerpo.

### Nivel 4

* Recibes un rango adicional relacionado con magia arcana, religión u ocultismo, el cual puede ser mítico
* Conoces información sobre todas las maldiciones asociadas con el abismo y el mundo onírico además de numerosas localidades malditas en el planeta y más allá.
* Empleando un ritual puedes aumentar la maldición de una criatura por un grado. Este tendrá una duración igual al grado deseado + 1 y costará una cantidad de chi o crédito igual a la cantidad de rondas empleadas. No puedes otorgar maldiciones incompatibles con la criatura afectada y esta habilidad puede usarse también para añadir un nivel adicional de ascendencia Abisal a la criatura afectada.

### Nivel 5

* Recibes un rango adicional relacionado con magia arcana, religión u ocultismo, el cual puede ser mítico
* Conoces información sobre los secretos más profundos del universo y los dioses mismos.
* Eres capaz de empelar rituales para contactar a los señores del abismo para recibir sus oscuros conocimientos. Contactar así a una entidad solo podrá hacerse una vez al día y esta responderá toda pregunta que se le plantee de la manera que más le convenga. El usuario del Necronomicón se vuelve inmortal y al morir su mente podrá entrar en un demiplano onírico de su elección.

## Tres fragmentos de Feyn

## Repositorio del conocimiento eterno

## Filo de Justicia

## Báculo de Shade

## Las cuatro llaves

Las reglas de combate del sistema Raldamain buscan agilizar el combate y favorecer la estrategia sobre la suerte. El combate se encuentra dividido en unidades de tiempo conocidas como rondas en las cuales las criaturas podrán las adecuadas acciones en un espacio de tiempo llamado el turno.

Para determinar el orden de los turnos todos los personajes partícipes en el combate todos los personajes partícipes en el combate deberán hacer un tiro de 1d20 al cual le sumarán su DES llamado el tiro de prioridad. Este tiro determinará el orden en el cual se realizarán las acciones, empezando la ronda aquel que obtenga un tiro más alto y colocándose en orden descendiente.

Las acciones se encuentran divididas en tres tipos: acciones de movimiento, acciones estándar y acciones de turno completo. Un personaje de nivel 1 solo podrá realizar una acción estándar y una acción de movimiento en su turno o sustituir ambas por una acción de turno completo.

# El turno

## Acción estándar

Una acción estándar es la más importante de un turno, pudiendo emplearse para atacar o lanzar hechizos. No puedes realizar más de una acción estándar al turno salvo que una habilidad te lo permita, y puedes gastar una acción estándar para hacer una acción de movimiento adicional. Para realizar un ataque deberás tirar 1d20 y añadir el bonificador pertinente al resultado. Si tu tiro de ataque es superior al tiro defensivo de tu objetivo tu ataque impactará e infligirás una cantidad de daño o un efecto de estado.

En lugar de emplear tu acción estándar puedes guardarla para emplearla en un momento futuro. Esto te permite usar tu acción estándar como reacción en cualquier momento del combate. Si una acción guardada interrumpe otra acción, tendrá prioridad la acción guardada salvo que el atacante te haya pillado por sorpresa o te finte. Las acciones guardadas se pierden al principio de tu siguiente turno.

### Maniobras de combate

En lugar de atacar un personaje puede emplear una acción estándar para realizar todo tipo de maniobras de combate para obtener ventajas en el campo de batalla o perjudicar al enemigo. Para determinar el resultado de una maniobra de combate el personaje que intente realizarla deberá tirar heroísmo contra su objetivo. En el caso que tenga éxito podrá provocar uno de los siguientes efectos según la maniobra escogida.

* Empujar: Al tener éxito tu objetivo será empujado 1d6 x 5 pies en cualquier dirección. Si empujas tras realizar una carga u obtienes un golpe crítico tu objetivo caerá al suelo tras ser empujado. En el caso que empujes a una criatura que agarras tú te moverás también con ella.
* Tropezar: Al tener éxito tu objetivo caerá de al suelo de inmediato. No puedes tropezar a criaturas de tamaño superior al tuyo ni a aquellas que tengan muchas piernas adicionales.
* Desarme: Al tener éxito tu objetivo quedará desarmado de su arma, dejándola caer al suelo. Si obtienes un golpe crítico el arma desarmada saldrá volando1d6 x 5 pies en cualquier dirección.
* Agarre: Al tener éxito tu objetivo quedará agarrado por ti. Mientras que estés agarrando no podrás moverte ni realizar acciones que no sean maniobras de combate o ataques naturales.

## Acción de movimiento

Una acción de movimiento requiere menos esfuerzo que una acción estándar y tiene una versatilidad de usos. En un principio sólo puedes realizar una acción de movimiento al turno la cual puede emplearse para una de las siguientes opciones:

* Muévete como máximo un número de pies igual a tu movimiento (normalmente son 15 pies). Si estás luchando contra un enemigo y te mueves fuera de su alcance, este te hará un ataque de oportunidad.
* Desenganchar: No provocarás ataques de oportunidad durante un turno por salir del área amenazada por tu atacante.
* Posición defensiva: Obtienes ventaja en todos tus tiros defensivos hasta tu siguiente turno. No puedes gastar más de una acción de movimiento por turno en entrar en posición defensiva.

Puedes realizar una acción de movimiento adicional una vez al turno sufriendo 2 daño no-letal.

## Acción de turno completo

Una acción de turno completo requiere más esfuerzo que una acción estándar. Si realizas una acción de turno completo perderás todas las acciones de movimiento que tengas en tu turno. Realizar un ritual te cuesta una acción de turno completo. No podrás usar acciones de movimiento gastando ventajas ni sufriendo daño no-letal.

## Acciones bonus

Una acción bonus es aquella que requiere un esfuerzo tan mínimo que no consume ninguna acción de otro tipo. Este tipo de acciones no reducen la prioridad al ser utilizadas.

Una criatura puede moverse 15 pies como acción bonus, lo cual provocará un ataque de oportunidad si entra en el área de otra criatura.

## Reacciones

Las reacciones son todas aquellas acciones que realizas fuera de tu turno. En esta categoría entran tanto tiros defensivos como ataques de oportunidad.

### Tiros defensivos

Los tiros defensivos representan cómo un personaje se defiende de un ataque hecho hacia ella. El defensor debe declarar cuál método usa para protegerse y tirará 1d20 con el bonificador adecuado. Si el tiro defensivo es igual o superior al tiro de ataque este será bloqueado exitosamente, impidiendo que el defensor sea impactado.

Toda criatura puede defenderse utilizando las reacciones Parada y Esquiva. Esquiva representa utilizar la agilidad para evitar un ataque y puede usarse para evitar ataques a distancia y de área, mientras que Parada representa bloquear un ataque cuerpo a cuerpo empleando cualquier objeto capaz de hacerlo. El bonificador de Esquiva equivale a la estadística de DES de la criatura lanzada defensivamente mientras que el de Parada equivale a la estadística de FUE. Una criatura no podrá emplear esquiva o parada si la estadística relacionada con esta es igual o inferior a 0.

### Ataques de oportunidad

Un ataque de oportunidad es un ataque empleado como reacción. Estos son provocados por una multitud de factores y habilidades, siendo estos los más comunes.

En primer lugar, un ataque de oportunidad es provocado si una criatura se retira de un enfrentamiento sin emplear una acción de movimiento para desenganchar. Estos ataques representan que la criatura que huye baja su guardia y es vulnerable a ser atacada. Sólo Esquivar se podrá utilizar para protegerse de un ataque hecho de esta manera. Este ataque no es provocado al retirarse de un enemigo que está siendo flanqueado.

Un ataque de oportunidad también puede provocarse si una criatura guarda su acción estándar para emplearla después. Un ataque guardado de esta manera tendrá prioridad frente al enemigo, aunque este podrá defenderse con normalidad. Si una criatura que guarda acción es impactada por un ataque a distancia o un ataque sorpresa esta perderá todas las acciones que tenga guardadas y la ronda continuará con normalidad.

# Factores adicionales

## Ventaja y desventaja

La ventaja y la desventaja representan una multitud de factores que facilitan o perjudican determinadas acciones. Si una criatura tiene ventaja en un tiro añadirá 1d6 al resultado mientras que si tiene desventaja restará 1d6 a él. Los dados de ventaja obtenidos de numerosas fuentes se acumulan, añadiendo múltiples d6 al resultado (el máster puede decidir que determinados bonificadores no se aplican). Si un personaje obtiene un dado de desventaja y ventaja en el mismo tiro ambos se cancelan.

## Golpe y fallo crítico

Los golpes y fallos críticos representan eventos de gran fortuna o desgracia capaces de alterar el mismo resultado de la batalla. Un personaje obtendrá un golpe crítico si obtiene un 20 natural en su tiro de ataque mientras que obtendrá un fallo crítico si obtiene un 1 natural. Si se obtiene un golpe crítico el personaje que obtenga dicho resultado tendrá éxito automático en su acción mientras que si obtiene un fallo crítico fracasará sin importar sus bonificadores. Si un ataque obtiene un golpe crítico el atacante podrá tirar los dados de daño de su ataque dos veces y aumentará el nivel de todas las heridas permanentes por un paso mientras que si un tiro de defensa obtiene un golpe crítico el defensor podrá realizar un ataque de oportunidad. En el caso que un atacante obtenga un fallo crítico provocará de inmediato un ataque de oportunidad (no podrá defenderse de este ataque si el defensor obtiene un golpe crítico), mientras que si tanto el defensor como el atacante obtienen un golpe o fallo crítico pueden escoger cancelar ambos resultados o intercambiarse sus golpes, infligiéndose daño mutuamente.

## Ataques indefensos

Una persona quedará indefensa si no es capaz de protegerse de un ataque, sea porque está incapacitada o el atacante le pilla por sorpresa. Esta no podrá realizar tiros defensivos y todo el daño infligido contará como un golpe crítico. El atacante puede escoger apuntar a una parte específica del cuerpo de su objetivo, por lo cual deberá tener éxito en un tiro de ataque contra una dificultad escogida por el máster. Algunos valores son +2 para el pecho, +4 para un brazo o pierna y +6 para la cabeza.

## Cubierta

Una persona tiene cubierta cuando se encuentra tras un obstáculo que le permite protegerse de proyectiles y explosiones, haciendo que sea más difícil de localizar. Si un personaje tiene cubierta recibirá ventaja en todos sus de Esquiva y puede emplear acciones de movimiento para esconderse. Para que un obstáculo cuente como cubierta debe tener tamaño igual o superior a un cuarto del tamaño de la criatura y estar bloqueando la línea de visión. El máster tiene la última palabra al decidir si algo cuenta como cubierta o no.

Los bonificadores por cubierta se aplicarán también si hay otras criaturas entre el atacante y su objetivo. Un personaje que reciba cubierta por este efecto no podrá esconderse salvo que haya una criatura de tamaño superior a ella bloqueando el camino del atacante. Estos efectos se evitarán si el atacante escoge emplear una acción de movimiento adicional para apuntar.

En determinadas situaciones pueden encontrarse tipos superiores de cubierta. Si una criatura tiene todo el cuerpo cubierto salvo una pequeña obertura esta recibirá cubierta superior, lo cual le otorgará dos dados de desventaja en sus tiros defensivos. Si no hay ningún tipo de apertura entre el atacante y su objetivo este tendrá cubierta completa, lo cual le protegerá de todos los ataques hasta que la cubierta sea destruida.

## Flanqueo

Una criatura es flanqueada si está siendo atacada desde dos puntos opuestos. Al atacar a una criatura flanqueada el atacante recibirá ventaja en su tiro y el defensor no podrá Esquivar para defenderse. Ataque furtivo se aplica contra criaturas flanqueadas y el defensor sólo podrá evitar estas penalizaciones si tiene el atributo Esquiva asombrosa mejorada.

Si una criatura está rodeada por una marabunta sólo podrá usar Esquiva o Parada contra aquellos enemigos que se encuentren en su flanco delantero. Los ataques hechos por una marabunta contra una única persona cuentan como ataques de área, ya que el defensor sufrirá daño obligatorio aunque tenga éxito en el ataque.

## Ocultamiento

Una criatura tiene ocultamiento cuando es difícil percibirla a causa de niebla, oscuridad o efectos similares. El ocultamiento aumenta las probabilidades de que los ataques fallen, otorgando a una criatura con ocultamiento ventaja en todos sus tiros

## Preparación de combate

En aquellas situaciones donde todos los combatientes pueden percibirse unos a otros y pasan algunos instantes previos al combate dialogando entre sí todos tendrán la oportunidad de activar sus habilidades pasivas antes de entrar en combate. Por esta norma cada personaje involucrado en el combate tendrá la oportunidad de ejecutar las acciones de un turno siempre y cuando no tenga un efecto directo sobre otro personaje enemigo. Algunas posibilidades son activar auras, inspirar a aliados, declarar un enemigo predilecto, manipular el campo de batalla o preparar armaduras mágicas. Cada personaje tendrá únicamente una ronda para emplear esta habilidad y el máster podrá juzgar cuando una habilidad pueda o no usarse en esta situació

## Terreno difícil

El terreno difícil representa todos aquellos terrenos que dificultan el movimiento. Cada vez que un personaje pase por terreno difícil deberá gastar 10 pies de movimiento para pasar por él (5 pies si tiene un 3 o más niveles de talento en Acrobacias y 0 si tiene 5 niveles de talento). Si un personaje realiza una carga o es empujado por una zona afectada por terreno difícil deberá tener éxito en un tiro de Acrobacias o quedará tropezado. Criaturas en terreno difícil tendrán desventaja en todos sus tiros para esquivar ataques.

## Ataque conjunto

Un grupo de criaturas de bajo nivel puede realizar un ataque conjunto contra un enemigo más poderoso, uniendo sus fuerzas para llegar a derrotarle. El daño base del ataque conjunto y el tiro de ataque equivaldrán al daño base más alto entre las criaturas que luchan con un incremento de 2 por cada criatura adicional que participe.

Un ataque conjunto cuenta como un ataque de área, infligiendo daño aunque el defensor tenga éxito en el tiro (Evasión se aplica contra este efecto). Si los atacantes están flanqueando al objetivo entonces este no podrá usar Esquiva para defenderse.

## Caídas

Las caídas representan el daño que sufrirá un personaje por impactar un objeto a excesivas velocidades. Este daño sólo es reducido por resistencias a daño físico, ignorando tanto armaduras artificiales y naturales. La armadura ligera aún se aplicará mientras que otros tipos de armadura incrementarán el daño por 2 según cada categoría de peso por la cual superen la armadura ligera (por ejemplo, la armadura pesada incrementará el daño de caída por 4). El daño y las heridas permanences que recibirá un personaje dependerá de la cantidad de pies que caerá un personaje tal como se especifica en la siguiente tabla.

| Pies | **Daño** | Herida permanente |
| --- | --- | --- |
| 5-10 (caerse de un caballo) | 1d4 | Ninguna |
| 15-25 (caerse de un edificio de una planta) | 1d6 | Leve |
| 30-45 (caerse de un muro) | 2d6 | 2 leves |
| 50-65 (caerse de una torre de 3 plantas) | 3d6 | 2 medias |
| 70+ (caerse por un precipicio) | 4d6 | 2 graves |

Esta es una lista de los efectos de estado más comunes que pueden afectar a una criatura.

### Agarrada

Una criatura agarrada tiene el cuerpo retenido por completo por otra criatura u objeto, quedando inmovilizada e incapaz de seguir luchando hasta que escape. Dicha criatura no podrá emplear acciones que requieran un movimiento (gesticular, moverse, atacar con un arma) y es incapaz de defenderse. Todos los ataques hechos contra ella contarán como un golpe crítico y no podrá concentrarse en habilidades. Para liberarse de un agarre la criatura afectada deberá emplear una acción para hacer un tiro de heroísmo, juego de manos o destrozar contra aquello que le agarre y en caso de éxito se conseguirá escapar. También puede liberarse si lo que la enreda es destruido por otra criatura o efecto (esto también cuesta una acción).

### **Asustada**

Una criatura asustada ha perdido toda su voluntad de luchar e intenta huir de la fuente de su miedo. Mientras permanezca con este efecto no podrá acercarse voluntariamente hacia la fuente de su miedo y deberá emplear sus acciones para moverse lo más lejos posible de ella y ocultarse (puede usarlas también para entrar en posición defensiva). Si no es capaz de escapar de su miedo podrá emplear sus acciones para atacar (contará entonces como si estuviera espantada) pero si puede intentará escapar lo más lejos posible. Si una criatura asustada vuelve a ser espantada o asustada incrementará su nivel de miedo por 1, pasando de asustada a confundida, confundida a paralizada y paralizada a inconsciente. Para descender de nivel de miedo deberá pasar una ronda en un lugar seguro o tener éxito en un tiro de carisma contra la fuente de su miedo (esto cuesta una acción):

### **Aturdida**

Una criatura aturdida ha sufrido un trauma poderoso en la cabeza que lo vuelve incapaz de actuar temporalmente. Al recibir este efecto dejará caer los objetos que lleve en las manos y se volverá incapaz de realizar acciones y reacciones. Si una criatura está volando o escalando cuando reciba este efecto empezará a caer hacia el suelo mientras que si está nadando se hundirá 20 pies y se empieza a ahogar (quedará también enfermada al empezar a ahogarse). Una criatura aturdida se recuperará si sufre daño u otra criatura emplea una acción para despertarla.

### **Cegada**

Una criatura cegada tiene dificultades percibiendo sus alrededores. Reduce su campo de visión a 10 pies y no puede defenderse de ataques que no pueda percibir. Su movimiento queda reducido por 10 pies y recibe desventaja en todos sus tiros. Si la criatura tiene una forma de percibir sus alrededores sin necesitar la vista perderá los penalizadores al movimiento y a ataques debidos a la ceguera.

### **Confundida**

Una criatura confundida actúa de una manera irracional y es incapaz de distinguir aliados de enemigos. Una criatura confundida se moverá en una dirección aleatoria y atacará a la criatura más cercana, persiguiéndola hasta que esta muera o escape de su campo de visión. Si una criatura confundida está en un combate no se moverá aleatoriamente y podrá decidir cuáles acciones usar, pero no recibirá ninguna ventaja por flanqueo y es inmune a efectos beneficiosos otorgados por aliados (como Voz del comandante o Inspirar Heroísmo). Este efecto termina cuando la criatura salga del combate.

### Deprimida

Una criatura deprimida ha perdido las fuerzas para seguir luchando, resignándose a la derrota. Pierde todos los efectos de moral que tenga activos y deberá dejar de atacar inmediatamente. Si continúa en el combate podrá luchar para protegerse, pero tendrá desventaja en todos sus tiros de ataque y defensa. Si una criatura deprimida tiene su cordura reducida a 0 o le ocurre un hecho que le haga replantearse su existencia intentará suicidarse de inmediato.

### **Enfermada**

Sea por un poderoso golpe en una parte vulnerable del cuerpo o los efectos de una enfermedad física una criatura enfermada tiene serias dificultades realizando acciones de todo tipo hasta que se recupere. Una criatura que sufra este efecto de estado recibirá desventaja en todos sus tiros y no puede concentrarse en habilidades. No obstante, puede eliminar este efecto si se toma el tiempo adecuado para que su cuerpo se recupere, requiriendo así que gaste dos acciones para salvarse de él. Este efecto no se acumula con sí mismo pero si una criatura lo recibe más de una vez deberá gastar 2 acciones adicionales para liberarse de él.

### **Enredada**

Una criatura enredada tiene sus movimientos dificultados al tener parte del cuerpo atado por otra criatura u objeto. Cada vez que una criatura intente moverse deberá realizar un tiro de heroísmo contra aquello que le retenga, desplazándose así 5 pies menos de lo que se movería normalmente y arrastraría a quien le enrede consigo. Esta además recibirá desventaja en sus tiros de esquiva y parada (elemental y mágica también cuenta) además que otras criaturas recibirán ventaja haciendo maniobras de combate contra ella. Para liberarse de un enredo la criatura afectada deberá emplear una acción para hacer un tiro de heroísmo, juego de manos o destrozar contra aquello que le agarre y en caso de éxito se conseguirá escapar. También puede liberarse si lo que la enreda es destruido por otra criatura o efecto (esto también cuesta una acción).

### **Ensordecida**

Una criatura ensordecida no puede escuchar sonidos con claridad. Es inmune a efectos que requieran escuchar como voz del comandante u onda trueno, pero fracasará automáticamente todos los tiros de percepción que requieran el oído. Recibe además desventaja en todos sus tiros de ataque y defensa mientras dure este efecto y se recuperará si realiza un descanso corto en un entorno relajado.

### **Espantada**

Una criatura espantada se encuentra superada por sus miedos, resultándole difícil tomar acciones y decisiones con la mente fría. Por ello se vuelve incapaz de mantener la concentración en efectos y recibirá en todos sus tiros hechos contra la fuente de su miedo o relacionados directamente con ella. Este efecto durará hasta que la fuente de su miedo desaparezca, tanto porque se aleje una buena distancia de ella, aparte la vista o se vuelva capaz de hacerle frente (para ello puede emplear una acción para hacer un tiro de carisma contra aquello que le intimide). Si una criatura espantada vuelve a recibir este efecto pasará a estar asustada.

### **Exhausta**

Una criatura exhausta se ha empujado hasta el límite y ha perdido gran parte de sus capacidades en un combate. Esta recibe los penalizadores del efecto de estado fatigada además que pierde una de sus acciones, recibe desventaja también en todos sus tiros relacionados con habilidades mentales y no podrá concentrarse en habilidades. Si una criatura exhausta es fatigada perderá una acción adicional (2 acciones si es exhausta) en lugar de recibir de nuevo este efecto y en el caso que esto reduzca su cantidad de acciones a 0 o menos caerá inconsciente de inmediato. Este efecto puede eliminarse realizando un descanso corto o largo.

### **Fatigada**

Una criatura fatigada está aquejada por el cansancio, impidiendo que pueda esforzarse al máximo durante un combate. Esta recibe desventaja en todos sus tiros relacionados con sus tres habilidades físicas y reduce su movimiento por 10 pies. La fatiga no se acumula y si una criatura vuelve a estar fatigada pasará a estar exhausta. La fatiga se elimina con un descanso corto y un personaje puede recibir fatiga si pasa un día entero sin comer o dormir (si es por no comer descansar no quitará este efecto).

### Fascinada

Una criatura fascinada fija su atención en una fuente determinada, descuidando el entorno que le rodea. Esta no podrá tirar percepción para detectar a criaturas ocultas y tendrá desventaja en tiros de iniciativa en el caso que ocurra un combate. En el caso que ocurra un evento que signifique una amenaza para la criatura fascinada, como podría ser una criatura visible que se le acerque, esta podrá tirar percepción contra el efecto que le esté fascinando, liberándose de él si tiene éxito. Este efecto se pierde de manera automática al sufrir daño.

### Inconsciente

Una criatura inconsciente es incapaz de moverse y percibir su entorno, quedando a la merced completa de sus enemigos. Al recibir este efecto de estado dejará caer todos los objetos que lleve en las manos y tomará el camino más cercano hacia el suelo, quedando así tropezada y cegada. Mientras dure este efecto no podrá realizar acciones ni defenderse y todos los ataques hechos contra ella contarán como golpes críticos. Si a una criatura inconsciente aún le quedan PV y no está exhausta o aturdida se despertará si sufre daño, escucha un ruido muy fuerte o ocurre otra acción que lo reanime forzosamente (tirarle agua fría, agitarle…), lo cual costará una acción.

### Invisible

Una criatura invisible es casi imposible de percibir por la vista debido a su gran sigilo o a un efecto mágico. Recibe ventaja en todos sus tiros defensivos de sigilo y detectar a la criatura con percepción requiere un gasto de una acción estándar. No pueden realizarse ataques apuntados a criaturas invisibles y estas obtendrán ventaja en sus tiros defensivos.

### **Náuseas**

Una criatura con náuseas están aquejadas por un profundo dolor que le dificulta realizar hasta las acciones más básicas. Mientras tenga este efecto de estado todas sus habilidades costarán una acción adicional para realizar y recibirá desventaja en todos sus tiros. Tampoco será capaz de concentrarse en ninguna habilidad y todos sus movimientos se harán en una dirección aleatoria. A diferencia de enfermado una criatura afectada por náuseas no podrá liberarse hasta que reciba la adecuada sanación o el efecto que le ocasione náuseas se acabe.

### **Paralizada**

Una criatura paralizada es incapaz de mover su cuerpo, volviéndose así incapaz de realizar acciones y reacciones. Todos los ataques hechos contra una criatura paralizada contarán como un golpe crítico y esta no podrá recuperarse de la parálisis hasta que se libere del efecto que se la ocasione. Una criatura paralizada aún mantendrá sus facultades mentales y podrá emplear acciones que no requieran gesticulación.

### **Quemada**

Una criatura quemada sufrirá una cantidad de daño de fuego al turno dependiendo de la gravedad de la quemadura esta. Una quemadura leve inflige 1 daño de fuego al turno mientras que una quemadura media inflige 2 daño de fuego al turno. Por encima de la quemadura media se encuentra la quemadura grave, la cual aumenta el daño no-letal que causa por 1 cada turno que permanezca activa, empezando por 2.

Las quemaduras pueden provocar heridas permanentes si permanecen activas durante una cantidad excesiva de turnos. De esta manera, una quemadura leve incrementa la gravedad de las heridas por 1 en la parte del cuerpo tras un número de rondas según su gravedad, siendo cada tres rondas para una leve, cada dos para una media y cada ronda para una grave (la primera ronda no se aplica). Si una criatura tiene varias quemaduras activas el daño de estas no se acumula pero puede incrementar la gravedad de varias heridas permanentes.

El daño hecho por quemaduras ignorará la resistencia al fuego aunque sólo pueden ser provocadas si el objetivo sufre daño de fuego. Para eliminar una quemadura es necesario sumergir la parte del cuerpo afectada en agua o un entorno frío durante una ronda. Además, un personaje puede gastar una acción estándar para reducir la gravedad de una quemadura de media a leve.

### **Ralentizada**

Los músculos de una criatura ralentizada no responden adecuadamente, causando que sus movimientos sean más lentos y torpes. Una criatura ralentizada reduce su cantidad máxima de acciones por 1 y recibirá desventaja en todos los tiros de esquiva que realice. Si una criatura ralentizada vuelve a recibir este efecto de estado reducirá su máximo de acciones de nuevo por 1.

### **Sangrado**

Una criatura con sangrado sufre 1 daño letal al principio de su turno a causa de la pérdida de sangre e incrementa el nivel de todas las heridas permanentes en la parte afectada por 1 cada dos rondas que este efecto permanezca activo. El sangrado puede detenerse con un tiro exitoso de Primeros Auxilios o la aplicación de cualquier habilidad de sanación. Si una criatura sufre este efecto de nuevo el daño no se acumula pero puede incrementar la gravedad de las heridas permanentes en otras partes del cuerpo.

### **Tropezada**

Una criatura tropezada cae al suelo, reduciendo su velocidad por 15 pies y recibe desventaja en todos sus tiros de ataque y defensa. No obstante, al estar en el suelo recibirá ventaja en sus tiros para esquivar ataques a distancia hechos por criaturas a más de 30 pies. Levantarse cuesta una acción y provoca ataques de oportunidad.

Las heridas permanentes son todas aquellas heridas que causan daños duraderos al cuerpo de una persona. Un personaje recibirá una herida permanente cada vez que sufra daño a los PV o un golpe crítico, el cual aumentará el nivel de las heridas permanentes infligidas por un paso.

La herida que provoques afectará a una parte aleatoria del cuerpo de tu objetivo salvo que tomes un penalizador de un dado de desventaja para afectar a una parte específica de su cuerpo (si el enemigo es incapaz de defenderse el atacante deberá emplear una acción de movimiento adicional para apuntar a los brazos, piernas o cabeza). En el caso que un personaje sufra una herida permanente en una parte del cuerpo donde ya tenga una incrementa el nivel de dicha herida por un paso. Una herida permanente tendrá efectos diferentes dependiendo de la parte del cuerpo afectada tal como queda indicado a continuación.

## Cabeza

Para apuntar a la cabeza debes tomar un dado de desventaja adicional a tus tiros de ataque. Si eres impactado en la cabeza, haz un tiro adicional de 1d10 para determinar si sufres una herida adicional en tus ojos, orejas o cuello. Los efectos que recibes al ser impactado en una de esas partes de la cabeza depende del tipo de herida permanente que hayas sufrido.

**Leve:** Estás [ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) durante un turno y reduces tus estadísticas de INT, SAB y CAR por 1.

**Media:** Reduce tu INT, SAB y CAR por 1. Estás [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida) durante una ronda y recibes el efecto de estado [ralentizado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ralentizada) hasta que recibas sanación además recibir las reducciones estadísticas de una herida leve.

**Grave:** Reduce tu INT, SAB y CAR por 1. Caes [inconsciente](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#inconsciente) hasta que sufras daño o una criatura te despierte además de recibir las reducciones estadísticas de una herida media. Si sufres una herida permanente adicional en la cabeza sufrirás daño cerebral lo cual te matará en un turno si no recibes sanación. Aunque seas sanado de una herida crítica recibirás una locura escogida por el máster.

| Resultado (1d10) | Herida adicional |
| --- | --- |
| 1-7 | Ninguna |
| 8 | Ojo |
| 9 | Oreja |
| 10 | Cuello |

**Ojo:** (Leve) Reduce tu campo de visión a 60 pies, recibiendo desventaja a todos tus ataques a distancia y tiros de percepción; (Media) Estás [cegado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) hasta que recibas sanación; (Grave) Pierdes la visión en un ojo (los dos si este es provocado por un ataque de área) y sufres [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado).

**Oreja:** (Leve) Quedas [ensordecido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#ensordecida) durante un turno y recibes desventaja en tus tiros de percepción; (Media) Estás ensordecido hasta que recibas sanación; (Grave) Pierdes la capacidad de escuchar en una oreja.

**Cuello:** (Leve): No puedes hablar durante un turno, impidiendo que uses habilidades que requieran la voz como [voz del comandante](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) o [magia arcana](https://raldamain.com/rules/Rangos/Magia%20arcana/); (Media) Recibes [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) y pierdes la capacidad de hablar hasta que recibas sanación; (Grave) Reduce tu CON por 2 y empiezas a ahogarte además de los efectos de una herida media.

## Brazos

Para apuntar a un brazo específico debes tomar un dado de desventaja adicional.

**Leve:** Recibes desventaja en todas las acciones en las que uses tu brazo herido, incluyendo tiros de ataque y defensa.

**Media:** Dejas caer de inmediato todos los objetos que lleves en tu brazo herido y reduces tu DES y FUE por 1. Recibes los mismos penalizadores al ataque y a la defensa que te otorga una herida leve. Si eres un mago arcano o elementalista que utilice sus brazos para gesticular recibirás también desventaja en todos tus tiros relacionados con dicas habilidades

**Grave:** Reduce tu DES y FUE por 2. El brazo queda inutilizado, haciendo que no puedas coger objetos con él ni usarlo para realizar acciones. Si sufres una herida permanente adicional en el brazo este quedará tan herido que deberá ser amputado.

## Pecho

**Leve:** Reduce tu CON por 1 y eres [fatigado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#fatigada) durante una ronda.

**Media:** Reduce tu CON por 1 y quedas fatigado hasta que te recuperes de esta herida. Recibes también las reducciones a las estadísticas por una herida leve.

**Grave:** Reduce tu CON por 1 y quedas [exhausto](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#exhausta) hasta que te recuperes de esta harida además de recibir las reducciones a las estadísticas de una herida media. Si sufres una herida permanente adicional en el pecho sufrirás una herida en el corazón, lo cual te matará instantáneamente en un turno si no recibes sanación. Aunque te recuperes de esta herida reduce permanentemente tu cantidad de acciones por 1 (no podrás sanarte de este efecto).

## Abdomen

**Leve:** Reduce tu CON por 1 y eres [enfermado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada) durante una ronda.

**Media:** Reduce tu CON por 1. Recibes el efecto de estado [náuseas](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#náuseas) durante una ronda y quedarás enfermado hasta que te recuperes de la herida. Recibes también las reducciones a las estadísticas por una herida leve.

**Grave:** Reduce tu CON por 1. Recibes náuseas hasta que seas sanado y obtienes las mismas reducciones a las estadísticas que te otorga una herida media. Si sufres una herida permanente adicional en el abdomen recibirás una hemorragia interna, la cual te hace 2 daño letal al turno y te deja [aturdido](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#aturdida). Sanar una hemorragia interna requiere tener éxito en tres tiros consecutivos de primeros auxilios o magia de vida (dos si tienes el material adecuado y estás fuera de un combate), pero aunque seas sanado reduce permanentemente tus tres estadísticas físicas por 1.

## Piernas

**Leve:** Reduce tu movimiento por 5 pies y recibes desventaja en todos tus tiros de esquiva, acrobacias y atletismo.

**Media:** Reduce tu DES por 1 y caes inmediatamente al suelo. Recibes los mismos penalizadores al movimiento y a tiros de habilidad que te otorga una herida leve.

**Grave:** Reduce tu DES por 1 además de recibir los mismos penalizadores a las estadísticas que una herida media. Tu pierna queda inutilizada, cayendo inmediatamente al suelo y fracasarás automáticamente todos tus tiros de esquiva, acrobacias y atletismo además de reducir tu v. Si sufres una herida permanente adicional en la pierna esta quedará tan herida que deberá ser amputada.

| Resultado (1d10) | Lugar afectado |
| --- | --- |
| 1 | Cabeza |
| 2-3 | Brazos (2: Brazo principal, 3: Brazo secundario) |
| 4-6 | Pecho |
| 7-8 | Abdomen |
| 9-10 | Piernas |

*Tabla de parte aleatoria del cuerpo afectado. Para ello tira un dado de diez caras (d10)*. *Criaturas con anatomías monstruosas pueden tener sus propias versiones de esta tabla a elección del máster*.

El daño representa la multitud de heridas que puede sufrir un personaje. Aquí se encuentra una lista completa de todos los tipos de daño que existen en el sistema Raldamain.

## Tipos de daño

## Físico

El daño físico representa todo aquel infligido por armas y ataques naturales. Este es reducido por la defensa salvo si es provocado por un objeto de tamaño dos veces superior a la criatura que impacte.

### Contundente

El daño contundente causa graves traumas con cada impacto, rompiendo tanto armaduras como huesos. Este es provocado tanto por ataques naturales (puñetazos, patadas, agarres) como por armas contundentes (martillos, garrotes, mazas). Al infligir daño contundente contra un objetivo con armadura puedes provocarle heridas permanentes aunque no llegues a causarle daño. Debes provocar daño para causarle este efecto a criaturas con armadura natural.

### Perforante

El daño perforante representa todo aquel que se base en un objeto que penetre a gran profundidad en el cuerpo del objetivo afectado teniendo la oportunidad de incluso atravesar su cuerpo y continuar su camino en el caso de tener la suficiente fuerza (como podría ser el caso de una bala). Este es provocado tanto por ataques naturales (púas, espinas, mordiscos) como por armas de diferentes clases (lanzas, pistolas,determinados tipos de filos perforantes). Al infligir daño perforante contra un objetivo puedes llegar a ignorar su defensa parcial o totalmente pudiendo infligir así mayores cantidades de daño en puntos mas precisos.

### Cortante

El daño cortante causa desgarros con cada impacto, provocando grandes y profundas heridas en la piel que pueden causar sangrado fuertes hemorragias. Este puede ser provocado tanto por ataques naturales (garras) como por filos cortantes (espadas, guadañas, ciertos filos perforantes). Al infligir daño cortante a una criatura que use armadura natural para defenderse le podras provocar sangrado aunque no llegues a infringirle daño.

## Energía

### Eléctrico

Este daño representa todo aquel provocado por descargas de electricidad de mayor (provocada por rayos corrientes de alta intensidad) o menor intensidad (provocadas por armas como tasers). Corrientes controladas provocadas por ciertas armas provocaran daño no letal y en algunas instancias pueden hacer que el objetivo afectado sufra espasmos o parálisis por la contracción de sus músculos. Las corrientes de alta intensidad por otra parte harán daño letal provocando que tus músculos se desgarren por la tensión y sobrecargando tu sistema nervioso. Los ataques eléctricos se ven beneficiados por criaturas húmedas o sumergidas (parcial o totalmente) en agua así como las que tengan armadura u otro objeto metálico en posición.

### Frío

Este daño es provocado por bajas temperaturas que dependiendo de su intensidad van apagando o incluso congelando partes de tu cuerpo, sin embargo debido a su naturaleza este daño es principalmente no letal. Este daño puede ser provocado de forma natural cuando te encuentras en un entorno gélido o manipulándolo como hacen ciertos elementalitas pudiendo alentar al objetivo o en casos extremos provocar gangrena en las zonas afectadas por congelación. Aunque el frío no produzca daño letal cuando este reduce la vitalidad de la criatura afectada a 0 esta morirá de hipotermia.

### Fuego

Este daño está representado tanto por el provocado por el calor como por las llamaradas aunque también puede representar efectos mas adversos tales como ser expuesto a la lava. Este daño será no-letal abrasando la piel e incluso la carne del objetivo provocándole graves quemaduras en las zonas en las que este afecte. Adicionalmente este daño puede provocar el sobrecalentamiento de objetos metálicos portados por criaturas o presentes en el entorno haciendo que estos provoquen una cantidad menor de este daño por contacto hasta que se enfríen.

### Trueno

El daño trueno representa todo aquel daño provocado por sonidos devastadoramente fuertes que pueden ir desde dañar tus tímpanos provocando así una onda de dolor que recorra el cuerpo de aquel que lo sufra y provocándole daño no letal hasta alcanzar los niveles mas altos en la escala de sonidos llegando incluso a desgarrar tejidos haciendo daño letal a las criaturas que estén expuestas al área de efecto y llegando a provocar heridas permanentes dependiendo de la intensidad y de donde se concentren estas ondas de choque.

### Ácido

El daño ácido representa aquel causado por corrosivos líquidos capaces de destruir materia orgánica e inorgánica. El daño ácido será no-letal si te expones a pequeñas cantidades de él y pasará a ser letal si estás en contacto con cantidades más concentradas. De esta manera, el contacto corporal con una cantidad pequeña de ácido te hará 1 daño no-letal al turno mientras que una inmersión completa te ocasionará 2 daño letal al turno y aumentará la gravedad de todas las heridas en la parte del cuerpo inmersa por 1 (si está inmerso tu cuerpo completo, aumentará las heridas en tres partes aleatorias de él). El ácido dañará también los objetos metálicos que lleves, reduciendo su efectividad por 1 cada ronda de inmersión.

## Mágico

Estas fuentes de daño provienen de efectos sobrenaturales y solo pueden ser detenidas por resistenci

### Radiante

Este daño representa todo aquel provocado por radiación o una sobrecarga masiva de energía llegando a abrasar los tejidos sin necesidad del fuego. El daño radiante siempre será letal siendo nocivo para todo individuo que sea expuesto a él y provocará quemaduras en la zona afectada aumentando su intensidad por 1 cada turno que siga expuesta (si tu cuerpo completo se ve expuesto por completo a este daño, aumentará las heridas en tres partes aleatorias en él). Las quemaduras provocadas por este daño no pueden ser eludidas por criaturas con daño fuego.

### Necrótico

El daño necrótico representa la putrefacción y necrosis provocado por un contacto con energía negativa o determinadas habilidades sobrenaturales relacionadas con la nigromancia. El daño necrótico se basa en drenar la energía del cuerpo de la victima reduciendo así sus funciones vitales y provocando mal funciones en el cuerpo del afectado tanto físicas como mentales. En ultima instancia este daño puede llegar a causar un colapso directo a criaturas mas débiles provocándoles así una muerte inmediata por los estragos sufridos.

### Fuerza

El daño fuerza es aquel provocado por fuertes choques realizados con oleadas de energía en estado puro haciendo siempre daño letal a la criatura afectada por ellos. El daño fuerza saltará cualquier método de defensa natural no mágico destruyendo todo aquello que encuentre en su camino hasta que la energía empleada en el ataque se agote. De este modo al emplear este método de ataque contra enemigos puede fácilmente quebrar sus huesos, o incluso destruir aquello con lo que se tope desintegrándolo si tiene el suficiente poder.

## Acuático

### Ahogarse

### Corrientes

### Inundaciones

## Ártico

### Frío extremo

Una criatura que se exponga a un entorno frío (es decir, a una temperatura de 0 grados o menos) sin protección sufrirá efectos negativos iguales a un veneno de destreza, aumentando el nivel por 1 cada hora que pase (el tiro de gravedad será +2 y aumentará por 2 cada vez que sea repetido). Si el clima es de frío severo, es decir, de menos de -15 grados, el nivel aumentará por 1 cada vez que pasen 10 minutos.

Determinados efectos mágicos o climatológicos pueden reducir la temperatura de un entorno a límites hostiles para la vida que no esté adaptada a él. Este efecto, conocido como frío extremo, causará 2 daño no-letal al turno a las criaturas que se encuentren en él y los efectos negativos del frío verán su nivel aumentado por 1 cada vez que pase un minuto.

Llevar protección que resista el frío o tener resistencia a él tratará un entorno como si fuese de un grado menor.

### Hielo

Una criatura que camine encima de una capa de hielo se encuentra a riesgo de resbalarse si se mueve sin cuidado. Una capa de hielo cuenta como terreno difícil y cada vez que una criatura se

### Tormenta de nieve

## Bosque

### Maleza y árboles

La maleza y los árboles son los elementos de terreno más característicos de un bosque. Debido a ellos todo el territorio de un bosque que se encuentre fuera de un camino o ruta contará como terreno difícil y otorgará cubierta a todas las criaturas en él. Algunos bosques particularmente densos y espesos pueden llegar a otorgar ocultamiento a las criaturas en su entorno, y troncos caídos pueden proporcionar cubierta superior a los jugadores tras ellos.

### Incendio forestal

## Desierto

### Calor extremo

Una criatura que se exponga a un entorno cálido (es decir, por encima de 45 grados) sufrirá los efectos de un veneno de constitución, aumentando el nivel de este por 1 cada hora que pase en él. El tiro de gravedad será igual a +2 y aumentará por 2 cada vez que sea repetido. Si el clima es de calor extremo (es decir, por encima de 60 grados) deberá repetir el tiro cada vez que pasen 10 minutos.

### Tormenta de arena

## Llanura

### Tormenta

### Tornado

### Campo de batalla

## Montaña

### Altitud extrema

### Avalancha

## Pantano

### Arenas movedizas

### Lagos de ácido

Un lago particularmente grande de ácido acostumbra a desprender humos tóxicos. Estos humos afectan a todas las criaturas que estén adyacentes al ácido y cuentan como un veneno que afecta a la Constitución, teniendo efecto cada ronda. Este veneno perderá su efecto después de que pases una ronda alejado del lago de ácido.

## Urbano

### Aglomeraciones

### Alcantarillas

### Tejados

## Enfermedades

Cuando una criatura sea infectada por una enfermedad no mostrará ningún síntoma hasta que pase el periodo de incubación durante el cual aún podrá contagiar a otras personas. Cuando pase dicho periodo deberá hacer un tiro de CON y superar el valor de gravedad que tenga dicha enfermedad. Si tiene éxito reducirá el nivel que tenga la enfermedad por un paso, recuperándose de ella en el caso que llegue a 0, pero en el caso que fracase aumentará el nivel de la enfermedad por un paso. El contagiado deberá repetir el tiro de CON cada vez que pase una cantidad de tiempo igual a la tasa de incidencia de la enfermedad hasta que se recupere de ella o muera en el intento.

### Enfermedad física

1. **Asintomática:** La criatura no sufre ningún efecto negativo, pero la enfermedad permanece en su organismo. Aún puede contagiarla a otras personas con quiénes tenga contacto cercano.
2. **Fatigada:** La criatura está fatigada y enfermada. En este paso la criatura puede curarse de la fatiga si pasa un día entero descansando.
3. **Exhausta:** La criatura está exhausta y enfermada. Si la criatura pasa un día entero descansando perderá el efecto de estado exhausta y pasará a estar fatigada.
4. **Incapacitada**: La criatura no puede tomar acciones ni reacciones, pero mantiene la conciencia y puede realizar acciones mentales. Su FUE y DES se reducen a 0, y su CON se reduce por 1.
5. **Coma:** La criatura está inconsciente. No puede ser despertada hasta que se recupere un paso de su enfermedad. Su FUE y DES se reducen a 0, y su CON se reduce por 2.
6. **Muerte:** La criatura muere de su enfermedad. Su cadáver puede seguir siendo contagioso.

### Enfermedad mental

1. **Asintomática:** La criatura no sufre ningún efecto negativo, pero la enfermedad permanece en su organismo. Aún puede contagiarla a otras personas con quiénes tenga contacto cercano.
2. **Desorientada:** La criatura está enfermada y recibe un penalizador -1 en todas sus estadísticas mentales.
3. **Confusa:** La criatura está enfermada y confundida. Sus estadísticas mentales se reducen por 2.
4. **Delirio**: La criatura está incapacitada y tiene dificultades distinguiendo realidad de sueños. No es capaz de distinguir a amigos de enemigos, causando que todos los tiros de aliados para sanarla tengan desventaja. La FUE y DES de la criatura se reducen por 1 y no podrá realizar acciones que requieran un esfuerzo mental.
5. **Coma:** La criatura está inconsciente, perdida en sus sueños. No puede ser despertada hasta que se recupere un paso de su enfermedad. Su FUE y DES se reducen a 0.
6. **Muerte:** La criatura muere de su enfermedad. Su cadáver puede seguir siendo contagioso.

## Venenos

Un veneno funciona de la misma manera que una enfermedad en lo que respecta los tiros de gravedad y la tasa de incidencia, pero con las diferencias que un veneno no es contagioso y tiene tasa de incidencia más rápida que una enfermedad. Cada veneno afectará a una estadística diferente según su naturaleza y si una criatura envenenada vuelve a ser afectada por el mismo veneno se reducirá la tasa de incidencia del veneno a la mitad (mínimo 1 ronda) y su tasa de graveda

### Veneno de FUE

1. **Debilitada:** La criatura reduce su FUE por 1.
2. **Agotada:** La criatura reduce su FUE por 1 y reduce su velocidad por 10 pies.
3. **Atrofiada:** La criatura reduce su FUE por 1 y pierde una acción.
4. **Inmovilizada**: La criatura no puede realizar acciones ni reacciones. Su fuerza se reduce a 0.
5. **Muerte:** La criatura muere envenenada.

### Veneno de DES

1. **Alentada:** La criatura reduce su DES por 1 y su velocidad por 10 pies.
2. **Entumecida:** La criatura reduce su DES por 1 y o puede esquivar como reacción.
3. **Atrofiada:** La criatura reduce su DES por 1 y pierde una acción.
4. **Inmovilizada**: La criatura no puede realizar acciones ni reacciones. Su fuerza se reduce a 0.
5. **Muerte:** La criatura muere envenenada.

### Veneno de CON

1. **Debilitada:** La criatura reduce su CON por 1 y sufrirá 1 daño no-letal cada vez que realice un tiro de Veneno.
2. **Enfermada:** La criatura reduce su CON por 1 y pasa a estar [enfermada](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#enfermada). Sufre 2 daño no-letal cada vez que realice un tiro de Veneno.
3. **Exhausta:** La criatura reduce su CON por 1 y pasa a estar [exhausta](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#exhausta). Sufre 3 daño letal cada vez que realice un tiro de veneno.
4. **Inconsciente**: La criatura cae inmediatamente inconsciente y no puede ser despertada
5. **Muerte:** La criatura muere envenenada.

### Veneno de INT

1. **Sobrecargada:** La criatura reduce su INT por 1.
2. **Daño cerebral:** La criatura reduce su INT por 1. No puede usar talentos relacionados con inteligencia y pierde un rango relacionado con dicha estadística.
3. **Animalística:** La criatura reduce su INT por 1. No podrá lanzar hechizos ni usar atributos de [conocimiento](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ciencia/conocimiento.html).
4. **Coma**: La criatura está inconsciente, perdida en sus sueños. No puede ser despertada hasta que se recupere un paso de su enfermedad.
5. **Muerte:** La criatura muere envenenada.

### Veneno de SAB

1. **Abstraída:** La criatura reduce su SAB por 1.
2. **Desconcentrada:** La criatura reduce su SAB por 1. Pierde la capacidad de mantener la concentración y no puede usar talentos relacionados con la sabiduría.
3. **Confusa:** La criatura reduce su SAB por 1 y pasa a estar [confundida](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#confundida).
4. **Coma**: La criatura está inconsciente, perdida en sus sueños. No puede ser despertada hasta que se recupere un paso de su enfermedad.
5. **Muerte:** La criatura muere envenenada.

### Veneno de CAR

1. **Relajada:** La criatura reduce su CAR por 1.
2. **Dócil:** La criatura reduce su CAR por 1. No puede usar talentos relacionados con el carisma y pierde un rango de un atributo relacionado con dicha estadística.
3. **Drogada:** La criatura reduce su CAR por 1 y pierde toda fuerza de voluntad. No puede tirar defensa contra habilidades de [presencia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) e [influenciar](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html) y obedece órdenes que recibe sin rechistar.
4. **Catatónica**: La criatura no puede realizar acciones ni reacciones.
5. **Muerte:** La criatura muere envenenada.

## Ejemplos

**Cólera:** El cólera es una infección del intestino pequeño ocasionada por una bacteria que se encuentra típicamente en aguas no potables o alimentos contaminados. Su síntoma principal es una diarrea acuosa de gran volumen que termina por ocasionar la deshidratación a sus víctimas, volviéndo azul la piel de sus víctimas en etapas muy avanzadas. El cólera es una enfermedad física con tiempo de incubación de un día, tasa de incidencia de ocho horas (3/día) y un tiro de gravedad de

**Enfermedad del sueño:**

**Fiebre amarilla:**

**Gripe:**

**Malaria:**

**Osteoporosis**

**Peste:**

**Tuberculosis:**

**Viruela:**

### Venenos

**Ántrax:**

**Amatoxina:** Esta toxina se encuentra en varias especies de hongos venenosos. Al ser ingerida provocará graves daños al hígado y a los riñones, comúnmente causando la muerte al cabo de dos días. La amatoxina es un veneno de CON con tasa de incidencia de una hora y un tiro de gravedad de +4.

**Arsénico:**

**Cianuro:**

**Cicuta:**

**Belladona**:

**Mercurio:**

**Polonio:**

**Arsénico:**

**Ricino:**

**Tranquilizante:** Un

**Veneno de pez globo:**

**Veneno de rana dardo:**

**Veneno de serpiente:**

**Agente nervioso VX:**

Podemos definir como locura todo daño duradero provocado a la integridad mental de una persona. Para que una persona reciba una locura debe de verse en una situación de alto estrés que lleve a su mente al límite, ser llevado al límite de su cordura por magia mental o por otros tantos efectos y situaciones similares. Dependiendo de la situación en la que se vea envuelta la persona o el factor que haya hecho que esta llegue a ese esta puede llegar a sufrir una forma de locura u otra. Un ejemplo de esto sería una persona afectada por el efecto de destrozar mente, el cual la llevaría hasta el extremo de perder sus recuerdos e identidad como es en el caso de la amnesia.

Las locuras afectaran a las personas de diferentes formas, sin embargo, todas tienen algo en común y es su dificultad para ser sanadas. Para sanar una herida mental de tal gravedad como es la locura es necesario gran cantidad de terapia y tiempo en reposo para que el sujeto tenga oportunidades de recuperarse. Sin embargo, algunas de estas locuras podrían llegar a no tener arreglo ya sea porque el daño es demasiado grande, porque la persona no es consciente de su locura y no está dispuesta a cooperar o en algunos casos porque ha decidido abrazar esta nueva forma de ser.

## Amnesia

Un personaje que sufre amnesia no recuerda elementos de su vida y en algunos casos hasta su identidad. Esta locura causará que el personaje pierda una cantidad determinada de rangos y niveles de talento hasta que recupere sus memorias. Versiones menores de amnesia sólo causarán que un personaje olvide los eventos de uno o varios días sin perder sus habilidades mientras que otras más graves acabarán completamente con su identidad pasada, causando que pierda todos sus rangos y vuelva a ser un nivel 1.

Un personaje con amnesia podrá recuperar sus rangos perdidos al redescubrir momentos importantes de su vida pasada . Estos aumentos no contarán como subidas de nivel y el máster decidirá cuándo otorgarlos.

## Fobia

Un personaje con una fobia siente miedo irracional de un determinado objeto, criatura o situación. Cuando un persona con esta locura perciba la causa de su fobia recibirá el efecto de estado Espantado. En el caso de que un personaje con fobia sea atacado por la fuente de esta su nivel de miedo aumentará automáticamente por 1, como es el caso ser atacado con fuego si tiene pirofobia o encontrarse en un espacio reducido en el caso de tener claustrofobia. La naturaleza de una fobia quedará decidida por el máster según las circunstancias en las que se ha recibido esta locura.

## Manía

Un personaje con una manía está obsesionado irracionalmente con un acto u objeto determinado. Cuando una persona con esa locura perciba el causante de su manía deberá tirar sabiduría contra un tiro de dificultad +4 o realizará una acción relacionada con su manía (por ejemplo, robará un objeto si tiene cleptomanía o se quedará leyendo un libro si tiene bibliomanía). Aunque tenga éxito en este tiro cada turno adicional que permanezca en contacto con la fuente de su manía deberá repetir el tiro, añadiéndole un modificador +2 cada vez que este sea repetido. La naturaleza de una manía quedará decidida por el máster según las circunstancias en las que se ha recibido esta locura.

## Delirio

Un personaje con delirios tiene una creencia que defenderá con convicción por mucha evidencia que tenga de lo contrario. Un delirio puede variar desde la creencia que el aspecto de dicho personaje es distinto a cómo realmente es o la idea de que tiene habilidades sobrenaturales que no posea. Para este segundo caso la víctima del delirio debe utilizar dichas habilidades cuando se encuentre en un combate u otra situación estresante hasta que se dé cuenta que estas no tienen ningún efecto. No obstante, seguirá aferrándose a sus delirios buscando excusas para justificar la falta de dichas habilidades.

## Alucinaciones

Un personaje con alucinaciones tiene dificultades distinguiendo realidad de ficción debido a dificultades procesando información de los sentidos. Las alucinaciones causarán que dicho personaje reciba desventaja en todos los tiros relacionados con la estadística de sabiduría y ataques a distancia. Cuando un personaje con esta locura entre en combate u otra situación estresante su mente empezará a sobrecargarse, causando que esté confundido hasta que salga de esa situación.

## Paranoia

Un personaje con paranoia cree que el mundo está conspirando contra él y no puede confiar en nadie, tratando a todos los que tiene cerca como potenciales enemigos. Por esta razón no considerará a ninguna persona como su aliada, perdiendo los beneficios de cualquier habilidad de presencia o guerrero divino que refuerce a aliados y no podrá flanquear o realizar ataques combinados con nadie. Además, cuando una persona con paranoia fracase haciendo un tiro de Averiguar intenciones pensará que la persona con quién interactúa tiene intenciones ocultas aunque no sea cierto.

## Estrés postraumático

Un personaje con estrés postraumático ha vivido un momento de extrema dureza que hará mella en su mente hasta años después del hecho. Esta locura causará que la persona que lo sufra tenga pesadillas periódicas relacionadas con dicho evento, las cuales impiden que pueda dormir adecuadamente. Además, cuando se encuentre con algo que le recuerda a ese momento sufrirá los efectos de la locura Fobia.

## Múltiples personalidades

Un personaje con múltiples personalidades manifiesta varias identidades distintas en la misma mente. Una vez al día un personaje con esta locura debe hacer un tiro de sabiduría de dificultad +2 o cambia de personalidad durante 1d6 horas. Cada vez que un personaje tenga éxito en el tiro añadirá a él un modificador +2 cada vez que lo repita hasta que sufra un cambio de personalidad. El número de personalidades y su naturaleza queda decidida por el máster. En algunos casos particularmente graves de esta locura las demás personalidades pueden empezar a desarrollar sus propias habilidades, lo cual causará que al cambiar de personalidad tengas que alterar también determinados rangos como decida el máster.

Mientras tengas esta locura no serás consciente de las acciones que realizan tus otras identidades y en un principio negarás su existencia. Si eres consciente de ellas puedes llegar a un acuerdo con estas respecto al control de tu cuerpo, lo cual evita que tengas que hacer el tiro pero deberás especificar horas o días determinados en los cuales tus otras personalidades se manifestarán. Puedes también dejar que otra de tus personalidades tome control en determinados momentos o situaciones.

## Psicosis

Un personaje con psicosis carece de empatía hacia el mundo que le rodea, buscando saciar sus pasiones más oscuras sin tener en cuenta las consecuencias que causarán. La psicosis es muy difícil de identificar y neutralizar ya que una persona con esta locura intentará ocultarla en todo momento, dándole ventaja en tiros de Engaño y defensa contra de efectos mentales. Esta locura funciona como Múltiples personalidades respecto a los cambios de personalidad pero añadiendo +2 a tiros para resistir el cambio. Es imposible llegar a un acuerdo con la identidad psicótica, ya que esta siempre buscará obtener control absoluto de tu cuerpo.

Las armas de asedio son grandes máquinas y estructuras empleadas tradicionalmente para tomar fortalezas. En esta página pueden encontrarse tanto armas típicas de una era medieval como gigantescos cañones pertenecientes a una era más moderna

## Armas de asedio medievales

### Catapulta

Las catapultas son máquinas de asedio que lanzan objetos a grandes distancias de modo de proyectiles. Son difíciles de apuntar con precisión y requieren constantes ajustes a su arco de tiro, pero infligen daño devastador a murallas y fortificaciones. Una catapulta necesita una tripulación de 5 personas para poder ser usada efectivamente.

Para atacar con una catapulta el operario debe hacer un tiro de Conocimiento o Bombas contra un tiro de dificultad determinado por la distancia del objetivo (+4 si está a menos de 100 pies, +2 por cada incremento de 25 pies). En el caso de tener éxito, la catapulta disparará a ese punto. Si el tiro fracasa la catapulta caerá en un punto aleatorio localizado a 1d6 x 5 pies del objetivo (1d6 x 10 si es un fallo crítico). Cada vez que una catapulta fracase en su tiro de ataque la tripulación podrá ajustar la puntería de esta, reduciendo así el modificador de dificultad para apuntar por 2 (mínimo 0).

Las catapultas tienen una distancia máxima de 200 pies y una distancia mínima de 100 pies. Todas las criaturas y objetos que se encuentren en el área de impacto de la catapulta sufrirán 3d8 daño contundente y recibirán una herida permanente media . Este daño puede reducirse con un tiro de Esquiva y Evasión se aplicará contra este efecto. Las estructuras hechas de piedra quedarán destruidas como si se tratase de un Derrumbamiento y toda la tierra en un área de 10 pies centrado en la zona de impacto se convierte en terreno difícil.

Una catapulta puede alterarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas de asedio similares.

* **Ligera:** Una catapulta ligera reduce los dados de dificultad recibidos por 1 para apuntar con la catapulta. Es además suficientemente ligera que se le pueden añadir ruedas, permitiendo que pueda moverse 10 pies al turno. Reduce el daño de impacto de esta máquina de asedio a 2d8 y el nivel de las heridas permanentes que inflige por 1, además de las distancias mínimas y máximas de impacto por 50 pies.
* **Pesada:** Una catapulta pesada incrementa los dados de dificultad recibidos por 1 para apuntar con la catapulta, pero también hará 4d8 daño al impactar y aumenta el nivel de las heridas permanentes que inflige por 1. La distancia máxima de una catapulta pesada aumenta por 100 pies.
* **Trabuquete:** Un trabuquete es un arma de asedio similar a una catapulta, pero gracias a la maquinaria con la que opera puede disparar a enemigos a mayores distancias y lanzar objetos de mayor tamaño. Un trabuquete aumenta su distancia de disparo por 100 pies y sus proyectiles harán daño a todos los objetivos en un área de 15 pies de radio a la zona de impacto. Un trabuquete ligero no podrá moverse y reducirá el radio de impacto por 10 pies mientras que un trabuquete pesado aumentará su radio de impacto por 15 pies.

### Torre de asedio

Una torre de asedio es una masiva estructura de madera que protegerá a los soldados que se encuentren en ella y es suficientemente alta para traspasar las murallas de la fortaleza enemiga. Esta tiene un movimiento de 15 pies y dará cubierta completa a todos los soldados en ella. Arqueros que haya en una torre de asedio podrán disparar desde dentro de ella, recibiendo cubierta superior en sus ataques además de los beneficios por elevación. Una torre de asedio estándar tiene una altura de tres pisos y puede contener a una tripulación de 12 personas. Cada aumento o reducción de tamaño de la torre de asedio añadirá un piso a esta y duplicará o la reducirá a la mitad a la tripulación.

Una torre de asedio está normalmente hecha de madera y tiene 5 PV por piso. Al ser destruida hará los efectos de un Derrumbamiento a todos los soldados que se encuentren dentro de ella.

### Balista

Una balista es una máquina de asedio similar a una ballesta de gran tamaño. Esta máquina es capaz de disparar proyectiles con mayor velocidad y precisión que una catapulta, requiriendo sólo una tripulación de 2 personas para ser usada efectivamente.

Para disparar con una balista se necesita un tiro de Aptitud con arma (arcos) o Bombas, el cual se realiza contra el objetivo de esta. El tiro de ataque recibirá una penalización de +2 por cada categoría de tamaño de diferencia que hay entre la balista y el objetivo. Esta penalización puede reducirse por 2 por cada miembro adicional de tripulación que esté operando la balista. Esta arma hará 2d8 daño perforante al impactar e infligirá automáticamente una herida permanente leve. Una balista puede disparar a objetivos localizados a hasta 120 pies de distancia e ignorará la defensa del objetivo si este se encuentra a menos de 30 pies de distancia.

Una balista puede alterarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas de asedio similares.

* **Pesada:** Una balista pesada hace 3d8 daño base al impactar y aumenta el nivel de las heridas permanentes que inflige por 1, pero disparar con ella añade +2 dificultad adicional al tiro además de requerir una tripulación de 4 personas para ser usada. La distancia máxima de una balista pesada aumenta por 60 pies.
* **Rompepuertas:** Una balista rompepuertas disparará proyectiles contundentes para destruir sólidas estructuras. El daño de una balista rompepuertas pasa a ser contundente y se multiplicará por 2 al impactar a estructuras, pero a su vez requerirá una tripulación de 2 personas adicionales.

### Cañón

Un cañón es un largo tubo metálico que propulsa proyectiles a grandes velocidades empleando la pólvora. Un cañón requiere una tripulación de 2 personas para ser usado efectivamente y puede alcanzar distancias de hasta 100 pies.

Para disparar con un cañón se necesita un tiro de Aptitud con arma (armas de fuego) o Bombas, el cual se realiza contra el objetivo de este. El tiro de ataque recibirá una penalización de +2 por cada categoría de tamaño de diferencia que hay entre el cañón y el objetivo. Esta penalización puede reducirse por 2 por cada miembro adicional de tripulación que esté operando el cañón. Un cañón inflige 3d10 daño perforante en un radio de salpicadura de 5 pies, y todas las criaturas que se encuentren en su radio de efecto sufrirán además una herida permanente media (grave si están a 50 pies o menos del cañón). Si un cañón llega a explotar a causa de desventajas generadas el efecto será devastador, infligiendo el daño base del cañón a todas las criaturas que se encuentren a 5 pies de este Recargar un cañón requiere una acción de turno completo (una acción bonus si hay 4 personas en la tripulación).

Un cañón puede alterarse con las siguientes características para dar lugar a todo tipo de armas de asedio similares.

* **Pesado:** Un cañón pesado hace +1d10 daño base al impactar y aumenta el nivel de las heridas permanentes que inflige por 1, pero los disparos hechos con este añaden un dado de Dificultad al tiro. Además, se necesita una tripulación de 2 personas adicionales para operar un cañón pesado y la distancia máxima de este aumenta por 50 pies. El radio de salpicadura de un cañón pesado aumenta por 5 pies.
* **Ligero:** Un cañón ligero es más fácil de llevar y utilizar a costa de reducir su fuerza de disparo. Reduce el número de dados de Dificultad que añades al disparo por 1 al hacer ataques con un cañón ligero, pero el daño base se reducirá a 2d10 y las heridas serán de un nivel inferior. Los cañones ligeros pueden emplearse como armas de fuego por criaturas con FUE 4 o más, pero necesitarán 2 manos para utilizarse y recargarlos cuesta una acción de turno completo.
* **Bombarda:** Una bombarda es un cañón especializado para atacar murallas de ciudades. Disparar con una bombarda funciona igual que atacar con una catapulta, pero hará 3d10 daño explosivo al impactar. Una bombarda no puede atacar a objetivos que se encuentren a menos de 50 pies de distancia y requiere una tripulación de 4 personas para ser utilizada efectivamente. Las mejoras Pesado y Ligero pueden aplicarse también a una bombarda como si fuese un cañón.

Los niveles míticos sirven para formar personajes con fuerza y capacidades legendarias que realizarán grandes hazañas y cambiarán para siempre el rumbo de la historia. Un nivel mítico sólo puede ser otorgado por el máster y se recomienda usarlos con discreción debido a la rareza de personajes míticos.

## Niveles míticos

Cuando un personaje alcance un nivel mítico recibirá una de las siguientes habilidades según el nivel mítico total que tenga. Además de las mejoras obtenidas en cada nivel un personaje podrá escoger dos atributos míticos de su elección, los cuales modifican y mejoran los rangos que ya posea.

| Nivel mítico | Habilidades |
| --- | --- |
| 1 | Talentos míticos, aumento de estadísticas, elegido del destino |
| 2 | Iniciativa mítica, acciones adicionales |
| 3 | Difícil de matar, regeneración superior |
| 4 | Inspiración mítica |
| 5 | Resistencias míticas |
| 6 | Fabricar artefacto |
| 7 | Instinto de batalla |
| 8 | Voluntad inquebrantable |
| 9 | Invulnerabilidad |
| 10 | Semidivino |

Talentos míticos: Eres capaz de obtener una soltura en determinados talentos muy por encima de la media. Tu nivel máximo de talento aumenta a 10, aumentando los bonificadores de la misma manera e incrementando la estadística relacionada con el talento a niveles 6, 8 y 10 si esta es inferior a 6. Cada vez que alcances un nivel mítico recibirás un nivel adicional de talento.

Aumento de estadísticas: Al alcanzar tu primer nivel mítico incrementa una de tus estadísticas por 1, llegando como máximo a 12. Cada vez que recibas un nuevo nivel mítico vuelve a aumentar una de tus estadísticas.

Elegido del destino: El destino guía tus acciones para lograr hazañas espectaculares y protegerte de una muerte casi segura. Recibes un número de cargas míticas igual a la mitad de los niveles míticos que tengas (redondeado hacia arriba), las puedes gastar para mejorar los obtenidos en tiros de habilidad, ataque o defensa. Una carga mítica te permite añadir 1d6 al tiro después que obtengas el resultado, permitiéndote así convertir un fracaso en un éxito. Las cargas míticas que tengas se restaurarán al hacer un descanso corto.

Iniciativa mítica: A nivel mítico 2 recibes un incremento a tu prioridad igual a la tu nivel mítico dividido entre 2 (redondeando hacia abajo) y te posicionarás antes que otros personajes no-míticos con el mismo valor de prioridad sin importar el arma que utilicen. Las criaturas no-míticas no obtendrán ningún bonificador por flanqueo ni ataque sorpresa contra ti.

Acciones adicionales: A nivel mítico 2 eres capaz de actuar con gran celeridad, recibiendo una acción de movimiento adicional en tu turno. Cuando alcances niveles míticos superiores recibirás más acciones, obteniendo una acción estándar adicional a nivel mítico 6 y una acción de movimiento adicional a nivel mítico 10.

Difícil de matar: A nivel mítico 3 la energía mítica que emana de tu cuerpo te protege de las heridas más mortales y te fortalece para seguir luchando en las situaciones más desesperadas. Todas las heridas permanentes que sufras pasan a ser de un nivel inferior, acumulándose con atributos como Difícil de matar o Resistir armas. Puedes seguir luchando a 0 PV sin sufrir ninguna penalización, cayendo inconsciente solo cuando seas reducido a un número de PV negativos igual a tu CON negativa.

Regeneración superior: A nivel mítico 3 tu cuerpo es capaz de sanarse a velocidades muy rápidas. Al principio de la ronda recuperas 2 Vitalidad y 2 PV, acumulándose con otros atributos que otorguen regeneración. Además de ello, al descansar tus heridas permanentes reducen su gravedad con mayor rapidez, permitiéndote reducir el nivel de una de tus heridas por 1 al realizar un descanso corto y el nivel de todas tus heridas al realizar un descanso largo (esto se acumula con otras habilidades similares como Conexión elemental).

Inspiración mítica: A nivel mítico 4 eres capaz de emplear tu poder mítico para empujarte a ti mismo y a tus aliados a conseguir lo imposible. Recibes una reserva de puntos de inspiración igual a tu nivel mítico - 1, los cuales puedes gastar para que tanto tú como un aliado reciban ventaja o desventaja en un tiro (no puedes afectar a la misma persona con más de 3 puntos de inspiración a la vez). Los puntos recibidos por esta habilidad se acumulan con el atributo Inspiración.

Resistencias míticas: A nivel mítico 5 incrementa tu armadura natural junto con todas las resistencias elementales y mágicas que tengas por 2. Te vuelves además inmune a todos los efectos de estado infligidos por criaturas no-míticas.

Fabricar artefacto: A nivel mítico 6 eres capaz de infundir un objeto o arma con tu poder mítico para convertirlo en un legendario artefacto. Un artefacto es un objeto mágico único cuyas características y habilidades quedan decididas por ti con el consentimiento del máster. Una lista de artefactos renombrados de Raldamain puede encontrarse aquí.

Instinto de batalla: A nivel mítico 7 tus instintos han alcanzado una agudeza sobrenatural, permitiéndote notar la posición exacta de todas las criaturas que se encuentren a 30 pies de ti aunque lo puedas percibirlas normalmente, como sería el caso de criaturas invisibles. No sufres ninguna penalización por ocultamiento contra enemigos que se encuentren a esa distancia y recibes inmunidad a fintas hechas por criaturas no-míticas.

Voluntad inquebrantable: A nivel mítico 8 tu voluntad no puede ser sometida por ningún efecto mortal, otorgándote inmunidad a efectos mentales, miedo y moral provocados por efectos no-míticos. Puedes además ejercer tu voluntad para cambiar forzosamente el destino, permitiéndote un número de veces por combate igual a tu nivel mítico entre 2 (redondeando hacia abajo) repetir un tiro de ataque, defensa o habilidad conservando todos tus bonificadores. Esta habilidad solo puede emplearse más de una vez por tiro y puedes quedarte con el resultado que más te convenga.

Invulnerabilidad: A nivel mítico 9 recibes inmunidad a todo el daño físico hecho por fuentes no-míticas. Tienes además la capacidad de resucitar cuando te encuentres al borde de la muerte, recibiendo una descarga de poder mítico para continuar luchando. Esta habilidad solo puede usarse una vez al día y al emplearse te resucitará al instante con todos tus PV y Vitalidad. Invulnerabilidad no puede emplearse si sufres una herida crítica infligida por otra criatura mítica.

Semidivino: A nivel mítico 10 has alcanzado el poder máximo posible permitido para un mortal, encontrándote a un paso de la divinidad. Un ser semidivino es inmortal y capaz de conceder una pequeña porción de poder divino a sus seguidores, permitiéndoles obtener rangos en Guerrero divino y Magia divina. Recibe además un conocimiento profundo de la magia elemental, arcana y oculta, permitiéndole tirar los dados de soltura más altos que tenga para todos sus tiros de magia.

## Atributos míticos

Los niveles míticos son capaces de mejorar exponencialmente las habilidades otorgadas por atributos básicos. Al obtener un nivel mítico puedes mejorar un rango que ya poseas a nivel máximo, recibiendo habilidades adicionales muy superiores a la media.

### Armas

A distancia:

Ataques naturales:

Contundentes:

Filos cortantes:

### Combate

Armaduras: Tu armadura está infundida con tu poder mítico, aumentando su defensa y resistencia mágica por 2 y reduciendo el penalizador de nuevo por 2. Recibirá además un número de mejoras de armadura con coste total 4 en créditos. Esta mejora puede tomarse hasta dos veces adicionales.

Compañero salvaje:

Fortitud: La energía mítica fortalece tu cuerpo a límites superiores, aumentando así tus PV y armadura natural por 2. Tu armadura natural cuenta como armadura pesada para los propósitos de gran corte y es capaz de resistir daño perforante hecho por ataques furtivos. Una vez por combate puedes recuperar PV y Vitalidad igual a 3 + CON como acción bonus. Si vuelves a tomar esta mejora vuelve a incrementar tus PV y armadura natural y podrás recuperar PV y Vitalidad una vez adicional por combate (esta puede tomarse un máximo de tres veces).

Ira: Al entrar en ira eres capaz de conectar con una fuerza primigenia capaz de transformarte en un guerrero invencible. Al entrar en ira incrementa dos de tus estadísticas físicas por 2, tu defensa por 2 y todos tus movimientos base por 15 pies.

Montar:

Rastrear: Tu mítica conexión con las tierras salvajes te transforma en un conocedor de todos los terrenos o un cazador imparable. Escoge una de las siguientes dos habilidades, y si vuelves a escoger esta mejora podrás elegir una mejora adicional.

* **Caminante del horizonte:** Todos los terrenos naturales en el planeta cuentan como terrenos predilectos para ti, otorgándote así todos los beneficios de estos en cualquier lugar que estés (esto te permite tener activos a la vez todos los bonificadores de maestro del terreno). Adicionalmente, puedes escoger otro planeta o dimensión como terreno predilecto, recibiendo las habilidades de una ascendencia a rango I de una ascendencia de tu elección. Si ya tienes rangos en dicha ascendencia recibes un rango adicional en esta (recibirás su versión mítica si ya la tienes al máximo).
* **Cazador legendario:** Al declarar a un objetivo como tu presa recibirás los beneficios de visión futura contra ella, repitiendo así todos tus tiros de ataque y defensa contra ella y quedándote con el resultado que más te convenga. Además, eres capaz de detectar donde se encuentra sin importar su distancia, notando así un leve pero claro rastro que se hará más poderoso lo más que te acerques a él. Los beneficios de presa durarán hasta que tu objetivo muera o tú escogas cesarlos.

Reflejos:

### Magia arcana

Espacial: Aumenta tu reserva por 2 chi y tu tiro de magia espacial por 1. Escoge una de las siguientes habilidades cada vez que tomes esta mejora:

* **Maestría de portales:**
* **Agujero de gusano:**

Evocación: Aumenta tu reserva por 2 chi y tu tiro de magia de evocación por 1. Escoge una de las siguientes habilidades cada vez que tomes esta mejora:

* **Meteorito:**

Ilusoria: Aumenta tu reserva por 2 chi y tu tiro de magia ilusoria por 1. Escoge una de las siguientes habilidades cada vez que tomes esta mejora:

Mental: Aumenta tu reserva por 2 chi y tu tiro de magia mental por 1. Escoge una de las siguientes habilidades cada vez que tomes esta mejora:

Protectora: Aumenta tu reserva por 2 chi y tu tiro de magia protectora por 1. Escoge una de las siguientes habilidades cada vez que tomes esta mejora:

Temporal: Aumenta tu reserva por 2 chi y tu tiro de magia temporal por 1. Escoge una de las siguientes habilidades cada vez que tomes esta mejora:

* **Revertir tiempo en masa:**
* **Premonición superior:**

### Elementalismo

Agua:

Aire:

Fuego:

Hielo:

Metal:

Naturaleza:

Sangre:

Tierra:

Tormenta:

### Ascendencias

Abisal:

Aire:

Agua:

Akhásica:

Boreal:

Celestial:

Fuego:

Infernal:

Oni:

Tierra:

Sombría:

Verdeante:

### Ocultismo

Gravitatoria:

Onírica

Sombría:

Médium:

Mente desencadenada:

Nigromancia:

Telekinesia:

### Religión

Guerrero divino:

Magia divina:

### Social

Influenciar:

Presencia:

### Ciencia

Conocimiento:

Fabricación:

El sistema de rangos es efectivo para representar criaturas humanoides, pero en el caso que un jugador o el máster busquen crear una criatura con fisiología diferente hará falta una nueva normativa. Estas reglas especifican el proceso exacto para añadir atributos físicos sobre un cuerpo para dar lugar a todo tipo de animales y criaturas fántasticas.

## Formas base

El primer paso para formar una criatura es decidir su forma base entre las siguientes posibilidades. Esto determinará sus estadísticas físicas básicas además de su movimiento base.

Bípedo: La criatura está dotada de dos piernas y dos brazos. Su movimiento base es 15 pies y sus estadísticas físicas son FUE 2, DES 2, CON 2.

Cuadrúpedo: La criatura está dotada de cuatro patas. Su movimiento base es 20 pies y sus estadísticas físicas son FUE 3, DES 1, CON 2.

Sierpe: La criatura no tiene piernas ni brazos, pero posee una cola y aumenta su alcance por 10 pies. Su movimiento base es 10 pies y sus estadísticas físicas son FUE 1, DES 3, CON 2. Además, tiene un movimiento de excavar igual a 10 pies y su tamaño inicial es Pequeño, teniendo -1 PV base.

Ave: La criatura tiene alas y garras. Puede volar a una velocidad de 15 pies y sus estadísticas físicas son FUE 1, DES 4, CON 1. Su tamaño inicial es Pequeño, teniendo -1 PV base.

Acuático: La criatura está dotada para sobrevivir en el mar. Es capaz de respirar bajo el agua y puede nadar a una velocidad de 15 pies. Sus estadísticas físicas son FUE 2, DES 2, CON 2.

Ciempiés: La criatura se asemeja a una sierpe formada por numerosos segmentos con pequeñas piernas. Su movimiento base es de 15 pies y puede escalar a una velocidad de 10 pies. Sus estadísticas físicas son FUE 1, DES 3, CON 2 y empezará con tamaño Pequeño, teniendo -1 PV base.

Aberrante: La criatura tiene una forma amorfa que desafía toda ley natural. Recibe 3 PT adicionales y puede distribuir 6 puntos de estadística entre su FUE, DES y CON como desee (no puede exceder 4).

## Puntos de Transformación

Los puntos de transformación (PT) representan las características fisiológicas de una criatura que le garantizan la supervivencia. Con ellos un jugador o el máster pueden crear criaturas fantásticas con facilidad.

Al construir una criatura de un nivel determinado es posible sustituir un rango que obtendría dicha criatura por 3 PT, los cuales pueden ser gastados para obtener mejoras. Determinados rangos permiten gastar PT en habilidades, lo cual permite que un personaje pueda alterar su propio cuerpo siempre y cuando esto permanezca en los límites de lo posible (esto queda dictaminado por el máster).

### Mejoras de 1 PT

Garras: La criatura tiene un par de garras afiladas en sus brazos o sus piernas. Las garras infligen 1d4 + FUE daño cortante al impactar y todas las heridas permanentes provocadas con ellas infligirán además sangrado.

Defensa natural: La criatura tiene una dura coraza que le protege del daño. Esta mejora incrementará la armadura natural de la criatura por 2, acumulándose con la habilidad con el mismo nombre perteneciente a Fortitud. Puedes emplear 1 PT adicional para incrementar la defensa de dicha criatura por 2 a costa de reducir su DES por 2 (esto cuenta como un penalizador por armaduras y puede ser reducido de la misma manera). Una criatura con esta mejora puede recibir rangos de Armaduras y no cuenta como si no llevase armadura para los propósitos de Tajo feroz y Ataque furtivo.

Tentáculo: La criatura posee un flexible tentáculo en una parte de su cuerpo. Realizar un ataque con tu tentáculo es una acción, con alcance 10 pies y que inflige 1 + FUE daño contundente al impactar. También puedes emplear el tentáculo para hacer maniobras de combate como Tropezar, Agarre o Desarme. Puedes emplear 1 PT adicional en esta transformación para recibir otro tentáculo de igual tamaño o para transformar el tentáculo en un manojo de tentáculos más pequeños. Un ataque realizado con un manojo de tentáculos te cuesta una acción estándar, pero hace 1d6 + FUE daño base y al impactar el objetivo está Agarrado automáticamente.

Movimiento adicional: La criatura aumenta sus capacidades atléticas, aumentado su movimiento base por 5 pies o recibiendo una velocidad de 10 pies en Nadar, Escalar o Excavar.

Golpe: La criatura puede hacer poderosos golpes con su cuerpo. Un golpe inflige 1d4 + FUE daño contundente al impactar (1d6 + FUE si tiene rangos en ataques naturales) y puede provocar heridas permanentes a criaturas con armadura aunque el daño sea reducido a 0. Además esta cuenta como si tuviera la mejora guantalete para determinar las alteraciones que tendría sobre lo

Resistir energía: La criatura obtiene resistencia 2 contra un tipo determinado de energía y los efectos de estado relacionados con ella. Algunas posibilidades son Frío, Fuego, Ácido, Rayo y Trueno. Puedes emplear 1 PT adicional incrementar su resistencia por 2 o recibir resistencia 2 contra un nuevo elemento.

Perforar: La criatura recibe una espina en una parte de su cuerpo con la cual puede atacar. La espina inflige 1d6 + FUE daño Perforante al impactar e ignora la armadura natural de tu objetivo al hacer ataques sorpresa o flanqueo.

Depredador: La criatura tiene los sentidos más desarrollados para poder cazar con facilidad en su entorno. Esta habilidad otorga un fino sentido de olfato en un radio de 30 pies capaz de detectar la presencia de otras criaturas en dicho espacio (esto aumenta a 60 pies si los vientos son favorables y a 15 pies si no lo son). El sentido de olfato puede emplearse también para detectar el rastro de otras criaturas que hayan pasado por dicho espacio, otorgando así un ventaja en tiros de percepción y supervivencia.

Visión periférica: Los ojos de la criatura le permiten ver todo su entorno por igual. No puede ser atacada por la espalda y es inmune a las ventajas por flanqueo. Visión periférica puede mejorarse con Sentido superior.

Ferocidad: Esta criatura seguirá luchando aunque se encuentre a 0 PV y no recibirá heridas permanentes hasta que pierda más de la mitad de sus PV. Si posee un rango de Fortitud entonces dejará de estar fatigado cuando se encuentre a 0 PV.

Mordisco: La mandíbula de la criatura está dotada de gran fuerza. La criatura puede realizar un ataque de mordisco como acción bonus una vez al turno contra una criatura Agarrada, Aturdida o Inconsciente. El mordisco hace 1d6 + FUE daño perforante, y en el caso de que la criatura agarrada con el mordisco sea de tamaño inferior por 2 niveles, esta deberá volver a tirar Heroísmo contra tu tiro de ataque o será devorada. Si se le añade el mordisco a una criatura cuadrúpeda esta podrá realizarlo como acción estándar al final de una carga. Puedes gastar 2 PT adicionales con esta habilidad para añadir una segunda boca a la criatura dotada de un ataque de mordisco o incrementar el daño de un mordisco por 1d6.

Cola: La criatura recibe una sinuosa cola, con la cual puede manipular objetos o hacer ágiles golpes. Hacer un ataque con la cola te cuesta una acción bonus (acción de movimiento si es una criatura de base Sierpe) y hace 1 + FUE daño. La cola puede mejorarse con las transformaciones Garras, Golpe, Tentáculo y Perforar.

Explosión: Cuando la criatura es reducida a 0 PV esta explotará al instante. La explosión es un tiro de CON que hace 1d6 + CON daño a todas las criaturas en un radio de 10 pies. El daño de energía equivale al elemento escogido para Ataques infundidos, y todos los efectos al reducir PV se aplican también a esta. El daño de la explosión aumenta por 1d6 y el radio de explosión por 5 pies por cada aumento de tamaño que tenga la criatura. Si la criatura ha gastado PT en veneno, en lugar de hacer daño con la explosión podrá envenenar a todas las criaturas en el radio.

Camuflaje: La piel de la criatura está adaptada para ocultarse con facilidad en un terreno específico. Una criatura con camuflaje tiene la capacidad de volverse invisible como acción estándar si se encuentra en su terreno predilecto y está fuera del campo de visión de criaturas enemigas. Los beneficios de camuflaje se perderán en el momento que la criatura realice un ataque. Si la criatura posee la habilidad Acechar podrá ocultarse como acción de movimiento en lugar de estándar (acción bonus empleable)

Movilidad: La criatura se mueve con gran agilidad, atacando y retirándose antes de que su objetivo pueda reaccionar. Esta recibirá ventaja en todos sus tiros de defensa para evitar ataques de oportunidad por salir de un enfrentamiento y si logra provocar una herida permanente puede desenganchar como acción bonus.

Aguantar respiración: El sistema respiratorio de la criatura está capacitado para aguantar tiempo excesivo en entornos adversos. Una criatura con esta habilidad duplica el número de rondas que puede resistir antes de ahogarse y podrá aguantar su respiración durante 10 minutos seguidos. Cada aumento de tamaño que tenga la criatura incrementará el número minutos en los cuales puede aguantar la respiración por 10 minutos debido al aumento de la capacidad respiratoria que tendrá. Gasta 1 PT adicional en este atributo para que la criatura se vuelva anfibia, permitiéndola respirar tanto el aire como el agua.

Imitar voces: La criatura es capaz de imitar a la perfección los sonidos que escucha sin la necesidad de entenderlos. Distinguir una imitación de un sonido real requiere tener éxito en un tiro de averiguar intenciones o estudio (campo de ciencias naturales) Si la criatura es un ser inteligente podrá emplear las voces imitadas para engañar a los oyentes, obteniendo los efectos de [imitación perfecta.](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/influenciar.html#rango-iv)

Pinza: La criatura está dotada de una gran pinza capaz de atrapar con facilidad a sus víctimas. Todos las maniobras de agarre hechos con una pinza costarán una acción de movimiento y al impactar con un ataque podrá emplear una acción de movimiento para que el objetivo quede agarrado de manera automática. Esta mejora puede aplicarse a ambas garras de la criatura o a la mandíbula de esta.

### Mejoras de 2 PT

Sentido superior: La criatura obtiene una nueva forma de percepción. Esta puede ser una entre [Vista del vacío,](http://raldamain.com/rules/Plantillas/plantilla%20abisal.html#rango-ii) [Visión ígnea](http://raldamain.com/rules/Plantillas/plantilla%20de%20fuego.html#rango-ii), [Georradar](http://raldamain.com/rules/Plantillas/plantilla%20de%20tierra.html#rango-ii), [Visión árctica](http://raldamain.com/rules/Plantillas/plantilla%20boreal.html#rango-ii) o [Visión infernal](http://raldamain.com/rules/Plantillas/plantilla%20infernal.html#rango-ii). El sentido obtenido no alcanzará un radio superior a 60 pies. El coste de esta mejora se reduce por 1 si la criatura posee la mejora Ascendencia espiritual.

Alas: La criatura recibe una velocidad de vuelo igual a 60 pies. Las alas pueden recibir heridas permanentes, y apuntar a las alas requiere un gasto adicional de 2 ventajas. Puedes emplear 2 PT adicionales para añadirle a la criatura otro par de alas, lo cual aumenta su velocidad de vuelo por 30 pies o gastar 1 PT para que la criatura pueda volar sin la necesidad de alas.

Inmunidad: La criatura recibe Inmunidad contra un tipo de energía al que tenga resistencia. Puedes emplear 2 PT adicionales para que la criatura reciba Absorción contra ese tipo de energía. La Absorción causa que cada vez que la criatura sufra daño del tipo de energía designado, esta no sufre daño y se sana una cantidad de Vitalidad igual a la mitad del daño que sufriría.

Miembros adicionales: La criatura recibe un par adicional de miembros, los cuales pueden ser dos piernas o dos brazos. Cada par adicional de piernas aumenta el movimiento base por 10 pies y otorga +2 Resistencia a ser Tropezado, mientras que cada par adicional de brazos permite que una criatura pueda hacer un ataque natural adicional al turno (si lleva armas, puede hacer un ataque adicional en el caso que tenga aptitud con dos armas mientras que si tiene rangos en magia puede utilizar una vez adicional por ronda una habilidad que cueste una acción de movimiento).

Ataques infundidos: Los criatura tiene los ataques físicos infundidos de un elemento específico. Esta habilidad funciona como la habilidad Ataques infundidos de una ascendencia de tu elección, causando que dichos ataques inflijan 2 daño de energía adicional y provocando nuevos efectos al reducir los PV. Los elementos para escoger son [fuego](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20fuego.html#rango-iv), [hielo](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20boreal.html#rango-iv), [tierra](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20tierra.html#rango-iv), [agua](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20agua.html#rango-iv) o [aire](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20aire.html#rango-iv) (cuenta como si tuviera magia de tormenta).

Veneno: La criatura obtiene la capacidad de producir veneno. Al infligir daño con un ataque puede inyectarle al objetivo un [veneno](http://raldamain.com/rules/reglas%20adicionales.html#venenos). El veneno que inyecta es un veneno que afecta a una estadística de tu elección, entrará en efecto una vez cada seis rondas y tendrá tiro de gravedad igual a su CON. Puedes gastar 1 PT adicional para añadir +2 al tiro de gravedad del veneno, requerir que se necesite tener éxito en un tiro adicional de CON para reducir el nivel del veneno, reducir la tasa de efecto por dos rondas (mínimo una ronda) o modificar el veneno de una forma nueva siempre y cuando tenga el consentimiento del máster.

Arrollar: Al realizar una carga la criatura aumentará su daño base por 1d6 al impactar y podrá realizar una maniobra de tropezar como acción bonus. Además, si una criatura se encuentra en el camino de una carga antes que la criatura llegue a impactar esta sufrirá un ataque natural de manera automática salvo que gaste una acción de movimiento para salirse de su camino.

Espinas: La criatura tiene varias afiladas espinas a lo largo de su cuerpo. Las espinas causan que haga +1 daño perforante con todos sus ataques físicos y cuando sufra daño por un ataque natural el atacante recibirá Sangrado. Si la criatura con espinas agarra a otra, la criatura agarrada sufrirá 1 daño letal al principio de su turno. Puedes gastar 1 PT adicional para uno de las siguientes mejoras:

* **Espinas venenosas:** Las espinas están cubiertas por veneno. Cuando una criatura te haga daño con sus espinas el objetivo quedará envenenado. Esto requiere la mejora Veneno.
* **Lanzar espinas:** La criatura puede hacer ataques a distancia con sus espinas. Las espinas hacen 1d6 daño perforante al impactar y funcionan como un ataque a distancia. Los atributos otorgados por Perforar se aplican en este ataque y si esta mejora se coge varias veces aumenta el área de efecto de las espinas por 5 pies y el daño por 1.

Invisibilidad: La criatura tiene la capacidad de volverse invisible durante un breve instante de tiempo tanto por un efecto mágico o cambiando su piel para camuflarse con su entorno. Emplear esta habilidad cuesta una acción estándar y el efecto de invisibilidad durará hasta que la criatura pierda la concentración o ataque. Puedes emplear 2 PT adicionales para que la criatura sea invisible de manera pasiva, manteniendo así este efecto durante periodos extendidos de tiempo (esta mejora cuesta -1 PT al aplicarla a una criatura incorpórea).

Movimiento elemental: La criatura recibe un movimiento especial asociado con un elemento con el cual están infundidos sus ataques. Moverse de dicha manera cuesta una acción estándar salvo que la criatura sufra 2 daño no-letal y la velocidad de este puede ser aumentado con la mejora Movimiento adicional. Las opciones para escoger son [propulsión](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20fuego.html#rango-iv) (fuego), [ola de tierra](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20tierra.html#rango-iv) (tierra), [columna de agua](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20de%20agua.html#rango-iv) (agua), [forma gaseosa](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20boreal.html#rango-v) (hielo) o [jinete del relámpago](https://raldamain.com/rules/Rangos/Elementalismo/magia%20de%20tormenta.html#rango-iv) (aire).

Aura elemental: La energía elemental que emana de la criatura se manifiesta en forma de un aura de energía. Esta habilidad permite a la criatura obtener un aura elemental asociada con el elemento que infunde sus ataque, entre las cuales se encuentran [manto nevado](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20boreal.html#rango-iii) (hielo), aura abrasadora (fuego), armadura de piedra (tierra), forma fluida (agua) y vientos protectores (aire). Si la criatura tiene la mejora ascendencia espiritual reduce el coste de esta habilidad por 1.

Drenar sangre: La criatura es capaz de drenar la sangre de sus víctimas para recuperar vitalidad, provocándoles gran dolor mientras se recupera. Esta mejora permite que la criatura pueda provocar sangrado a su objetivo al infligir daño. Si la criatura acaba la ronda agarrando a un objetivo con sangrado esta se recuperará 2 vitalidad mientras que el objetivo agarrado aumentará el nivel de una de sus heridas permanentes por 1. Si la criatura tiene la mejora veneno puede infectarle con este al drenar sangre.

Infusión necrótica: Los ataques de la criatura están infundidos de energía necrótica, debilitando la vida de las criaturas que ataca. Esta habilidad provoca que la criatura inflija +2 daño necrótico al impactar y el daño a los PV que provoque no podrá ser sanado salvo por magia. Si posees la habilidad toque necrótico el daño adicional recibido por esta mejora se acumula con el daño que este otorga.

Cabeza adicional: La criatura tiene otra cabeza con las mismas capacidades y atribuciones. Una criatura con una cabeza adicional no puede ser aturdida ni cegada salvo que todas sus cabezas lo sean y recibe inmunidad a flanqueo. Además de ello, la criatura no podrá recibir penalizadores a sus estadísticas mentales salvo que estos afecten a todas sus cabezas.

Telaraña: La criatura cuenta con glándulas específicas que le permiten escupir hilo semejante a la seda capaz de atrapar a las criaturas que crucen por él. Escupir una telaraña cuesta una acción estándar y esta tendrá una distancia máxima de 50 pies. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies del radio de impacto serán agarradas inmediatamente y deberán tirar fuerza contra tu CON para escapar. Alternativamente, esta mejora puede emplearse como acción de turno completo para llenar un espacio de lado igual a tres veces el tamaño de la criatura con telarañas, convirtiéndolo así en terreno difícil superior. Una criatura con esta habilidad no puede ser agarrada por telarañas y no sufrirá ninguna penalización al moverse por estas.

Desplazamiento: A causa de influencias de magia temporal la criatura es capaz de aparecer y desaparecer periódicamente, causando que pueda evitar ataques directos hechos contra ella. Un total de tres veces por combate una criatura con esta mejora puede evadir un ataque directo hecho contra ella, anulando por completo todos los resultados de la tirada (esto incluye a las desventajas que genere el defensor). Esta habilidad no puede emplearse en un campo antimágico y si el atacante posee la habilidad Desplazamiento este puede gastar 1 chi para que el ataque no sea cancelado.

Teletransporte: A causa de influencias de magia espacial la criatura recibe la capacidad de realizar pequeños saltos espaciales. Un salto espacial cuesta una acción de movimiento y permite a la criatura teletransportarse hasta 60 pies en cualquier dirección evitando ataques de oportunidad. Esta habilidad puede emplearse hasta tres veces por combate y la criatura no podrá utilizarla si es afectada por un Ancla dimensional.

### Mejoras de 3 PT

Tamaño superior: Aumenta el tamaño de la criatura por 5 pies. Al aumentar su tamaño, la criatura aumenta su FUE y CON por 2, reduce su DES por 1, incrementa todos sus movimientos base por 10 pies y aumenta su alcance por 5 pies. Cada aumento de tamaño aumenta además la Armadura natural por 1 y los PV base por 1. Esta mejora puede tomarse hasta un máximo de dos veces, pero la FUE y CON de la criatura no podrán exceder 9 (12 si tiene nivel 12 o más).

Regeneración: El cuerpo de la criatura se regenera fácilmente de heridas. Al principio de su turno, la criatura recupera 2 Vitalidad, y si está al máximo de Vitalidad se recupera 1 PV. Puedes emplear 1 PT adicional para que la criatura se sane +1 Vitalidad al turno y +1 PV si está al máximo de Vitalidad (máximo 5 vitalidad). Si has gastado 6 PT en esta habilidad la criatura recibe la capacidad de recuperar órganos perdidos de su cuerpo, reduciendo el nivel de una herida permanente que tenga por un paso cada turno.

Resistencia mágica: La criatura recibe Resistencia 3 contra todos los hechizos mágicos. Puedes emplear 1 PT adicional para incrementar la Resistencia mágica por 1, llegando como máximo a Resistencia mágica 6. Si una criatura tiene una ascendencia o ha empleado PT en una habilidad equivalente (*origen celestial*, *origen espiritual*…) reducirá el valor de esta mejora por 2.

Aliento: La criatura puede hacer un poderoso ataque de energía mágica como acción estándar. Este aliento hace 1d8 daño de energía y afecta a un cono de 15 pies o una línea de 60 pies. En lugar de hacer daño, el aliento puede infligir un efecto entre Parálisis, Aturdimiento, Confusión o [veneno](http://raldamain.com/rules/reglas%20adicionales.html#venenos) a todas las criaturas en el área. La criatura puede provocar efectos a los PV con el aliento como si fuese un ataque elemental de Rango I, y tras usar el aliento debe estar cuatro rondas recargando (puede gastar una acción para reducir el tiempo de recarga por 1 turno). Cada vez que la criatura aumente su tamaño el daño del aliento aumenta por 1d8 y aumenta el área de efecto por 15 pies (cono) o 20 pies (línea). Puedes gastar PT adicionales para dotar al aliento de nuevas habilidades, cuyo coste queda determinado por el máster.

Origen abisal: Una criatura abisal obtiene resistencia igual a su CON - 2 contra daño necrótico y efectos mentales (mínimo 0), y recibe la habilidad Aura antinatural. Además de ello obtendrá Vista del vacío y su resistencia al daño incrementará por 2. Puedes pagar 2 PT adicionales para que la criatura reciba una habilidad de tu elección entre Infección, Paso abisal (3/día), Aura de caos y rasgo monstruoso superior. Esta mejora no puede ser obtenida por medio de rangos que otorguen PT.

Origen celestial: Una criatura celestial obtiene resistencia igual a su CON - 2 contra daño radiante y necrótico, y recibe la habilidad Aura de luz. Además, todos los ataques de la criatura infligirán +2 daño radiante y su resistencia al daño incrementará por 2. Puedes pagar 2 PT adicionales para que la criatura reciba una habilidad de tu elección entre *sentido del mal*, *milagro de restauración* (2/día), *aura de vida* y *ver la verdad*. Esta mejora no puede ser obtenida por medio de rangos que otorguen PT.

Origen infernal: Una criatura infernal obtiene resistencia igual a su CON - 2 contra un elemento de tu elección y obtiene la habilidad Vista del diablo. Además, las heridas permanentes que provoque la criatura contarán como heridas profanas y su resistencia al daño incrementará por 2. Puedes pagar 2 PT adicional para que la criatura reciba una habilidad de tu elección entre Lengua del diablo, Blasfemia, Salto infernal (3/día) o Ataques profanos. Esta mejora no puede ser obtenida por medio de rangos que otorguen PT.

Origen sombrío: Una criatura sombría obtiene resistencia igual a su CON - 2 contra daño necrótico y puede ver incluso en la oscuridad mágica. Además de ello obtendrá al habilidad Sigilo sombrío y podrá crear una nube de oscuridad hasta 3 veces al día, y su resistencia al daño incrementará por 2. Puedes pagar 2 PT adicionales para que la criatura reciba una habilidad de tu elección entre Regeneración sombría, Salto sombrío (3/día), Forma sombría (5 rondas al día) o Aura de terror. Esta mejora no puede ser obtenida por medio de rangos que otorguen PT.

Origen espiritual: Una criatura espiritual está infundida de la energía vital de la naturaleza, otorgándole resistencia 2 contra daño físico y resistencia igual a su CON - 2 a veneno, enfermedades y un elemento de su elección. Además, esta puede incrementar el daño de sus ataques naturales por 2 o recibir una habilidad única equivalente a un hechizo de rango I con el permiso del máster. Puedes pagar 2 PT adicionales para que la criatura reciba una habilidad de tu elección entre Conexión elemental, Puerta arbórea (3/día), Aura primigenia, Paso forestal, Lenguaje universal, Comunión con la naturaleza o Forma elemental (1/día).

Incorpóreo: La criatura está formada principalmente de energía en lugar de materia, causando que carezca de órganos internos y sea invulnerable contra armas mundanas. Una criatura con esta mejora no puede sufrir heridas permanentes y es inmune al daño de armas no-mágicas. No obstante, al ser una criatura semi-incorpórea no podrá llevar armas ni armaduras y el daño físico que provoque pasará a ser de otro tipo según la naturaleza de la criatura. Esta carecerá también de estadísticas de FUE y CON, empleando su carisma para calcular los PV que tendría y los tiros de ataque. Puedes gastar 3 PT adicionales para que la criatura reciba la habilidad *posesión*. Esta mejora solo puede seleccionarse a la hora de crear criaturas por personajes que tengan rangos en médium.

Cieno: La criatura está compuesta de un cieno semilíquido, careciendo de una estructura ósea y órganos internos. Una criatura con esta mejora no puede sufrir heridas permanentes y es capaz comprimir su forma para caber por el agujero más pequeño. Es inmune además a aturdimiento, ataques de precisión, efectos visuales, y daño físico contundente y perforante. No obstante, una criatura cieno no podrá usar armas ni armaduras y solo podrá atacar de manera física empleando golpe.

Mirada terrorífica: Todas las criaturas que mantengan contacto visual con la criatura están Espantadas hasta que pasen un turno sin mirarla o se alejen más de 30 pies de distancia de ella. Las criaturas con Resistencia al miedo pueden pasar un turno adicional por cada punto de Resistencia que tengan manteniendo contacto visual sin sufrir ningún efecto de estado. Si la criatura tiene visión periférica esta habilidad funciona como un aura de 15 pies de radio. Puedes emplear PT con esta habilidad para que la mirada pueda dar uno de los siguientes efectos de estado.

| Gasto | Mejora |
| --- | --- |
| 1 PT | Asustado, Fatigado |
| 2 PT | Pánico, Confundido |
| 3 PT | Paralizado |

### Vulnerabilidades

Sensibilidad a la luz (-1 PT): Los sentidos de la criatura son hipersensibles a la luz, provocando que estos sean sobresaturados por altas luminosidades. Cuando una criatura se encuentre en un lugar luminoso esta añadirá un dado de desventaja a todos sus tiros de ataque y los atacantes recibirán un dado de ventaja contra ella. En el caso que esta sea afectada por una luz muy brillante estará cegada hasta que pase una ronda fuera de dicho espacio iluminado.

Tamaño inferior (-3 PT): Disminuye el tamaño de la criatura por un paso, llegando como mínimo a canijo. Una criatura con tamaño inferior reducirá su FUE y CON por 2 (mínimo -2) e incrementará su DES por 1. Las criaturas más pequeñas +1d6 en tiros de esquiva y ataque por cada nivel de tamaño por el cual el atacante supere al defensor.

Ceguera (-2 PT): La criatura es completamente ciega, causando que tenga que emplear otro sentido que no dependa de la vista para percibir su entorno. Una criatura con esta vulnerabilidad es inmune a todos los efectos que requieran la vista, pero no podrá realizar ataques a distancia ni leer documentos escritos. Si tiene otro sentido, como puede ser Georradar o Ecolocalización, la criatura no recibirá ningún penalizador por ceguera salvo que su sentido sea deshabilitado de alguna manera.

Vulnerabilidad a energía (-1 PT): Un tipo de energía es particularmente efectivo contra la criatura, provocando que todo el daño infligido por esta cuente como un golpe crítico. Si la criatura luego obtiene resistencia contra dicha energía perderá esta debilidad pero no obtendrá ningún beneficio por ella.

Punto débil (-3 PT): La criatura tiene un notable punto débil en su sólida armadura, el cual si es impactado le ocasionará heridas mortales. Todo ataque hecho contra el punto débil recibirá un penalizador -6 al tiro de ataque (-4 si el atacante tiene la habilidad Ataques apuntados), pero si el punto débil es impactado la defensa y resistencias de la criatura no se aplicarán contra el daño sufrido. Además, si el atacante emplea la habilidad Puntería mortal el daño infligido se multiplicará por 2.

## Ejemplos de criaturas

### Vertebrados

Lobo: (nivel 1) Base cuadrúpeda; **FUE** 3, **DES** 1, **CON** 2, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 5, **VT** 5, **DEF** 2

* **Mejoras:** Mordisco, depredador, armadura natural
* **Rangos:** Ataques naturales I

Halcón (nivel 1): Base ave; **FUE** 1, **DES** 4, **CON** 1, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 3, **VT** 4, **DEF** 0

* **Mejoras:** Movilidad, depredador, visión periférica
* **Rangos:** Ataques naturales I

Jabalí (nivel 2) Base cuadrúpeda; **FUE** 4, **DES** 1, **CON** 2, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 5, **VT** 5, **DEF** 2

* **Mejoras:** Golpe, ferocidad, armadura natural, arrollar, movilidad
* **Rangos:** Ataques naturales I

Caballo de guerra (nivel 2) Base cuadrúpeda; **FUE** 5, **DES** 1, **CON** 4, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 8, **VT** 9, **DEF** 1

* **Mejoras:** Golpe, arrollar, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales I

Gorila (nivel 3): Base bípeda; **FUE** 5, **DES** 3, **CON** 4, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 8, **VT** 9, **DEF** 3

* **Mejoras:** Golpe, tamaño superior, movimiento adicional (escalada), armadura natural
* **Rangos:** Ataques naturales I, Ira I

Oso (nivel 3): **FUE** 5, **DES** 1, **CON** 4, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 8, **VT** 9, **DEF** 3

* **Mejoras:** Mordisco, garras, armadura natural, tamaño superior, depredador, ferocidad, movilidad
* **Rangos:** Ataques naturales I

Toro (nivel 4): Base cuadrúpeda; **FUE** 7, **DES** 1, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 12, **VT** 9, **DEF** 3

* **Mejoras:** Golpe, arrollar, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud I

### Invertebrados

Hormiga guerrera gigante (nivel 2): Base cuadrúpeda; **FUE** 5, **DES** 1, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 9, **VT** 10, **DEF** 3

* **Mejoras:** Mordisco, pinza, armadura natural, movimiento adicional (escalar), sentido adicional (vista a ciegas), ceguera, veneno, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales I

Ankheg (nivel 4): Base cuadrúpeda; **FUE** 6, **DES** 1, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 10, **VT** 12, **DEF** 3

* **Mejoras:** Tamaño superior, mordisco, pinza, aliento, armadura natural, movimiento adicional (excavar), ataques infundidos (ácido)
* **Rangos:** Ataques naturales I

Escarabajo gigante (nivel 4): Base cuadrúpeda; **FUE** 6, **DES** 1, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 12, **VT** 11, **DEF** 5

* **Mejoras:** Mordisco, arrollar, armadura natural, vuelo, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales I, Fortitud I

### Criaturas mágicas

Pegaso (nivel 4) Base cuadrúpeda; **FUE** 5, **DES** 3, **CON** 4, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 8, **VT** 8, **DEF** 1

* **Mejoras:** Golpe, arrollar, tamaño superior, movilidad, vuelo
* **Rangos:** Ataques naturales I, Reflejos I

Grifo (nivel 4): Base cuadrúpeda; **FUE** 5, **DES** 3, **CON** 4, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 8, **VT** 8, **DEF** 1

* **Mejoras:** Garras, mordisco, tamaño superior, movilidad, vuelo
* **Rangos:** Ataques naturales I, Reflejos I

Osobúho (nivel 5): Base cuadrúpeda; **FUE** 6, **DES** 1, **CON** 5, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 10, **VT** 11, **DEF** 4

* **Mejoras:** Garras, mordisco, armadura natural, tamaño superior, depredador, ferocidad, movilidad
* **Rangos:** Ataques naturales I, Rastrear I, Fortitud I

Bulette (nivel 8): Base cuadrúpeda; **FUE** 7, **DES** 1, **CON** 7, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 14, **VT** 15, **DEF** 6

* **Mejoras:** Mordisco, garras, armadura natural, tamaño superior, movimiento adicional (excavar), arrollar, sentido superior (georradar)
* **Rangos:** Ataques naturales III, Fortitud II

Quimera: (nivel 8) Base cuadrúpeda; **FUE** 7, **DES** 1, **CON** 7, **INT** -1, **SAB** 1, **CAR** -1; **PV** 10, **VT** 15, **DEF** 5

* **Mejoras:** Vuelo, mordisco (2), veneno, armadura natural, cola, garras, cabeza adicional, aliento, tamaño superior
* **Rangos:** Ataques naturales II, Fortitud I

Behir (nivel 10): Base ciempiés; **FUE** 9, **DES** 1, **CON** 9, **INT** 0, **SAB** 1, **CAR** 0; **PV** 20, **VT** 21, **DEF** 8

* **Mejoras:** Tamaño superior (3), aliento, inmunidad (daño eléctrico), armadura natural, mordisco, garras, cola
* **Rangos:** Ataques naturales III, Fortitud II

Una criatura maldita representa toda aquella que haya sido corrompida por fuerzas oscuras, creciendo en fuerza a costa de perder su humanidad. Si una criatura es maldita recibirá varias habilidades dependiendo del grado de su maldición, el cual aumentará según progrese la maldición. El grado de maldición de una criatura nueva dependerá de su nivel, siendo de grado 1 si es de nivel 3 o menos, grado 2 si es de nivel 6 o menos o grado 3 si es de nivel 9 o menos. En el caso de que un jugador sea maldito recibirá las habilidades con normalidad pero en el caso de que progrese hasta grado 3 sucumbirá completamente a la maldición y perderá control de su personaje.

Esta es una compilación de los tipos más comunes de criaturas malditas.

## Asura

Esta maldición de origen espiritual castiga a aquellos guerreros que siguen una senda de violencia desmesurada, enloqueciéndolos con una insaciable sed de sangre que les condena a la soledad y a una temprana muerte. No obstante, el poderoso vínculo que tiene un guerrero maldito causa que su propia alma se transfiera a ella, provocando que el siguiente portador de esta arma empiece a tener sangrientas visiones que poco a poco le empiezan a llevar por la misma senda que condenó a su anterior portador.

### Grado 1

Ya sea por haber tenido contacto con un arma asura o por el efecto que han tenido en ti las innumerables batallas en las que has estado, una parte de ti ha comenzado a cambiar haciéndote oír susurros desde los mas profundo de tu mente que te incitan a continuar luchando ignorando el coste incluso si eso conlleva el sacrificio de los que hay a tu alrededor. En este punto aún puedes intentar resistirte a tu maldición o abrazarla completamente pero cuanto mas tiempo vaciles o cuanto mas intentes resistirte mas fuerte se volverá esa voz intentando enloquecerte a cada paso. El primer grado de la maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Incrementa tu estadística de CAR por 1 y aumenta tu resistencia al daño físico por 2.
* Al entrar en el campo de batalla te invade una furia sobrenatural conocida como éxtasis de batalla que te hace más fuerte pero a su vez hace que te cueste distinguir entre amigos y enemigos. Si escoges entrar en éxtasis de batalla recibirás ventaja en todos tus tiros de ataque y defensa (estos se acumulan con Ira y Guerrero divino) a costa de recibir el efecto de estado Confundido mientras dure el combate. Puedes escoger reprimir esta habilidad y evitar sus efectos, pero si lo haces cada ronda deberás tener éxito en un tiro de SAB contra dificultad igual a 2 + 2 x el número de rondas que has pasado en el campo de batalla.
* Tu aspecto es terrorífico hacia todas las criaturas que se enfrenten a ti. Todas las criaturas que mantengan contacto visual contigo y tengan 7 o menos PV estarán Espantadas hasta que pasen un turno sin mirarte o se alejen a más de 60 pies de ti. Si posees la habilidad Inspirar temor o Mirada terrorífica aumenta el nivel de todos los efectos de miedo que provoques por un paso.

### Grado 2

Has decidido continuar por esta senda sangrienta senda dejando atrás un fragmento de tu humanidad. Llegado este punto pocas cosas te importan ya, quedando destinado a vagar para llenar ese vacío en tu interior y sintiéndote inclinado incluso a seguir un comportamiento autodestructivo con la única razón de sentirte satisfecho por un instante antes de planear cual será tu siguiente victima. El segundo grado de la maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Incrementa tu estadística de DES por 1 y aumenta tu resistencia a un elemento de tu elección por 2.
* Formas un poderoso vínculo con tu arma, convirtiéndola así en una extensión de tu cuerpo. Eres capaz de saber donde se encuentra en todo momento y no puedes ser desarmado de ella. Tu arma adicionalmente recibe los bonificadores de la mejora Infusión elemental, infligiendo así +2 daño de un elemento de tu elección además de provocar un efecto de estado determinado al reducir los PV de su objetivo.
* Al entrar en tu estado de furia cada vez que hieras a un enemigo con tu arma ligada recuperas 1 punto de Vitalidad (2 puntos de Vitalidad si provocas un golpe crítico). Si logras matar a un enemigo con tu arma puedes además reducir el nivel de una herida permanente que te afecta por un paso o eliminar un efecto de estado negativo.

### Grado 3

Finalmente la maldición se ha apoderado por completo de tu cuerpo retorciendo tu mente hasta el punto de teñir tu vista de un rojo carmesí. En este punto de la maldición detestas todo lo que no te de placer y ahora nada puede darte mas placer que la guerra; ya sea una guerra surgida por accidente u orquestada por fuerzas superiores, una entre dos imperios o una matanza sobrenatural, una por la unificación de un país o una masacre sin sentido ninguna de esas razones importa solo queriendo sumirte a ti mismo y al resto en esa eterna furia que llena tu mente. El tercer grado de la maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Incrementa tu estadística de CON por 1 y aumenta tu resistencia al miedo y efectos mentales por 4.
* Te transformas en una auténtica máquina de matar. Tu arma ligada recibe una mejora de arma automáticamente que no valga más de 3 créditos y todas las heridas permanentes que inflijas aumentan su nivel por un paso.
* Tu alma se corrompe por completo, transformándote en un sanguinario guerrero capaz de seguir luchando hasta más allá de la muerte. Tu cuerpo físico no podrá morir hasta que seas decapitado o forzosamente separado de tu arma ligada, permitiéndote así seguir luchando sin importar los PV que te queden (no obstante quedarás fatigado si te encuentras por debajo de 0 PV y exhausto si alcanzas PV negativos iguales a tus PV). En el caso que finalmente mueras tu alma poseerá tu arma ligada y su próximo portador recibirá la maldición Asura a grado 1.

## Profundo

Tus antepasados han tenido un fuerte vínculo con los mares y las horripilantes criaturas que habitan en sus profundidades. Tu sangre aún siente la llamada del mar, transformando tu cuerpo para que puedas volver a él.

### Grado 1

El poder de las profundidades ha empezado a manifestarse en tu cuerpo. Sientes la llamada del mar y te pones nervioso si te alejas demasiado de él. Además, tienes la compulsión irracional de sumergirte en agua marina, sufriendo efectos nocivos hacia tu salud si no lo haces. No obstante, tus rasgos físicos continúan siendo humanos aunque tu piel será sobrenaturalmente fría y rara vez pestañeas. El primer grado de esta maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu velocidad de natación por 15 pies y tu estadística de CON por 1.
* Tus pulmones son capaces de aguantar largos periodos de tiempo bajo el agua, dándote la capacidad de aguantar la respiración durante 1 + CON minutos.
* Tienes resistencia al frío igual a tu CON - 2. Si ya posees resistencia al frío, auméntala por 2. No sufres ningún efecto negativo debido altas presiones bajo el agua.
* No sufres ningún penalizador a la vista a causa de estar bajo el agua. Recibes visión a oscuras bajo el agua en un radio de 30 pies.

### Grado 2

Has empezado a perder tu humanidad para abrazar las profundidades, transformándote de manera gradual en un híbrido entre humano y pez. Esta transformación te lleva a una veneración fanática de los dioses profundos y tienes el deseo de transformarte en un profundo verdadero. Personas con este grado de corrupción acostumbran a juntarse en insulares poblados costeros, manteniendo sus secretas tradiciones fuera de la vista del mundo. El segundo grado de esta maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu estadística de FUE por 1 y tu armadura natural por 1. Reduce tu velocidad en tierra por 10 pies.
* Tu cuerpo desarrolla branquias que te permiten pasar una cantidad ilimitada de tiempo bajo el agua. No obstante, desarrollas una dependencia del agua por lo cual no puedes pasar más de una hora seguida sin estar en contacto con el agua, lo cual provocará que recibas el efecto de estado Enfermado y reducirá tu CON por 1 cada minuto que pase.
* Tu fisiología se adapta para asemejarse más a la de una criatura marina. Recibes las mejoras corporales Garras y Mordisco, las cuales modificarán tus ataques naturales tal como indican los rangos de Ataques naturales. Con el consentimiento del máster puedes sustituir estas mejoras por otras con el mismo coste combinado de PT, como podrían ser Veneno, Perforar o Espinas.

### Grado 3

Abandonas tu forma humana para transformarte en un profundo, retornando al mar de dónde originaste. Tu especie cambia a profundo y serás un fiel servidor de los dioses de las profundidades, conspirando en la superficie para llevar a cabo su retorno. Al alcanzar este grado de maldición perderás control de tu personaje hasta que esta sea eliminada, pasando a ser un PNJ controlado por el máster. La maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu estadística de SAB por 1 y tu CON por 1. Recibes 3 PT adicionalmes para gastar en mejoras.
* Tu cuerpo deja de envejecer, alcanzando efectivamente la inmortalidad. También eres inmune a todo efecto que te envejezca de manera artificial y no sufres ningún penalizador físico a tus estadísticas por edad.
* Tienes la capacidad de transmitir la maldición de las profundidades a otras criaturas, transformándolos en devotos servidores del mar. Puedes reproducirte con cualquier criatura humanoide, y la descendencia que nazca de dichas uniones recibirá la maldición del Profundo a grado 1. Además, una vez al día puedes emplear la habilidad Manifestación divina para maldecir a una criatura, otorgándole también la maldición del profundo a grado 1.

## Vampiro

Conocida y temida por todo el mundo, esta maldición asociada al mundo de las sombras convierte a sus víctimas en seres no-muertos sedientos por la sangre de los vivos. A diferencia de otros seres malditos, los vampiros no aparentan ningún mal y son capaces de ocultarse bajo una encantadora fachada. No obstante, los efectos de la maldición alteran la psicología de sus víctimas hasta convertirlos en seres obsesivos, amorales y manipuladores, carcomiendo hasta a la persona más bondadosa. La maldición del vampiro te otorga las siguientes habilidades:

### Grado 1

En este grado de maldición sientes una irreprimible sed de sangre que te empuja a cometer actos cada vez más viles. Cada día que pases sin consumir sangre reducirá tu cordura por 2, reduciéndote a un estado salvaje si esta es reducida a 0. En este grado de la maldición puedes aún escoger entre abrazar el poder del vampirismo o luchar contra su nociva influencia. Este grado de maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu estadística de DES por 1.
* Tus colmillos se vuelven sobrenaturalmente afilados cuando empiezas a sentir sed de sangre. Como acción bonus puedes dejar que te crezcan los colmillos, permitiéndote atacar como si tuvieras la mejora mordisco. Al infligir daño con un ataque de mordisco puedes chupar sangre de tu objetivo, provocándole el efecto de estado [sangrado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#sangrado) y sanándote vitalidad igual a la mitad del daño provocado.
* Estás un paso más cerca de la no-muerte. Recibes inmunidad al daño necrótico, el cual te sana vitalidad en lugar de herirte. En contraparte desarrollas una fuerte sensibilidad a la luz, causando que recibas el efecto de estado [espantado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#espantada) si te encuentras en un lugar iluminado por la luz del sol ([cegado](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/Efectos%20de%20estado.html#cegada) si estás en un lugar iluminado por luz celestial). Recibes además vulnerabilidad al daño radiante y de fuego puro.
* Recibes un nivel de talento adicional en [sigilo](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#sigilo-des) y [percepción](https://raldamain.com/rules/Crear%20personajes/talentos.html#percepci%C3%B3n-sab). Incrementa tu velocidad de escalada y salto por 10 pies.

### Grado 2

Has escogido continuar por la senda del vampirismo, permitiendo que las fuerzas de oscuridad consuman tu cuerpo.

* Aumenta tu estadística de FUE por 1. Puedes escalar por superficies lisas como si fueses una araña.
* Tu cuerpo se sana a mayor velocidad, regenerándote hasta las heridas más mortales. Al principio de tu turno te sanas 2 vitalidad, recuperando 1 PV si tu vitalidad está al máximo. Al realizar un descanso corto podrás reducir el nivel de una herida permanente que te afecte por 1 (reduce el nivel de todas las heridas permanentes que te afecten por 1 al realizar un descanso largo). Eres capaz también de restaurar partes del cuerpo perdidas al cabo de una semana. La regeneración no entrará en efecto si te encuentras en un lugar iluminado por luz brillante o has sufrido daño radiante en algún momento de la ronda.
* Las criaturas de la noche te obedecen instintivamente, tratándote como un igual. Eres capaz de comunicarte con murciélagos, lobos y ratas como si hablases su idioma y estos podrán transmitirte información como si tuvieses la habilidad [vínculo empático](https://raldamain.com/rules/Rangos/Combate/compa%C3%B1ero%20salvaje.html#rango-ii).
* Tus ataques están infundidos con energía necrótica, drenando la vitalidad de tus objetivos. Todos tus ataques naturales infligen +2 daño necrótico y el daño a los PV que provoques no podrá ser sanado. Las heridas permanentes que causas cuentan como si tuviesen un nivel adicional para los propósitos de sanación y recuperación.

### Grado 3

En este grado te transformas en un vampiro verdadero, alcanzando la verdadera no-muerte. No necesitas comer ni respirar, nutriéndote sólo de la sangre de tus víctimas.

* Aumenta tu estadística de CAR por 1
* Estás dotado de un encanto y belleza sobrenaturales para acercarte más a tu presa. Recibes un nivel de talento adicional en engaño y persuasión. Si posees rangos en influenciar todas las personas que no conozcan tu verdadera naturaleza empiezan con una actitud amistosa hacia ti.
* Las criaturas de la noche llegarán a ayudarte cuando te encuentres en peligro. Una vez al día puedes llamar a una manada de 10 lobos o a una marabunta gigantesca de murciélagos o ratas, los cuáles llegarán en un número de rondas elegidos por el máster según tu ubicación. Estos lucharán por ti hasta que mueran u ordenes que se retiren.
* Ni la muerte es un final para ti. La primera vez que mueras te rejuvenecerás en un lugar designado en tu guarida, reviviendo a 0 PV y Vitalidad e inconsciente. En este estado la regeneración continuará aplicándose, restaurándote al máximo de vida al cabo de una hora (morirás instantáneamente si pasas una ronda sin regenerarte). No podrás rejuvenecer si te encuentras a una gran distancia de tu guarida o el lugar designado es consagrado o purificado.

## Bestia

Esta maldición de origen espiritual hace a sus víctimas adoptar el aspecto de una bestia salvaje, liberándolos de las ataduras de la civilización y devolviéndolos a un estado primigenio. Mientras esta maldición evoluciona en tu cuerpo sientes un deseo irreprensible de cazar a otros seres vivos, devorándolos para saciar tu eterna sed de sangre.

### Grado 1

En este grado la maldición ha empezado a manifestarse en tu cuerpo, causando que empieces a adoptar rasgos similares a una animal salvaje. Tu humanidad por ahora se impone a la bestia, pero en noches de luna llena cuando el mundo de los espíritus roza con el humano perderás temporalmente tu forma humana, transformándote en un terrorífico híbrido entre animal y persona. El primer grado de maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu estadística de SAB por 1. Los animales nunca serán naturalmente hostiles hacia ti y puedes comunicarte con ellos.
* Tus sentidos se vuelven más agudos. No recibes ninguna penalización a tu percepción por luz tenue y obtienes olfato en un radio de 60 pies (el radio de olfato aumentará por 30 pies si ya lo tienes).
* En las noches de luna llena perderás temporalmente tu humanidad, transformándote en un híbrido entre humano y bestia. En esta forma híbrida aumentas dos de tus estadísticas físicas por 2, reduces tu INT por 1 y recibes las mejoras corporales Garras y Mordisco (si ya las tienes puedes obtener otras mejoras con coste combinado de 3 PT siempre y cuando sean permitidas por el máster y estén relacionadas con el animal en el cual te estás transformando). Esta transformación durará toda la noche y no recordarás haberte transformado cuando esta termine.

### Grado 2

Tu bestia interior se ha convertido en una parte inseparable de ti, permitiéndote despertar su poder en momentos de peligro para obtener gran fuerza. No obstante, pasar demasiado tiempo en forma de bestia causa que tus instintos más básicos se impongan a la razón. El segundo grado de maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu estadística de CON por 1 y tu armadura natural por 2. Eres vulnerable a armas hechas de hierro frío o plata celestial.
* Eres capaz de adoptar tu forma híbrida en cualquier momento como acción bonus, obteniendo todos sus beneficios y manteniendo control de tu personaje. Cada turno que pases en forma híbrida reducirá tu cordura por 1, aumentando el grado de maldición por 1 cuando esta llegue a 0. Estas mejoras se acumulan con aquellas que recibas con Ira. Esta transformación puede activarse de manera espontánea en momentos de gran peligro, transformándote aunque no lo desees.

### Grado 3

Tu bestia interior se ha liberado de las ataduras de tu forma humana, tomando control absoluto de tu cuerpo. En este estado buscas cazar a todos los seres inteligentes cercanos a ti, luchando con salvaje ferocidad para saciar tu sed de sangre. Si eres reducido a 0 PV recuperarás tu forma humana, reduciendo el grado de tu maldición por 1. El tercer grado de maldición te otorga las siguientes habilidades, las cuales sólo estarán activas cuando adoptes la forma de bestia:

* Aumenta tu estadística de FUE por 1.
* Tu cuerpo es capaz de rápidamente sanarse de las heridas que sufras. Al principio de tu turno regeneras 2 Vitalidad, sanándote 1 PV si tu vitalidad está al máximo. Además, reduce el nivel de una herida que sufras por 1 al realizar un descanso corto.
* Tus ataques naturales son capaces de transmitir la maldición de la bestia a otras personas al reducir sus PV con un ataque (estos aún pueden defenderse con un tiro de CON). Estos recibirán la maldición a grado 1.
* Estando en forma híbrida eres capaz de adoptar la forma pura de un animal. Sólo puedes escoger un animal de esta manera, el cual debe ser el mismo que el animal ligado a tu maldición. Cada vez que subas tres niveles obtienes 3 PT para mejorar tu forma animal (estos PT no pueden usarse para cambiar la fisiología del animal escogido).

## Gul

La maldición del gul se caracteriza por darte un deseo irreprimible de devorar carne humana, forzándote a cometer actos cada vez más barbáricos para saciarlo. Esta tiene sus orígenes en el mundo onírico, aunque determinados parásitos o enfermedades pueden otorgarla.

### Grado 1

En este grado de maldición empiezas a sentir un hambre sobrenatural capaz saciarse sólo con la carne humana. Puedes intentar luchar contra este deseo, pero cada día que pases sin consumir carne humana verás tu cordura reducida por 2. Si tu cordura es reducida a 0 tu mente revertirá a un estado salvaje que buscará devorar a toda costa y sólo se restaurará cuando logres saciar tu hambre. El primer grado de la maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu estadística de CON por 1 y reduce tu SAB por 1.
* Recibes resistencia a venenos, enfermedades y daño necrótico igual a tu CON - 2. Si ya tienes dicha resistencia la aumentas por 2.
* Tus uñas y colmillos se vuelven más afilados para que puedas devorar la carne con más facilidad. Recibes las mejoras corporales Garras y Mordisco, modificando tus ataques naturales tal como indica el rango de Ataq.

### Grado 2

Tu constante contacto con cadáveres te coloca en la fina frontera entre la vida y la muerte, corrompiendo tu alma y transformándote progresivamente en un no-muerto. En este estado muestras aspectos monstruosos que destacan claramente tu condición, forzándote a ocultarlo bajo extensos ropajes o a alejarte de la civilización. Sólo un control adecuado de tus impulsos podrá ralentizar tu inevitable transformación hacia la no-muerte. El segundo grado de la maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu FUE por 1 y tu armadura natural por 1.
* El daño necrótico te sana Vitalidad en lugar de hacerte daño como si fueses un no-muerto. Eres vulnerable al daño radiante, el cual hace +2 daño base contra ti, y la luz brillante te deja ciego.
* Eres capaz de producir un tóxico veneno que ocasiona parálisis a tus víctimas, permitiéndote devorarlas con mayor facilidad. Al infligir daño a un enemigo puedes escoger inyectarle tu veneno. El veneno se trata de un veneno de DES y aumentará su etapa por 1 cada ronda que pase, llegando como máximo a etapa 4. Si un objetivo se recupera del veneno no podrás volver a afectarlo hasta que pase un día.

### Grado 3

Has abandonado tu humanidad al completo para transformarte en un no-muerto. Esto te convierte en un ser repudiado y perseguido por la humanidad, forzándote a vivir en lugares apartados de la civilización junto con otros seres malditos. Al alcanzar este grado de maldición perderás control de tu personaje hasta que esta sea eliminada, pasando a ser un PNJ controlado por el máster. La maldición te otorga las siguientes habilidades:

* Aumenta tu DES por 1. Pasas a ser un no-muerto, recibiendo inmunidad a efectos mentales y veneno.
* Desprendes un apestoso hedor que se asemeja al de un cadáver. Todas las criaturas con la capacidad de oler que se encuentren a 15 pies de ti reciben el efecto de estado Enfermado. Este efecto funciona como un gas y es detenido de la misma manera.
* Devorar a un cadáver te otorga los conocimientos y habilidades de este durante un corto periodo de tiempo. Esto te cuesta una acción de turno completo y al hacerlo te sanas 2 Vitalidad y aumentas una de tus estadísticas por 1 durante un minuto (esto sólo se aplica una vez al día por cadáver). Esta habilidad te permite conocer también un dato que conoció en cadáver en vida, la naturaleza del cual queda escogido por el máster.
* Tu mordisco puede transmitir la maldición del gul a otras personas al reducir sus PV con un ataque (estos aún pueden defenderse con un tiro de CON).

## Lich

La maldición del lich representa el horripilante proceso que debe seguir un mago para alcanzar la inmortalidad de la no-muerte, trascendiendo su cuerpo mortal para alcanzar un poder inimaginable. A diferencia de otras maldiciones la maldición del lich sólo puede obtenerse de manera voluntaria y no hay manera de transmitirla, pero avanzar por los diferentes grados de maldición es un proceso complejo y las consecuencias por fracasar son inimaginables.

### Grado 1

Has iniciado la oscura senda de la no-muerte, infundiendo tu cuerpo de energía necrótica para incrementar tus poderes nigrománticos. Para obtener este grado de maldición necesitas tener rango III o más de nigromancia y rango III de conocimiento o magia divina.

* Aumenta tu estadística de INT por 1 y tu armadura natural por 2.
* Tu toque necrótico se vuelve más poderoso, provocando dolor agonizante a las criaturas que atacas. Incrementa el daño del toque necrótico por 2 y este infligirá una herida permanente leve cada vez que reduzcas los PV de tu objetivo. Si tienes rango V de nigromancia la herida infligida pasará a ser media.
* Incrementa el máximo de no-muertos menores que puedes controlar por 6 y el número de no-muertos mayores por 2. Cada vez que aumentes tu grado de maldición incrementarás el número máximo de no-muertos bajo tu control por los mismos valores.
* Tu presencia aterroriza a los débiles de carácter. Toda criatura que haga contacto visual contigo pasa a estar Espantada hasta que deje de mirarte o se aleje más de 30 pies de ti. En el caso que la criatura tiene 7 o menos PV pasará a estar Asustada. Aquellas criaturas con resistencia al miedo podrán ignorar este efecto una cantidad de rondas igual al valor de resistencia que tengan.

### Grado 2

Para obtener este grado de maldición necesitas tener rango IV o más de nigromancia y 5 rangos totales relacionados con la magia arcana.

* Aumenta tu estadística de CAR por 1 y reduce tu CON por 1. Pasas a ser un no-muerto, recibiendo inmunidad a veneno, enfermedades y efectos mentales.
* Tu cuerpo desprende un aura de energía necrótica que drena la vida de todos los seres vivos a tu alrededor. Mientras esta aura permanezca activa la primera vez por ronda que una criatura pase por un espacio que se encuentre a 10 pies de ti (20 pies a grado 3) sufrirá automáticamente 2 daño necrótico. Todos los no-muertos que se encuentren en el área de tu aura necrótica se sanarán 1 PV al turno.
* Profundizas más en tu conocimiento de la nigromancia, aprendiendo como crear nuevos y terroríficos no-muertos. Empleando una hora de experimentación puedes fusionar varios cadáveres para crear una única criatura conocida como Necrocraft, la cual tendrá nivel igual al número de cadáveres utilizados x 2 (no puede exceder tu nivel - 2). Cada Necrocraft bajo tu control reducirá el número de no-muertos menores que puedas comandar por un valor igual a su nivel entre 2.
* Realizando un ritual de una hora de duración puedes profanar un terreno con energía nigromántica. Todo no-muerto que se encuentre en tierra profana recibirá un dado de Ventaja en todos sus tiros e incrementará su DEF por 1 y sus PV por 2. Además, toda criatura que muera en tierra profanada resucitará al cabo de una hora como un no-muerto menor.

### Grado 3

Para obtener este grado de maldición necesitas tener rango V de nigromancia y 7 rangos totales relacionados con la magia arcana.

* Aumenta tu estadística de INT por 1, pudiendo superar el 6.
* Has descubierto como sellar tu alma a un receptáculo conocido como filacteria, permitiéndote rejuvenecer tu cuerpo al morir. El proceso de rejuvenecer dura un total de 3 días y te permite formar un cuerpo nuevo al que poseer. Mientras tu alma permanezca ligada esta no puede ser exorcizada ni atrapada salvo por artefactos de nivel equivalente o superior a tu filacteria. Un filacteria solo puede ser destruido si se coloca en tierra consagrada, es afectado por disyunción mágica durante dos rondas seguidas o es impactado por un arma mítica con la mejora Drenadora.
* Eres capaz de drenar el mismo chi que potencia la vida, manipulándolo a tu voluntad para potenciar tus habilidades mágicas. Al impactar con tu Toque necrótico puedes formar un conducto de chi entre ti y tu objetivo, el cual puede evitarlo teniendo éxito en un tiro de CON contra tu nigromancia. Este conducto de chi te permite absorber el chi interior de tu objetivo cada ronda, reduciendo su reserva de chi por 1 e incrementando la tuya proporcionalmente (si no tiene reserva mágica o se le ha agotado el chi reducirá su vitalidad por 2 cada ronda y tú recuperarás 1 chi). No puedes tener más de un conducto activo a la vez y este puede ser cancelado con Eliminar magia o Zona antimágica.
* Tu fina conexión con la no-muerte te permite transferir el daño sufrido a otras criaturas para alcanzar una virtual invulnerabilidad. Como reacción al sufrir daño empleable tres veces por ronda puedes reducir el daño por 3 y transferirlo a un no-muerto que se encuentre a 10 pies de ti. En lugar de reducir el daño puedes transferir un efecto de estado o herida permanente que sufras a otro no-muerto gastando un uso de esta habilidad.

Mientras los jugadores aumentan su poder e influencia algunos se sentirán tentados a formar una organización propia para así poder realizar misiones de mayor riesgo y ejercer influencia sobre el mundo. En estas normas se mostrará como crear, dirigir y mejorar una organización además de como manejar enfrentamientos entre múltiples organizaciones diferentes.

# Tipos de organizaciones

No todas las organizaciones se crean para el mismo propósito ni cuentan con las mismas capacidades, haciendo así que sea necesario establecer una clasificación de estas. Primero de todo, una organización contará con una cantidad de poder representada por un nivel que oscila del 1 al 6. Las organizaciones de nivel 1 tienen poca influencia sobre el mundo y realizarán pequeños encargos mientras aquellas de nivel 6 podrán influir sobre el gobierno de una nación y su gran fama les proporcionará tanto numerosos aliados como enemigos. Estos son algunos ejemplos de las organizaciones que pueden encontrarse a cada nivel:

* **Nivel 1:** Pandillas de ladrones, pequeños comercios, figuras políticas de poco peso y mercenarios novatos.
* **Nivel 2:** Grupos de bandidos o exploradores, sectas pequeñas, comerciantes más prósperos
* **Nivel 3:** Espías, gremios pequeños de ladrones, gobernadores regionales, compañías de mercenarios
* **Nivel 4:** Políticos y nobles influyentes, guardias de una pequeña ciudad, gremios artesanales o criminales
* **Nivel 5:** Guardias reales o de una gran ciudad, mercenarios prestigiosos, gobernantes provinciales, asociaciones secretas
* **Nivel 6:** Gobernantes de un reino, partidos políticos de gran peso, grandes empresas, sindicatos criminales internacionales, líderes religiosos o militares

# Las seis estadísticas

Las organizaciones cuentan con seis estadísticas de una manera semejante a las de un jugador las cuales expresan las capacidades que tiene dicha organización para actuar en determinados ámbitos. Una organización tendrá un número de puntos de estadística para distribuir entre las seis igual a su nivel x 3 y el valor de una estadística individual no podrá exceder su nivel + 1. Estas mismas son clave para indicar el tiro que realizará la organización al realizar una determinada acción, el cual será igual a una cantidad de d6 equivalentes al valor de la estadística. Las seis estadísticas se mostrarán a continuación:

* **Fuerza militar (MIL):** Esta estadística muestra la cantidad y calidad de las fuerzas armadas de la organización. La fuerza militar está relacionada con acciones que involucren combates armados contra otras organizaciones o el uso de la fuerza bruta para doblegar a los demás a tu voluntad.
* **Subterfugio (SUB):** Esta estadística muestra la soltura de la organización en realizar acciones secretas e ilegales sin ser descubierta. Los tiros de subterfugio se relacionan con acciones que requieren astucia y engaño para realizarse efectivamente como hurtos, contrabando, infiltraciones o hasta asesinatos.
* **Protección (PRO):** Esta estadística muestra la seguridad y defensas que tiene la organización frente a grupos enemigos. Los tiros de protección principalmente se usan para resistir las acciones enemigas basadas tanto en la fuerza militar como el subterfugio.
* **Cultura (CUL):** Esta estadística muestra los conocimientos y capacidades creativas de la organización para realizar grandes descubrimientos o fabricar novedosos inventos. Los tiros de cultura se usan para elaborar objetos de todo tipo, comprender la información o hacer rituales mágicos.
* **Secretos (SEC):** Esta estadística muestra la capacidad que tiene la organización para recoger, almacenar y utilizar información para su mayor beneficio. Algunos tiros relacionados con esta estadística son aquellos para recoger y filtrar rumores, descubrir información sobre un enemigo o identificar posibles amenazas.
* **Influencia (INF):** Esta estadística muestra el poder político que tiene la organización y sus capacidades de manipular a las autoridades mismas. La influencia se usa para tiros relacionados con negociaciones, búsqueda de contactos, intercambio de favores y manipulación.

# Acciones

Un jugador podrá dar órdenes específicas conocidas como acciones a lo largo de un periodo abstracto de tiempo conocido como fase de decisión. Una sesión puede tener una o varias fases de decisión a criterio del máster según el paso del tiempo y la situación donde se encuentren los jugadores. Cuando un jugador realice una acción este deberá hacer un tiro relacionado con una estadística específica según la naturaleza de la acción contra una dificultad decidida por el máster, la cual se expresará con una cantidad de d6 negativos. Para resolver la acción el jugador y el máster harán según sus respectivos tiros y según la diferencia entre el tiro del jugador y el máster uno de los siguientes efectos según la cantidad de dados:

| Dados | Fracaso catastrófico | Fracaso | Fracaso parcial | Resultado neutro | Éxito parcial | Éxito | Éxito rotundo |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1d6 | -5 | -4 a -3 | -2 a -1 | 0 | 1 a 2 | 3 a 4 | 5 |
| 2d6 | -8 o menos | -7 a -5 | -4 a -2 | -1 a 1 | 2 a 4 | 5 a 7 | 8 o más |
| 3d6 | -11 o menos | -10 a -7 | -6 a -3 | -2 a 2 | 3 a 6 | 7 a 10 | 11 o más |
| 4d6 | -14 o menos | -13 a -9 | -8 a -4 | -3 a 3 | 4 a 8 | 9 a 13 | 14 o más |
| 5d6 | -18 o menos | -17 a -11 | -10 a -5 | -4 a 4 | 5 a 10 | 11 a 17 | 18 o más |
| 6d6 | -21 o menos | -20 a -13 | -12 a -6 | -5 a 5 | 6 a 12 | 13 a 20 | 21 o más |

## Lista de acciones

### Genéricas

Inversión (cualquiera): Reduce tu crédito por 1 para aumentar una estadística por 1.

Ritual mágico (CUL, 2 acciones):

### Mejora de capacidades

Entrenamiento (MIL):

Fabricación de objetos (CUL):

Búsqueda de rumores (SEC):

Escondrijo secreto (PRT):

Investigación (CUL):

Contrainteligencia (SEC):

Purga (SUB o MIL):

Vigilancia (PRT):

### Ganancia económica

Vender productos (INF):

Exigir tributo (MIL):

Robo (SUB):

Donación (INF):

Mercado negro (SUB):

Cazarrecompensas (MIL y SEC):

### Relaciones

Intimidación (MIL):

Negociación (INF):

Soborno (INF):

Chantaje (SEC):

Adoctrinar (INF):

Propaganda (INF, 2 acciones):

### Enfrentamiento

Ataque (MIL):

Ocupación (MIL, cuesta 2 acciones):

Sabotaje (SUB):

Asesinato (SUB, cuesta 2 acciones):

Infiltración (SUB, cuesta 2 acciones):

Borrar huellas (SEC o PRT, cuesta 2 acciones):

Desinformación (SEC, cuesta 2 acciones):

## Consecuencias

Al realizar una acción pueden prodcirse consecuencias inesperadas tanto positivas como negativas a criterio del máster. Estas son algunas de las consecuencias más comunes clasificadas según su naturaleza:

### Negativas

Deserción:

Escándalo:

Desastre militar:

Rebelión:

Pérdida de recursos:

Cisma:

Accidente:

Traición:

Enfrentamiento con la ley:

### Positivas

Retirada exitosa:

Descubre debilidad:

Buena fama:

Aliado inesperado:

Problemas en organización rival:

Interés superior:

Los agentes representan los numerosos grupos de efectivos que puede tener una organización. Cada agente cuenta con un nivel de contratación (NC), el cual indica el esfuerzo necesario para contratar agentes de esa categoría.

Una organización puede tener un número máximo de agentes de cada nivel de contratación tal como indica la siguiente tabla. Este número máximo depende del nivel de influencia que tenga una organización en la localidad donde busque contratar a los agentes.

## Tabla de influencia

| Nivel de influencia | NC 0 | NC 1 | NC 2 | NC 3 | NC 4 | NC 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 4 | 1 |  |  |  |  |
| 2 | 8 | 4 | 1 |  |  |  |
| 3 | 16 | 8 | 4 | 1 |  |  |
| 4 | 32 | 16 | 8 | 4 | 1 |  |
| 5 | 64 | 32 | 16 | 8 | 4 | 1 |
| 6 | 128 | 64 | 32 | 16 | 8 | 4 |

Los valores de esta tabla no son de obligado cumplimiento, ya que una organización puede prescindir de efectivos de mayor nivel para tener más agentes de niveles inferiores y vice versa. Para hacer una conversión a un nivel superior o inferior será necesario dividir o multiplicar por dos. (por ejemplo, puedes prescindir de 2 agentes de NC 3 para contratar a 4 agentes de NC 2 o prescindir de 8 agentes de NC 1 para contratar a un agente adicional de NC 3).

Aquellos agentes que tengan un establecimiento en una base adecuado a ellos, como es el caso de un laboratorio para un químico o dormitorios para criados, contarán como miembros de una organización y sentirán lealtad hacia esta. En contraparte, aquellos agentes que contrates que no tengan un establecimiento adecuado serán considerados temporeros, realizando labores para tu organización a cambio de dinero pero sin formar parte de esta, evitando que los puedas destacar a misiones.

## Lista de agentes

Esta es una lista de los tipos más comunes de agente y el nivel con el que cuentan, indicando además algunos rangos recomendados. El nivel de un agente bajo tu control debe ser inferior a tu nivel de personaje - 2.

### Nivel 0

Criado: Un criado es un trabajador doméstico que realiza labores de mantenimiento y servicio. Una base debe tener por obligación un criado cuidando de ella por cada 2 PC que utilice en su construcción (redondeando hacia abajo). La labor de un criado puede ser realizada por otras unidades que residan en la base, aunque por ello no podrán ser destacadas a misiones.

Contacto: Un contacto es una persona de cualquier nivel de vida o profesión capaz de proporcionar información para tu organización. La naturaleza de dicha información dependerá del nivel social del contacto y el tipo de personas con quienes interactúa y en ningún caso podrá tratarse de información secreta o prohibida. Los contactos carecen de habilidades de combate y no pueden ser enviados a misiones arriesgadas.

Jornalero: Un jornalero es un trabajador poco especializado ideal para realizar labores manuales o tareas sencillas. Es necesario contratar jornaleros para la ampliación de una base (2 jornaleros por cada PC de la habitación, los cuáles estarán activos durante dos meses por PC) y estos pueden ser enviados a misiones sencillas de poco riesgo.

Soldado: Un soldado es la unidad más básica de un ejército y se caracteriza por ser individualmente débil pero poderoso en grandes grupos. Un soldado será de nivel 1 a 3 y tendrá equipamiento de mejor calidad que un matón común, incluyendo armaduras y armas más modernas. Si tu organización no forma parte del ejército un soldado incrementará su NC por 1.

Matón: Un matón es un individuo que emplea la fuerza bruta para hacer cumplir las órdenes de tu organización. Estos suelen carecer de escrúpulos y frecuentan a ser de nivel 1-3 con rangos relacionados con combate. No obstante, no tendrán acceso a arm0as de buena calidad ni armaduras, basándose más en su fuerza física.

Guardia: Un guardia realiza labores de vigilancia para una persona u organización, tanto dentro como fuera de la ley. Este agente puede tratarse de un guardaespaldas, un policía o un vigilante de seguridad, y su nivel acostumbra a ser de nivel 1 a 3. Si tu organización no está relacionada con una institución gubernamental los guardias tendrán el equipamiento de un matón salvo que incrementes su NC por 1.

### Nivel 1

Acólito: Un acólito en un miembro iniciado de una fe, fuertemente devoto a sus principios y capaz de manifestar poderes divinos de manera básica. Acostumbra a ser de nivel 1 a 3 y poseerá rango I de Guerrero de la fe y Magia Divina. Para contratar a acólitos tu base debe contar con un altar para que puedan realizar ritos religiosos.

Estudiante: Un estudiante posee conocimientos principiantes de un campo determinado del saber, ofreciendo sus servicios a tu organización a cambio de continuar con su aprendizaje. Acostumbra a ser de nivel 1 a 3 y poseerá rango I en una magia arcana o ciencia. Para contratar a estudiantes tu base debe contar con un aulario, repositorio de libros, oficina o laboratorio.

Pícaro: Un pícaro es un agente propio de organizaciones criminales capaz de realizar misiones que requieren mayor precisión o engaño, como podrían ser robos o estafas. Un pícaro será típicamente de nivel 1 a 3 y tendrá rangos relacionados con Reflejos, Rastrear, Influenciar o un arma que utilice la destreza.

### Nivel 2

Sectario: Un sectario es un practicante de una fe esotérica o prohibida canalizar el oscuro poder de su patrón. Estos son individuos de nivel 4 a 6 que frecuentemente poseen rangos en Guerrero divino, Magia divina y una ascendencia relacionada con su patrón, siendo las más comunes Ascendencia infernal y Ascendencia abisal (algunos sectarios pueden tener rangos en magia arcana o elemental según la naturaleza de su ascendencia). Contratar a sectarios puede tener repercusiones legales en tu organización si se encuentra en un estado confesional y podría atraer la influencia de su oscuro patrón a tu organización.

Sacerdote: Un sacerdote es clérigo de rango intermedio en una religión dedicado a realizar ritos religiosos para el pueblo llano y transmitir las enseñanzas de su fe. Acostumbran a ser de nivel 4 a 6 y poseen rangos en Guerrero divino, Magia divina,

Mercenario: Un mercenario es un soldado profesional que ofrece sus servicios a cambio de una paga. Cuenta con mejor entrenamiento y capacidades que un soldado normal, haciendo que sea posible destacarlo a misiones más arriesgadas. Un mercenario es un agente de nivel 4 a 6 que tendrá rangos relacionados con aptitud con armas o combate, siendo los más comunes Armaduras, Fortitud, Reflejos, Rastrear, Presencia e Ira.

Espía: Un espía es un experto en el arte del engaño y el subterfugio, haciéndolo ideal para ejecutar operaciones secretas para tu organización. Un espía es un agente de nivel 4 a 6 y poseerá rangos en Influenciar, Reflejos, Rastrear y aptitud con un arma (frecuentemente Filos perforantes o Armas a distancia).

### Nivel 3

Tropa de élite: Una tropa de élite es un soldado o mercenario más poderoso capaz de liderar a otros efectivos o realizar misiones de mayor importancia. Una tropa de élite frecuenta a ser de nivel 7 a 9 y tendrá rangos similares a los de un mercenario. Puedes contratar a tropas de élite de mayor nivel, las cuales tendrán nivel de contratación igual a su nivel base dividido entre 3 (redondeando hacia arriba y llegando como máximo a nivel 15).

Asesino: Un asesino se dedica a la despiadada tarea de eliminar a enemigos de tu organización. Frecuentan a ser de nivel 7 a 9 y poseen rangos similares a los de un espía. Puedes contratar a asesinos de mayor nivel para erradicar a enemigos más peligrosos, los cuales tendrán un nivel de contratación igual a su nivel base dividido entre 3 (redondeando hacia arriba y llegando como máximo a nivel 15).

Ingeniero: Un ingeniero es un experto en la fabricación y reparación de todo tipo de artefactos mecánicos. Este será normalmente de nivel 4 a 6 con rangos en fabricación, bombas o conocimiento. Cada ingeniero contratado te proporcionará uno de los siguientes bonificadores para tu organización:

* Tu organización recibe un arma de asedio o un vehículo mecánico (la naturaleza de este dependerá de la época)
* 4 unidades de NC 3 o más o un líder de la organización recibirán 3 bombas, las cuales se repondrán en un día si son utilizadas.
* Un miembro de la organización recibe una mejora de arma o armadura de manera gratuita.
* Fabrica un número de autómatas de nivel combinado 6 (incrementa el NC por 1 para que el nivel combinado aumente por 3, llegando como máximo a 12). Esta mejora solo puede tomarse si los autómatas existen en el contexto de la época.

Los ingenieros son necesarios para preparar trampas en tu base y si tienes un repositorio mágico en tu base estos podrán fabricar trampas mágicas. Si aumentas el NC de un ingeniero por 1 este incrementará su nivel máximo por 3 y te proporcionará un bonificador adicional. Para contratar a este agente necesitas tener un taller.

Químico: Un químico es un científico dedicado a la investigación en las propiedades de la materia, empleando su conocimiento para fabricar todo tipo de medicinas y disoluciones. Un químico normalmente es de nivel 4 a 6 y tendrá rangos en química y conocimiento. Cada químico contratado te proporcionará uno de los siguientes bonificadores para tu organización:

* 4 unidades de NC 3 o más o un líder de la organización recibirán 3 dosis de suero, medicina o veneno, las cuales se repondrán tras ser usadas.
* Sintetiza una cantidad de chi suficiente para fabricar 2 trampas mágicas o obtener una mejora de arma o armadura de manera gratuita.
* Realiza una alteración genética en un personaje de tu elección, proporcionándole así 3 PT adicionales o aumentando dos de sus estadísticas mentales por 1. Esta mejora solo puede tomarse si la alteración genética es común en la época y si el químico tiene NC 4 o más.

Los químicos solo pueden ser contratados si tu base posee un laboratorio donde puedan realizar sus prácticas. Si aumentas el NC de un químico por 1 este incrementará su nivel máximo por 3 y te proporcionará un bonificador adicional.

### Nivel 4

Capitán de navío: Un capitán de navío es propietario de una embarcación y líder de la tripulación de esta, poniéndola al servicio de tu organización para una multitud de propósitos. La embarcación puede ser un barco de transporte, un carguero, una galera o un barco pesquero y el mismo capitán será de nivel 7 a 9. Puedes incrementar el nivel de contratación del capitán de navío por 1 para que este sea de nivel 10 a 12 y sea propietario de un galeón de guerra o un barco mercante.

Mago: Experto en el control del chi, un mago es capaz de manipular el espacio, el tiempo y la energía a su voluntad. Este será de nivel 7 a 9 y poseerá rangos en conocimiento y magia arcana. El nivel de contratación y la fuerza del mago variarán según el lugar y el momento histórico, reduciéndolo por 1 si la magia es más común e incrementándolo por 1 si es más rara. Puedes contratar a magos de mayor nivel, los cuales tendrán un nivel de contratación igual a su nivel base dividido entre 3 (redondeando hacia arriba y llegando como máximo a nivel 5) y sumándole un valor según la abundancia de la magia (+1 o -1 normalmente).

### Nivel 5

Político: Un político es una figura importante en una determinada comunidad o región el cual puede emplear su influencia para proteger a tu organización de la ley o proporcionarles beneficios económicos. Este será de nivel 10 a 12 y poseerá rangos en influenciar, riqueza, conocimiento y presencia. Un político puede emplear su alto estatus para absolver a tu organización de los crímenes que cometa, emplear las fuerzas de la ley para perseguir a rivales de tu organización o financiar a tu organización con dinero estatal, aumentando así tu nivel de crédito por 4.

Las bases representan los principales centros de operaciones que posee una organización. Una base está formada por un conjunto de secciones conocidas como salas, las cuales realizan una variedad de funciones diferentes según su propósito. Dependiendo del nivel de una organización esta puede edificar sus bases principales o secundarias de la siguiente manera siempre y cuando el total de PC las salas empleadas no excedan los PC máximos de una base. Además, una base secundaria no puede estar construida con más PC que una base principal de un nivel de organización inferior.

## Tabla de PC

| Nivel de organización | Base principal (PC) | PC totales de bases secundarias |
| --- | --- | --- |
| 1 | 3 | 0 |
| 2 | 8 | 3 |
| 3 | 14 | 11 |
| 4 | 22 | 25 |
| 5 | 30 | 50 |
| 6 | 40 | 80 |

## Lista de salas

### 1 PC

Almacén: Un almacén es una sencilla sala empleada para guardar objetos de todo tipo. Esta tiene una capacidad máxima de 40 pies cúbicos de mercancías y puedes gastar 1 PC adicional para ampliar el tamaño de la sala, incrementando su capacidad máxima por 40 pies.

Altar: Un altar es un punto focal de energía divina, conectando a los miembros de la base con su dios. Este puede tener la forma que desees según la naturaleza del dios que veneras. El altar cuenta como un punto consagrado a tu dios y es imprescindible para realizar rituales de magia divina. Si tu base posee un altar los agentes en ella pueden recibir rangos de Guerrero divino, Magia divina o una ascendencia relacionada con un dios.

Armería: Una armería guarda una variedad de armas y armaduras, proporcionando el equipamiento adecuado para armar a un máximo de 10 soldados. Una armería cuenta también con las herramientas adecuadas para que los soldados puedan quitarse o ponerse armaduras en poco tiempo.

Bar: Una bar proporciona bebidas y alimentos a los clientes del establecimiento, contando típicamente de un mostrador y un armario de bebidas. Esta sala es un lugar perfecto para escuchar los chismorreos del pueblo llano y enterarte con rapidez de las últimas noticias del lugar.

Celdas: Esta sala contiene de una a cuatro celdas hechas para retener a cautivos, ubicadas en torno a un pasillo central. Las celdas típicamente son pequeñas habitaciones de piedra con una pared hecha de sólidos barrotes de hierro. Una celda no puede retener a más de cuatro cautivos.

Cocina: Una cocina es utilizada para preparar comida, contando con un horno, una mesa de trabajo y una despensa. Esta habitación es necesaria para preparar alimentos para los efectivos que habiten en la base. Si el número de efectivos es particularmente grande hará falta preparar un almacén para guardar la comida.

Dormitorio: Un dormitorio es una habitación con numerosas camas dónde los habitantes de la base pueden descansar. Un dormitorio puede abastecer a un máximo de 10 personas y puede tomar una gran variedad de configuraciones. Los efectivos que vivan en la base deben tener por obligación un dormitorio donde descansar.

Jardín: Un jardín es una parcela de tierra preparada para la cultivación de plantas y hierbas. Un jardín proporciona los materiales adecuados para fabricar pócimas y ungüentos basados en plantas, pudiendo fabricar hasta 10 de estas por semana. A diferencia de otras salas un jardín requiere más atención y cuidado, causando que caiga en desuso si no hay ninguna unidad de agentes dedicado a cuidarlo durante un mes.

Oficina: Una oficina es una sencilla habitación empleable para trabajos administrativos y el procesamiento de información. Esta sala puede ser empleada por administradores para manejar la contabilidad de tu organización o registrar las entradas y salidas de tu base.

Portón: Un portón se trata de una estructura defensiva empleada para proteger una sección de tu base de ataques exteriores, constando de una gran puerta hecha de madera o metal. Si tu fortaleza cuenta con murallas un portón puede añadirse a una de estas.

Puesto de guardias: Un puesto de guardias es una estructura defensiva que protege el acceso a determinadas secciones de tu base, vigilando todas las entradas y salidas de esta. Esta sala puede abastecer a un máximo de 4 guardias, quiénes en un principio serán criados de nivel 0.

Repositorio de libros: Un repositorio de libros guarda una amplia cantidad de libros referentes a todo tipo de temas. Esta sala consta de múltiples estanterías de libros y algunas mesas para que los usuarios de la habitación puedan leer o estudiar. Un personaje que utilice esta sala para estudiar puede encontrar información referente a cualquier tema mundano.

Sala común: Esta extensa sala es un versátil lugar que sirve como punto de reunión entre los miembros de la base o como nodo de comunicación entre distintas salas, pudiendo ser tanto interior como exterior. Una sala común puede conectarse a hasta 6 salas diferentes y puede ser mejorada de muchas maneras distintas.

Salón: Un salón es una vasta y cómoda sala empleada para la relajación. Esta sala no tiene utilidad por sí sola, pero es un buen lugar para realizar reuniones con personas ajenas a la base o relajarse.

Taller: Un taller es una sencilla habitación que contiene una mesa de trabajo y las adecuadas herramientas para una determinada profesión artesanal (carpintero, zapatero, escultor…). Esta sala puede ser usada por hasta 3 personas a la vez.

Tienda: Una tienda se trata de un establecimiento comercial con el cual puedes vender tus bienes al exterior. Esta sala te permite generar dinero para tu organización y puedes emplearla como tapadera de todo tipo de negocios ilícitos.

### 2 PC

Aulario: Un aulario es un lugar empleado para profundizar en el estudio de la magia y la ciencia. Un aulario tiene una capacidad de 10 personas, las cuales tras un año de estudio aplicarán sus conocimientos (recibirán un rango adicional relacionado con magia arcana o ciencia). Esta sala sólo puede dar mejoras si tienes un teniente con rango III o más en la ciencia o magia que pueda actuar como maestro. Un aulario te permite reducir el nivel de contratación de 10 agentes relacionados con la ciencia o la magia (estudiantes, ingenieros, científicos, magos) por 1.

Cripta: Una cripta es un espacio subterráneo empleado normalmente para enterrar cadáveres importantes. Los cadáveres guardados en una cripta pueden ser usados como materiales para rituales nigrománticos o para la creación de no-muertos. Una cripta puede guardar hasta 10 cadáveres.

Dojo: Un dojo es un lugar empleado para practicar artes marciales y técnicas de combate, contando con muñecos y armas de entrenamiento para facilitar este trabajo. Un dojo puede usarse como entorno de entrenamiento para un máximo de 10 personas a la vez, las cuales tras un año de entrenamiento verán mejoradas sus habilidades marciales (recibirán un rango adicional en un rango de armas o combate de tu elección). Esta sala sólo puede dar mejoras si tienes a un teniente que pueda actuar como maestro, el cual debe tener rango III o más en la aptitud que busques entrenar. Un dojo te permite reducir el nivel de contratación de 10 unidades marciales (soldados, mercenarios, tropas de élite) por 1.

Enfermería: Una enfermería es una sala preparada para tratar a heridos y enfermos, contando con camillas y medicinas para ayudar en esta labor. Una enfermería cuenta con los materiales adecuados para primeros auxilios y un personaje que pase un día descansando en esta podrá reducir el nivel de una herida permanente por 1.

Fragua: Una fragua cuenta con un horno, un yunque u otras herramientas necesarias para moldear los metales. Una fragua puede ser empleada para reparar y elaborar objetos metálicos. Si la base tiente también un repositorio mágico la fragua puede emplearse para infundir armas y armaduras con chi, convirtiéndolos en objetos mágicos. Esta sala puede ser empleada por un máximo de 3 personas a la vez.

Imprenta: Esta sala se trata de un taller preparado para la impresión y elaboración de libros, contando con una imprenta y un almacén para papel. Una imprenta puede ser usada por 4 personas como máximo.

Laboratorio: Un laboratorio es una sala dedicada a la experimentación química y a sintetizar pociones. Esta tiene todos los materiales necesarios para que un personaje con rangos en química pueda fabricar la adecuada cantidad de medicinas, venenos y sueros. Esta sala puede ser usada por 4 personas como máximo.

Muelle: Un muelle es un lugar condicionado para facilitar el embarque y desembarque de mercancías y personas. Esta sala debe estar construida en contacto con una superficie acuática y puede contener como máximo a un barco grande o dos barcos medianos.

Ruta de escape: Esta sala es un pasillo secreto que sirve como una salida oculta de tu base, facilitando la fuga en el caso de una emergencia o conectando dos salas de manera secreta. Localizar una ruta de escape requiere un tiro de percepción con dificultad complicada (los dados quedan decididos por el máster).

Sala de baile: Una sala de baile es una extensa habitación ricamente decorada ideal para convocar eventos que involucren a las capas más altas de la sociedad. Esta sala te permite enterarte de las últimas noticias e intrigas que involucren a la aristocracia y alta burguesía del lugar e influenciar a personas pertenecientes a dichos grupos. Esta sala actúa como mejora de una sala común.

Sala de interrogatorios: Una sala de interrogatorios es una siniestra habitación empleada para interrogar a cautivos, contando con máquinas de tortura y sueros especializados para facilitar dicha labor. El uso repetido de esta habitación minará la voluntad de tu cautivo, reduciendo su CAR por 1 y provocándole una herida leve cada sesión de interrogación por la que pase.

Torre de vigilancia: Una torre de vigilancia es una elevada estructura perfecta para vigilar los alrededores. Una criatura que ataque desde una torre de vigilancia contará con [cubierta](https://raldamain.com/rules/Reglas%20principales/reglas%20de%20combate.html#cubierta) (cubierta superior si la torre está fortificada). Esta estructura puede integrarse en una muralla o emplearse como puesto de guardias a ningún coste.

### 3 PC

Cámara de rituales: Una cámara de rituales es una vasta habitación preparada para la realización de ritos arcanos y divinos. Esta cámara reducirá la probabilidad que un ritual falle y cuenta además con numerosos glifos de contención para minimizar los daños a la base. Para realizar rituales arcanos es necesario un repositorio mágico mientras que para realizar rituales divinos es necesario un altar.

Muros: Los muros son largas y sólidas estructuras preparadas para proteger la base de incursiones o sellar determinadas salas. Un muro puede estar hecho de piedra o madera y sus dimensiones máximas serán de 150 pies de largo y 25 de alto.

Repositorio mágico: Un repositorio mágico un establecimiento empleado para estudiar las artes arcanas y guardar una multitud de objetos mágicos, contando con los materiales adecuados para realizar rituales mágicos o investigar sobre todo tipo de temas arcanos y ocultos. Esta sala puede actuar como mejora de un repositorio de libros, reduciendo así su coste de PC por 1.

Sala de observación: Una sala de observación es una habitación que cuenta con los glifos adecuados para que su usuario pueda observar numerosos puntos de la base desde lejos. El usuario de esta sala podrá observar aquellas habitaciones que cuenten con un glifo de observación (2 PC cada uno) y se enterará al momento si uno es desactivado. Para construir esta habitación la base debe contar con un repositorio mágico.

Taller de relojería: Un taller de relojería es un taller especializado para la fabricación de objetos que requieren gran cuidado y precisión, contando con una mesa de trabajo y las adecuadas herramientas. Si la base cuenta con un repositorio mágico esta habitación puede empleares para fabricar objetos mágicos complejos u autómatas de relojería (sólo si esta tecnología se ha descubierto).

## Mejoras

Fortificada (1 PC): Esta mejora refuerza las paredes y puertas de la habitación, incrementando la dureza de estas por un paso y haciéndolas más resistentes hacia el fuego. Fortificar una sala no protegerá a las criaturas y objetos que se encuentren dentro de esta, mejorando únicamente el exterior.

Trampa (1-3 PC): La sala cuenta con una trampa para acabar con intrusos. Los PC que cueste la trampa depende de los materiales empleados para esta y su complejidad, siendo el máster responsable de adjudicarlos. Una sala puede tener varias trampas instaladas para crear un peligroso sistema de defensas.

Glifo (1-3 PC): La sala tiene instalado un glifo mágico capaz de crear un efecto mágico determinado. Instalar glifos en tu base requiere que esta tenga un repositorio mágico y el coste en PC queda adjudicado por el máster según el rango del hechizo que busque simular y la cantidad de recursos mágicos que posea la organización.

Secreta (1 PC): La sala sólo puede accederse a través de una puerta o pasillo secreto, ocultándola de la intrusiones enemigas. Localizar una sala secreta requiere emplear un minuto de inspección y tener éxito en un tiro de percepción con dificultad complicada.

Lujosa (1 PC): La sala está ricamente amueblada para mostrar tu riqueza al exterior y rodearte del mayor lujo. Esta mejora no otorga ninguna ventaja a la sala y tiene fines únicamente decorativos.

## Ejemplos

Tienda de pociones (6 PC): Laboratorio, jardín, cocina, tienda, almacén

Banco (9 PC): Puesto de guardias, 2 oficinas, 2 almacenes fortificados, almacén secreto

Mercado negro (9 PC): Tienda, ruta de escape, puesto de guardias, oficina, almacén fortificado, almacén secreto

Taberna (6 PC): Bar, sala común, cocina, almacén, 2 dormitorios

Embarcadero (14 PC): 4 muelles, oficina, 4 almacenes, taller

Hospital (9 PC): Sala común, 2 enfermerías, oficina, almacén, laboratorio

Mansión (14 PC): 4 dormitorios, sala común lujosa, cocina, ruta de escape, oficina, 2 almacenes, dormitorio lujoso

Academia mágica (14 PC): Laboratorio, 2 salas comunes, 2 aularios, 2 dormitorios, repositorio mágico, cocina

Fuerte (18 PC): 2 armerías, 3 dormitorios, celda, puesto de guardias, 2 salas comunes, enfermería, cocina, oficina, almacén, murallas, portón

Castillo (27 PC): 2 armerías, 5 dormitorios, celda, cripta, murallas, 4 torres de vigía, puesto de guardias, portón, 2 almacenes, establo, 2 salas comunes

El siguiente paso para crear un personaje es determinar la raza y cultura a la que pertenece. La raza de un personaje le otorga determinados rasgos biológicos conocidos como características raciales capaces de modificar sus estadísticas, mientras que la cultura define su lugar en el mundo y forma típica de pensar. En algunas especies la raza y cultura están estrechamente relacionadas mientras en otros casos una raza puede tener múltiples culturas asociadas, como ocurre con la humanidad. Aunque ambos rasgos son un buen punto de partida para la creación de un personaje, el jugador es libre de decidir si se adecua a los tópicos de su cultura o rompe con ellos.

Las razas y culturas disponibles en una campaña dependen fuertemente de la naturaleza de esta, quedando así a libre decisión del máster. Como ejemplo aquí se proporcionan las razas y culturas propias de la campaña Caballeros de Ustilus en el mundo de Raldamain.

## Humanos

Los humanos son la raza más abundante y diversa del planeta, encontrándose en todas las tierras conocidas y al frente de la mayoría de naciones civilizadas. La clave de su éxito se encuentra en su gran adaptabilidad, creatividad y capacidad de colaborar en grandes números para lograr hazañas increíbles. Su ya mencionada diversidad causa que los humanos tengan una inmensa variedad de creencias y tradiciones, las cuales son capaces de unir a millones de individuos o incitar grandes guerras capaces de provocar destrucción a una inmensa escala.

Aunque los humanos tienen centenares de culturas diferentes como ya se muestra en el siguiente apartado todos ellos tienen las siguientes características raciales:

* +1 en una estadística
* +2 niveles de habilidad
* Escoge un rango adicional en una habilidad de su elección

### Ustileses

Elegidos por Feyn, el dios de la humanidad, los habitantes de Ustilus creen estar destinados a la grandeza y sueñan con llevar a la humanidad a una nueva edad de oro. Estas grandes ambiciones han inflado mucho sus egos, y en nombre del destino los ustileses han librado muchas guerras devastadoras para expandir su gran imperio. Ahora que Ustilus se ha convertido en la nación dirigida por humanos más fuerte del continente su creencia en la salvación de Feyn nunca ha sido más fuerte.

La religión y la ley son partes fundamentales de la vida de un ustilés. Para un ciudadano medio, Feyn es el único dios verdadero de la humanidad y todas las demás entidades son espíritus de otro mundo y embaucadores que llevan a la humanidad por un camino de mentiras. Su fe les ha llevado a creer que los ustileses son superiores a todos los demás humanos por el hecho de haber sido elegidos por su dios, pero también están dispuestos a cooperar y son tolerantes con aquellos que les tratan con respeto y sumisión. Las leyes son otra parte importante de su vida, creyendo que son las más buenas y justas y deben ser obedecidas en todo momento para mantener el orden social.

Los ustileses se encuentran en todas las tierras principales del continente, deseosos de difundir su cultura y conocimientos a todos los lugares que puedan encontrar. Forman la clase dirigente de todas las provincias controladas por los ustileses, donde a veces practican el mestizaje con los locales para forjar dinastías unidas. Por ello, muchos ustileses tienen rasgos de otras culturas, especialmente shinri, kratenses y temash.

Debido a la mencionada diversidad, los ustileses tienen distintos tonos de piel, oscilando entre pálido y moreno. Su pelo es castaño, negro o rojizo, y sus ojos pueden ser marrones, verdes o azules.

**Nombres:** (masc) Amulio, Graviel, Ludevic, Ramulo, Mihiel, Sevrin, Vinetor (fem) Azalia, Elsbet, Genevra, Ivetta, Livia, Theodora, Veridia (familia) Alsario, Caldiono, Loredan, Sevrantes, Vascari

### Temash

Ancestrales habitantes de los desiertos del sur, los Temash han presenciado el nacimiento de grandes civilizaciones y su posterior caída. Saben muy bien que todo lo que existe es finito y un día se desvanecerá, lo cual que les da una visión algo nihilista del mundo. Al mismo tiempo, los Temash creen firmemente en la importancia de las historias y las leyendas, y piensan que, aunque todos los pueblos morirán al final, los relatos de sus hazañas perdurarán durante generaciones.

Los Temash se organizan en grupos familiares extensos conocidos como tribus, cada una de ellas protegida por un espíritu elemental guardián. Este espíritu puede otorgar su magia a ciertos miembros de la tribu, enseñándoles los secretos de la magia elemental. Los individuos elegidos por el espíritu son extremadamente valorados por la tribu y a menudo se convierten en héroes o grandes líderes.

En la actualidad, las tierras de los Temash están en manos de los grandes imperios de Arshalán y Ustilus, pero sus nativos saben que algún día estos grandes imperios también caerán, dejando nada más que ruinas en el desierto. Algunas tribus aceptan esta ocupación, mientras que otras se oponen ferozmente y causan grandes problemas a sus posibles conquistadores. La represión ustilesa es especialmente dura, lo que obliga a muchos de los temash a retirarse a los grandes desiertos del sur y esperar el momento adecuado para contraatacar con todas sus fuerzas.

Los Temash suelen tener la piel morena con el pelo y los ojos oscuros. Algunas tribus se cubren completamente con el traje del desierto en presencia de los forasteros, revelando sus rostros sólo a aquellos en los que confían.

**Nombres:** (masc) , (fem) , (tribu)

### Jaddi

Los Jaddi son un pueblo guerrero proveniente de los más agrestes páramos, viviendo estrictamente según sus leyes tradicionales y poniendo orden en tierras sin ley. Son un faro de civilización y ley en tierras salvajes, pero los constantes ataques de los monstruosos habitantes del desierto ha obligado a muchos Jaddi a emigrar y establecerse en las tierras más prósperas del norte. Esto ha provocado conflictos entre los Jaddi y los Temash nativos de los desiertos, creando una antigua enemistad entre las dos culturas. Cuando el imperio de Ustilus llegó al continente del sur, encontró fieles aliados en los jaddi que les ayudarían a conquistar a los temash. Ahora, los papeles históricos de ambos se han invertido, con los Jaddi controlando las tierras del sur mientras los Temash se resienten bajo su liderazgo.

La cultura Jaddi ha sido históricamente nómada, con grandes clanes que migran de un lugar a otro en busca de un refugio seguro donde su gente pueda vivir en paz. Cada clan tiene un código de leyes único que siguen celosamente al pie de la letra. Estas leyes son las que mantienen unido al clan y su incumplimiento suele acarrear la muerte o el exilio. Aunque sus reglas son duras, los Jaddi son uno de los pueblos más caritativos del continente, asegurándose de que los pobres y los ancianos de sus tribus estén bien atendidos y suelen echar una mano a los viajeros solitarios que encuentran.

La caballería Jaddi es una de las fuerzas de combate más temidas del Continente, famosa por su feroz resistencia y valentía ante una muerte segura. Se les puede encontrar sirviendo a los ejércitos ustileses por todas las tierras del imperio y protegiendo la legendaria fortaleza conocida como la Ciudadela de los monstruos del abismo. Muchos Jaddi son fervientes seguidores de Feyn y a menudo se convierten en Caballeros de Ustilus, y algunos incluso entran en el Cónclave o alcanzan el puesto de Gran Maestre.

Los Jaddi tienen la piel y los ojos de color marrón oscuro. Su pelo es mayoritariamente negro, y tradicionalmente lo trenzan una vez por cada victoria que consiguen. Un jinete Jaddi siente una gran devoción por su caballo, al que trata como un compañero y un héroe. Sus nombres completos se componen de su nombre personal, el nombre de un pariente anterior que haya muerto y el nombre de su clan.

**Nombres:** (masc) Eleyas, Gershem, Habtamu, Ilezar, Kiros, Temesjan, Yeshef, (fem) Asheli, Esyena, Jaliyen, Maresha, Rahnya, Yehedit, Zedeni (clan) Almetsehai, Berehanu, Gebrekis, Haymanot, Matsebiya, Sekardis, Yitgarek

### Shinri

Tan diversos como la naturaleza a la que rinden culto, los Shinri son innovadores y creativos, pero al mismo tiempo están ligados a sus antiguas costumbres y tradiciones. Originarios de un continente lejano, los Shinri se asentaron en su actual territorio hace milenios, trayendo consigo su cultura y conocimientos. Su llegada trajo consigo la hostilidad de los espíritus locales y desencadenó muchas guerras devastadoras, pero al final un héroe legendario conocido como el Encarnado unió a humanos y espíritus, creando una tregua ancestral que dura hasta hoy.

Muchos Shinri están bendecidos con poderes elementales, lo que les permite controlar los cuatro elementos clásicos. Se les conoce como Takai y gozan de gran prestigio en la sociedad Shinri, convirtiéndose a menudo en gobernantes y héroes de leyenda. Las dinastías elementales se prolongan durante siglos y sus historias dicen que descienden de los propios espíritus míticos.

La tierra natal de los Shinri está llena de tierras salvajes indómitas y arboledas secretas en las que se pueden encontrar puertas al Mundo de los Espíritus. Al mismo tiempo, también hay grandes y poderosas ciudades como Klonum u Homay que sirven de hogar a cientos de miles de individuos. En tiempos actuales las tierras Shinri se han visto consumidas por la guerra entre el expansionista imperio Ustilus y los clanes Shinri. El conflicto ha roto por completo toda autoridad central y las tierras permanecen bajo el control de señores de la guerra feudales y clanes takai que luchan contra los invasores ustilianos y entre sí por la supremacía.

Los Shinri suelen tener la piel clara, el pelo negro y los ojos marrones. Los dotados de poderes elementales pueden tener rasgos únicos, como ojos de distinto color o marcas especiales en la piel.

**Nombres:** (masc) Hiretsu, Jiro, Kohei, Minoru, Narugumi, Senko, Tekanori, (fem) Akiko, Haru, Keiyo, Nasako, Sukiyana, Tamiyo, Yuna, (clan) Amakura, Jimyou, Kajiwara, Muranasa, Shinmen, Teguchi, Yuki

### Kratenses

Dicen que la libertad corre por la sangre de los kratenses. Tras muchos siglos viviendo en los límites de la civilización se han convertido un pueblo tradicional y resiliente. Aunque sus tierras han sido conquistadas numerosas veces a lo largo de la historia, el espíritu independiente del pueblo kratense siempre se ha mantenido vivo y les impulsa a luchar durante décadas contra el invasor para recuperar su preciada libertad.

En cuanto a la religión, los kratenses han rendido culto a los antiguos dioses desde tiempos inmemoriales, pero décadas de conversión religiosa por parte de los sacerdotes de Feyn les han hecho adoptar una doble fe. Son uno de los pueblos más tolerantes, capaces de colaborar fácilmente con otros de diferentes culturas, mentalidades y credos. Se llevan especialmente bien con los elfos de Tandor y los Shinri debido a sus antiguas creencias comunes, pero las relaciones con los Mazarinos son más tensas debido a los muchos siglos que Kratoi pasó bajo su subyugación.

Kratoi es a menudo llamada la joya de la corona de Ustilus por su fidelidad, buena calidad de vida y abundancia de recursos naturales. El gobierno a menudo benévolo de Ustilus ha permitido que la provincia de Kratoi se desarrolle enormemente, convirtiéndose en una tierra de negocios, oportunidades y grandes pensadores. A juicio de los kratenses, mientras Ustilus les deje en paz y no coarte su libertad, servirán al imperio como ciudadanos leales y trabajarán duro para garantizar su prosperidad.

Los kratenses suelen tener un tono de piel que va de clara a morena y su pelo suele ser castaño y negro. El pelo rubio tampoco es raro, sobre todo entre los que tienen ascendencia mazarina. Sus ojos son marrones, azules o verdes.

**Nombres:** (masc) , (fem) , (familia)

### Mazarinos

Herederos del mayor imperio de tiempos pasados, los mazarinos están estancados en un periodo de decadencia como una mera sombra de lo que podrían haber sido. Mientras que antes podían rivalizar con Ustilus por la supremacía sobre el continente, una serie de desastres militares y económicos han debilitado gravemente el poder del trono mazarino y han dejado a la nación empobrecida y atrasada. Mientras que algunos aceptan su destino e incluso huyen a Kratoi en busca de una vida mejor, otros aún tienen la esperanza de que Mazarín vuelva a levantarse.

La patria mazarina es un lugar de clima extremo y naturaleza indómita, cubierta de kilómetros de inmensos bosques y taiga helada. La tierra, a su vez, ha dado forma a la cultura mazarina, fomentando fuertes lazos comunitarios y una reverencia a los espíritus de la naturaleza que persiste hasta hoy en los pueblos y aldeas más aislados. Aunque la iglesia de Feyn tiene un gran poder y muchos mazarinos son devotos seguidores del dios de la humanidad, la antigua influencia de los espíritus sigue manifestándose en el predominio de la magia de la naturaleza, la tierra y el hielo entre su población. Aunque en tiempos pasados la magia elemental ha sido perseguida por la iglesia de Feyn, la muerte del dios de la humanidad ha revitalizado las antiguas tradiciones entre la población mazarina y ha hecho que los elementalistas vuelvan a ser respetados.

El gobierno actual de Mazarín es, en teoría, una monarquía absoluta, pero la debilidad del actual rey ha dado mucho poder a los nobles regionales y ha hecho que la nación vuelva a ser un estado más feudal. La iglesia de Feyn, antes venerada y temida, ha perdido la mayor parte de su poder tras la muerte de su dios y está manchada por la corrupción y las luchas internas. Tal colapso institucional masivo ha fomentado una cultura de la decadencia, en la que muchos mazarinos, tanto nobles como plebeyos, se entregan a muchos excesos y pasatiempos artísticos para evadir tan miserable realidad y seguir creyendo la mentira que Mazarín sigue siendo el mayor imperio de la tierra.

Los mazarinos suelen tener la piel clara y el pelo entre negro y rubio. Sus ojos son marrones, azules o verdes. Aquellos que tienen rastros de líneas de sangre elementales normalmente tienen un color de ojos asociado a su magia, como el azul hielo o el verde esmeralda.

**Nombres:** (masc) , (fem) , (familia)

### Dairovios

Rodeados de miedo y superstición, los Dairovios tienen una oscura reputación debido a su afinidad natural por la magia de las sombras y sus extrañas tradiciones ajenas a otros pueblos del continente. Como habitantes de una de las tierras más aisladas donde la autoridad del imperio de Ustilus sólo existe en el nombre, les importan poco las opiniones extranjeras y sólo desean vivir sin ser molestados. Los bosques y las montañas de Dairov esconden oscuros secretos que es mejor mantener en la oscuridad de las miradas indiscretas de los extranjeros.

Los propios orígenes del pueblo dairovio están envueltos en el misterio, lo que hace que algunos crean que proceden del propio Shadowfell. Sea esto cierto o no, la influencia de Shadowfell es mayor en esta extraña tierra que en cualquier otro lugar del continente, originando todo tipo de criaturas monstruosas y brujería insidiosa. Probablemente por esta razón los dairovios temen viajar de noche e incluso sus pueblos más recónditos están rodeados de muros de palizada iluminados por antorchas. Las comunidades dairovias son muy unidas y hospitalarias con los forasteros necesitados, ya que saben que trabajando juntos pueden hacer frente a la noche.

Al ser la provincia más atrasada del imperio Ustilés, Dairov es un lugar perfecto para aquellos que desean comenzar una nueva vida o esconderse de las autoridades. Por esta razón, muchas sociedades secretas y organizaciones criminales tienen bases en esta región, impactando sutilmente en las vidas de sus habitantes nativos e investigando el pasado más oscuro de la tierra. Los dairovios mantienen una relación simbiótica con estos grupos, ayudándoles a mantenerse ocultos a cambio de asegurarse de que no interfieren en sus vidas ni descubren secretos que deberían permanecer desconocidos.

Los dairovios suelen tener el pelo y los ojos oscuros junto con la piel pálida. Algunos dairovios nacidos con gran influencia del Suelo Sombrío desarrollan rasgos únicos como ojos negros como el carbón o piel grisácea.

**Nombres:** (masc) , (fem) , (familia)

### Iskarianos

Forjados con sangre y fuego, el pueblo iskariano ha tenido una larga historia marcada por la guerra y el sufrimiento. Pero tras ganar su libertad y construir una nación independiente con la ayuda de Ustilus, los iskarianos tuvieron por fin la oportunidad de dejar atrás su pasado y alcanzar una nueva era de paz. Con la paz llegó el estancamiento y la corrupción, y algunos grupos descontentos han comenzado a recordar los gloriosos días de antaño y desean hacer de Iskaria una nación fuerte una vez más.

Los iskarianos descienden de los mismos ancestros que los shinri y comparten muchas tradiciones con ellos, como el culto a los espíritus y la afinidad con la naturaleza, pero los muchos años que han pasado bajo el dominio de la Legión Hobgoblin han tenido un efecto duradero en su cultura y sus creencias. Aunque ahora son un pueblo pacífico, estas viejas influencias aún son visibles en su gran habilidad para trabajar el metal y en los fuertes lazos de lealtad que sienten entre ellos.

En la actualidad los iskarianos tienen un país nominalmente independiente, pero Ustilus sigue teniendo un gran control sobre su política y economía. La política iskariana está dominada por una pequeña camarilla de familias nobles semielfas que utilizan la corrupción y el nepotismo para mantenerse en el poder y mantener a los plebeyos fuera del gobierno. Esta situación de desigualdad ha generado tensiones entre los semielfos y los humanos en Iskaria y ha dado fuerza a los movimientos extremistas que buscan devolver a Iskaria su gloria pasada.

Los iskarianos son físicamente similares a los shinri, ya que ambos suelen tener la piel clara, el pelo oscuro y los ojos marrones. Los ojos ámbar son más comunes debido a la prevalencia de las líneas de sangre elementales de fuego.

**Nombres:** (masc) Baekyon, Hanul, Inshim, Jungsu, Korain, Sangok, Yujin, (fem) Aicha, Hyunai, Jaiwa, Kyungmi, Miyu, Sujin, Yunjee, (clan) Charek, Jikem, Ralang, Sisrok, Toza, Yotsin, Zalro

### Arshalaníes

## No-humanos

Las razas no-humanas son menos extendidas en el mundo y originan frecuentemente de otros planos, mestizaje con otras razas o antiguos experimentos hechos por civilizaciones ya olvidadas. Todas ellas poseen una historia y habilidades únicas que las diferencian de la humanidad y establecen su lugar en el complejo mundo de Raldamain. Estas son algunas de las razas no-humanas más reconocidas del Continente.

### Chothgar

La mera mención de los chothgar despierta terror en pueblos alrededor del Continente. Considerados salvajes sin corazón poco por encima de las bestias, los chothgar son odiados y temidos en todas las naciones civilizadas. Muy pocos se han molestado en estudiar la cultura chothgar, pero quienes lo han hecho se han dado cuenta que esta raza aparentemente incivilizada escode muchos más secretos bajo su superficie.

La cultura chothgar gira en torno al héroe mitológico conocido como Meisodh el Viajero, unificador del pueblo chothgar y responsable de llevarlos a una edad de oro. Desde su nacimiento los chothgar son educados que una vida digna es una que emula al Viajero, impulsándolos así a viajar por tierras lejanas con el fin de mejorar sus habilidades físicas y lograr grandes hazañas. Tienen además un fuerte sentido del honor, respetando a contrincantes más fuertes que ellos y evitando atacar a aquellos incapaces de luchar. No obstante, si los chothgar son provocados ellos atacarán con tal ferocidad que destruirán todo a su paso como venganza.

Algunos chothgar han elegido abandonar el camino tradicional de su pueblo, convirtiéndose a la fe de Mekhatim e integrándose en el Imperio de Arshalán. Estos chothgar, conocidos como Shetyen, son algunos de los seguidores más fervorosos de su fe y muchos acaban convirtiéndose en guerreros sacros de Arshalán. Los Shetyen y los chothgar se odian mutuamente y si se encuentran en el campo de batalla lucharán entre sí hasta la muerte para demostrar cuál de sus dos creencias es superior, emulando así el legendario duelo entre la profeta Mekhatim y el Viajero.

Los chothgar son más altos y fuertes que los humanos, y se caracterizan por su piel grisácea y orejas puntiagudas. Frecuentemente se rapan o atan su pelo negro en largas coletas y tradicionalmente tatúan su piel con símbolos sagrados o marcas de sus grandes victorias.

**Nombres:** (masc) Angortaz, Dolgadai, Ingorash, Kharchun, Shorak, Tokremur, Uzrog (fem) Aghatani, Bortei, Huravka, Khenetai, Sangya, Temildun, Yesentei

Los chothgar cuentan con las siguientes características raciales:

* +1 FUE, +1 CON
* Reciben un rango en Ira, Guerrero divino o Fortitud.
* El cuerpo de los chothgar es capaz de resistir heridas a un nivel superior. Estos pueden seguir luchando a 0 PV sin caer inconscientes (aunque recibirán el efecto de estado fatigado) y reciben resistencia +2 a miedo y enfermedades.

### Elfos

Eternamente jóvenes e inmensamente sabios, los elfos representan todo aquello que la humanidad aspira a ser. Más antiguos que el propio Feyn, dios de la humanidad, los elfos tienen una profunda conexión con la naturaleza y el mundo de los espíritus. Esta afinidad les proporciona gran conocimiento sobre la magia pero a su vez les vuelve aislacionistas y poco innovadores, causando que prefieran vivir en comunas localizadas en la más salvaje naturaleza que interactuar con el frecuentemente peligroso mundo humano. No obstante, la constante expansión de la humanidad fuerza ha formado dos tendencias entre los elfos, una que considera que el mal y la violencia son características propias de los humanos y aboga expulsarlos de sus tierras ancestrales, y otra que propone compartir sus grandes conocimientos con los humanos con el fin de guiarlos a un futuro mejor.

Los elfos son típicamente esbeltos y son reconocibles por su características orejas puntiagudas. Su aspecto es tan variado como todas las diferentes culturas de la humanidad, aunque suele ser más idealizado en comparación a ellas.

**Nombres:** (masc) Athalin, Coyram, Delraden, Glarantal, Ilerun, Jaralon, Tharantil (fem) Elyrena, Fylariel, Halthena, Lyrein, Neterian, Sheilara, Teshanya (clan) Charalai, Irmindor, Kyrhemin, Minorin, Olomyar, Thelmaris, Yeliven

Los elfos cuentan con las siguientes características raciales:

* +1 DES, +1 CAR, -1 CON
* Reciben un rango en una ascendencia o magia arcana y visión a oscuras a una distancia máxima de 60 pies.
* Los elfos son efectivamente inmortales, envejeciendo a un ritmo muy lento desde que alcanzan la edad adulta. Su avanzada edad les otorga dos niveles de talento adicionales e inmunidad a efectos que causen envejecimiento.

### Hobgoblin

Los hobgoblin nacen y viven para la guerra. Su duro entrenamiento desde temprana edad y rígida disciplina militar les convierte en uno de los ejércitos más poderosos del Continente, temidos hasta por los grandes imperios.

Los hobgoblin cuentan con las siguientes características raciales:

* +1 FUE, +1 CON
* Reciben un rango relacionado con armas o combate
* Resistencia +2 al miedo y efectos mentales

Aquellos hobgoblin que sirven a la Legión son capaces de colaborar entre ellos para convertirse en una fuerza invencible en el campo de batalla. Los hobgoblin no perderán los bonificadores de [presencia](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) si su líder sufre una herida permanente y podrán recibir los bonificadores de una táctica propia de [dirigir combatientes](https://raldamain.com/rules/Rangos/Social/presencia.html) si forman parte de un grupo de 5 o más hobgoblin (cada grupo puede tener activa una táctica diferente). En contraparte, aquellos hobgoblin poseídos por espíritus oni recibirán un rango adicional en [ascendencia oni.](https://raldamain.com/rules/Rangos/Ascendencias/ascendencia%20oni.html)

### Kitsune

Originarios del mundo espiritual, la curiosidad movió a los progenitores de la raza kitsune a explorar el mundo humano y descubrir todas sus maravillas. Su capacidad de adoptar una forma humana combinada con sus talentos para la magia innata les permite infiltrarse entre los humanos y hasta reproducirse con ellos, dando lugar a una nueva raza hija tanto del mundo humano como el espiritual. Los kitsune cuentan con algunas de las habilidades de sus progenitores espirituales y tienen la fama de ser amantes de las buenas historias y las travesuras de todo tipo. No obstante, aquellos que formen un vínculo con un kitsune tendrán un amigo para toda la vida.

Los kitsune cuentan con las siguientes características raciales:

* +1 DES, +1 SAB
* Reciben un rango adicional en ascendencia verdeante y desbloquean todas las magias elementales y arcanas.
* Los kitsune pueden cambiar su propia forma para adoptar el aspecto de un humano o un zorro. Esto les costará una acción estándar y solo tendrán un único aspecto humano.
* Debido a su naturaleza espiritual los kitsune son vulnerables a las armas de hierro frío, las cuales les infligirán +1d6 daño e incrementarán el nivel de todas las heridas infligidas por un paso.

Mientras los kitsune ganan experiencia y conocimientos su cuerpo empieza a manifestar colas adicionales como muestra de dicho poder. Cada vez que un kitsune suba 2 niveles obtendrá una cola adicional, llegando como máximo a nueve colas. Cada cola ad que tenga le permite lanzar un hechizo de su elección de manera innata hasta tres veces al día (dos veces si emplearlo cuesta 2 chi y una vez si cuesta tres chi). Dicho hechizo no puede tener rango superior al nivel del kitsune dividido entre 3 (redondeando hacia abajo).

### Leoninos

Antaño una sencilla raza de nómadas de las praderas, su encuentro la profeta Mekhatim moldeó su cultura para siempre y les convirtió en sus primeros y más fervientes seguidores. Debido a ello se convirtieron en los fundadores y actuales señores del sacro imperio de Arshalán, dedicando sus vidas a cumplir el santo mensaje de Mekhatim y a expandir su fe por todas las tierras del mundo.

Los leoninos cuentan con las siguientes características raciales:

* +1 FUE, +1 SAB
* Recibe un rango relacionado con religión, armas o combate
* Aumentan su velocidad de escalada por 15 pies, su velocidad de salto por 10 pies y olfato a una distancia máxima de 60 pies.
* Pueden emplear sus afiladas garras y colmillos para realizar [ataques naturales](https://raldamain.com/rules/Rangos/Armas/ataques%20naturales.html#armas), recibiendo así las características fisiológicas garras y mordisco.

### Semielfos

Hijos de dos mundos, los semielfos cuentan con la belleza y larga vida de los elfos además de la adaptabilidad y creatividad de los humanos. Su origen se remonta comúnmente a breves encuentros románticos entre miembros de ambas razas, naciendo así como producto de su pasión. La vida de un semielfo es frecuentemente solitaria, careciendo de una comunidad al a que pertenecer y buscando su lugar en un mundo rápidamente cambiante. No obstante, en territorios donde el mestizaje entre elfos y humanos es más común los semielfos forman una comunidad más numerosa e influyente, como ocurre en la nación de Iskaria donde los semielfos ocupan la mayoría de los puestos influyentes del gobierno. Los semielfos pueden reproducirse entre sí y con humanos, pero su descendencia contará con menos sangre élfica y poco a poco empezará a perder los beneficios raciales.

Los semielfos tienen las mismas características raciales que los humanos, pero su sangre élfica duplica su esperanza de vida y les permite ver en la oscuridad a una distancia máxima de 30 pies. Su aspecto se trata una mezcla entre el de ambos progenitores.