**GUERRERO**

Los Guerreros son bestias capaces de enfrentarse a multitud de enemigos al mismo tiempo. Su diestro dominio de las armas, sumado a su increíble resistencia, hacen que enfrentarse a ellos sea de las peores opciones que alguien puede tomar en su vida.

Su origen es de lo más variado. Algunos son antiguos soldados, con una formación militar envidiable. O mercenarios al servicio de alguna eminencia. Y otros, simplemente, aprendieron a base de golpes y entrenamiento duro. De cualquier manera, el camino recorrido les ha llevado a ser lo que son hoy en día.

**Fortalezas**- Capaces de aguantar grandes cantidades de daño.  
- Mucho potencial ofensivo y defensivo.

**Debilidades**- Muy pocos recursos fuera del combate.

**HABILIDADES**

**Buen corazón***Aumenta +4 su CAR.*

**Fuerza bruta***Tiene ventaja en las tiradas de FZA. Además, permite cargar con mucho más peso.*

**Veterano de guerra***Aumenta +2 sus PS máximos. Además, sus heridas cicatrizan con mayor facilidad, por lo que tras 1 hora de haber sufrido daño, regenerará PS hasta la mitad de sus PS máximos.*

**Nacido para el combate***Puede hacer dos tiradas en los duelos de Iniciativa y elegir una.*

**Maestro armero***Aumenta +1 el daño con cualquier tipo de arma.*

**Armas arrojadizas***Aumenta +2 su PUN y +1 el daño al atacar con armas arrojadizas.*

**Valentía***Siempre tiene ventaja en sus ataques cuando lucha él solo contra más de un enemigo CaC (sin aliados implicados en la melé)*

**Centinela***Reacción**Si un enemigo a distancia de ataque CaC se aleja de él, podrá atacarle CaC inmediatamente como lo haría en una situación normal.*

**Esgrima***Reacción  
USOS 3**Permite repetir cualquier tirada de IMP.*

**Arremetida***Añade una acción de ataque a la acción de Sprint, aunque el movimiento terminará con dicho ataque.*

**Ariete***Si se acerca a un objetivo que esté a 4m o más de distancia y le impacta con un ataque CaC, tras calcular el daño del ataque podrá intentar derribarlo ganándole un duelo FZA-FZA.*

**Ataque de barrido***Permite atacar CaC a dos objetivos dentro de su alcance y que se encuentren adyacentes entre sí.*

**Segunda piel***Ignora los penalizadores por usar armaduras pesadas. Aunque, seguirán haciendo ruido al moverse.*

**Primeros auxilios***Alcance Toque**Puede emplear su acción para reanimar con 1 PS a un personaje Moribundo si supera una tirada de HAB de dificultad 10.*

**BERSERKER**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18 | 0 | 8 | 5 | 0 | 8 | 8 | 5 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 2 |

Los Berserker son guerreros que dejan a un lado la instrucción marcial y dejan que sus emociones se apoderen de ellos hasta el punto de perder el juicio. Su temeridad es un arma de doble filo, que puede hacerles acabar con cualquier enemigo que se le oponga, al mismo tiempo que puede acabar con ellos mismos.

**Fortalezas**- Posiblemente, una de las clases más destructivas.  
- Son capaces de aumentar su daño aún más conforme avanza el combate.

**Debilidades**- Muchos de los beneficios que obtienen son a costa de recibir daño, lo que puede ponerlos en peligro.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Berserker aumenta +4 su daño CaC.

**HABILIDADES**

**Insensible***Es capaz de soportar casi cualquier daño sin apenas inmutarse. Además tiene ventaja en cualquier tirada de RES para resistir efectos que se basen en causar daño físico en su cuerpo.*

**Imparable***Tiene ventaja en cualquier tirada que, directa o indirectamente, implique una restricción, pérdida de turno, reducción de movimiento, etc.*

**En pie de un salto***Reacción**Solo consumirá 1m de Movimiento para levantarse cuando esté en el suelo. Además, puede usar esta habilidad como Reacción para levantarse en cualquier momento.*

**Embestida***Cuando avanza directamente hacia un enemigo, tiene ventaja en el Movimiento e ignora todas las desventajas al Movimiento.*

**Último aliento***Reacción**Cuando recibe un golpe mortal, puede realizar un último ataque CaC antes de caer Moribundo.*

**Destrozo***Aumenta +2 el crítico de sus ataques CaC.*

**Temeridad***Aumenta +3 todo el daño causado, pero cualquier ataque que reciba será con ventaja.*

**Sadismo***En su siguiente turno, después de haber recibido un ataque crítico, podrá realizar 2 acciones de ataque, ambas con ventaja.*

**Éxtasis***Cuando asesta un golpe mortal, aumenta +2 el daño causado en su siguiente turno. El bonificador de daño se acumula hasta que pase un turno sin activar esta habilidad.*

**Ataque temerario***Puede decidir atacar con desventaja y sumando +3 a la pifia, a cambio de aumentar +8 el daño de este ataque.*

**SOLDADO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18 | 1 | 8 | 5 | 0 | 8 | 8 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 |

Un pasado militar les respalda. Un Soldado, sabe que quien ataca primero ataca dos veces, pero también sabe que hacerlo sin usar la cabeza puede suponer una muerte rápida. Los años de experiencia en combate, hacen del Soldado un enemigo letal, ya que combina perfectamente ataque y defensa, especializándose en aprovechar cada brecha en la defensa de su oponente para acabar con él.

**Fortalezas**- Perfecto balance entre ataque y defensa.

**Debilidades**- No destacan tanto en daño como el Berserker, ni en defensa como el Guardián.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Soldado aumenta +6 sus PS máximos y +2 su daño CaC.

**HABILIDADES**

**Análisis del combate***Aumenta +1 su INT. Además, tras finalizar un combate, conocerá tanto los PS máximos como todos los atributos de sus oponentes en dicho combate. Datos que recordará de ahí en adelante.*

**Empezar fuerte***Su primer ataque del combate aplica ventaja.*

**Puntos débiles***Ignora 2 de RD del enemigo con sus ataques CaC.*

**Formación militar***Su EVA no puede ser reducida por debajo de 1. Además, ignora 1 de EVA de sus enemigos.*

**Aprovechar la ventaja***Tiene ventaja contra cualquiera que haya fallado un ataque CaC en su último turno.*

**Romper ataduras***Sus ataques anulan de inmediato cualquier Agarre, Inmovilización o efecto similar que el objetivo estuviera realizando en el momento de ser dañado.*

**Tullir***Puede decidir atacar a las piernas de su enemigo para dificultar su movimiento. Este ataque será con desventaja, pero si consigue dañarlo, reducirá -5 su Movimiento hasta el final de la próxima ronda. No afecta a criaturas que no basen su movimiento en las piernas.*

**Cobertura***Reacción  
USOS 5  
Cuando va a recibir un ataque, puede usar esta habilidad para cerrar los huecos libres para aumentar +1d3 su RD contra dicho ataque.*

**Anticipación***Reacción  
Cuando va a recibir un ataque CaC, puede decidir anticiparse a él, atacando antes que su oponente, pero con desventaja. Si el enemigo sobrevive a la Anticipación, golpeará con ventaja al Soldado, que se habrá quedado en una posición comprometida.*

**Experto***Reacción  
USOS 5  
Permite repetir la tirada de daño del arma. Debe quedarse con el segundo resultado obtenido.*

**GUARDIÁN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18 | 2 | 7 | 5 | 0 | 8 | 8 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 2 | 2 |

El Guardián es la pura definición de “tanque”, como muchos los llaman. Y no se equivocan, los Guardianes son especialistas en aguantar golpes de todo tipo; su gran resistencia, habilidad para bloquear ataques y reducir el daño de estos, hacen que muchos los consideren guerreros casi inmortales.

**Fortalezas**- Capaces de sobrevivir a enormes cantidades de daño.

**Debilidades**- No destacan por causar grandes daños a sus enemigos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Guardián aumenta +12 sus PS máximos.

**HABILIDADES**

**Secuelas***La repetición de golpes recibidos durante su vida le han pasado factura. Aumenta +5 sus PS máximos, pero aplica desventaja a su Movimiento de forma permanente.*

**Duro de pelar***Cuando cae Moribundo, necesita obtener 4 fallos para morir definitivamente, y solo 2 éxitos para estabilizarse.*

**Búnker***Aumenta +1 la RD de las armaduras ligeras o pesadas sobre él.*

**Baluarte***Aumenta +1 la EVA contra proyectiles siempre que porte un escudo o algo que le proporcione cobertura.*

**En guardia***Prepararse para evadir, también suma +2 a la pifia del rival.*

**A cubierto***Aplica ventaja en las tiradas de AGL para resistir efectos de área (hechizos de área de efecto, llamaradas, etc).*

**Entorpecer el avance***Los enemigos que están CaC con él y deciden alejarse, aplicarán 1 desventaja extra a su Movimiento.*

**Acoso y derribo***Tras impactar con un ataque CaC, puede intentar retrasar 1m hacia atrás al objetivo ganándole un duelo FZA-FZA. Si lo consigue, puede decidir seguir a su objetivo, moviéndose dicha distancia hacia él.*

**Golpe de escudo***Permite usar el escudo como arma arrojadiza o arma media CaC. Además, aumenta el daño a 1d6 y el daño crítico a 8.*

**Devolver el golpe***Reacción**Cuando evade un ataque CaC de un enemigo, puede atacarle con un arma ligera o media que porte.*

**HÉROE**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18 | 1 | 8 | 5 | 0 | 8 | 8 | 5 | 3 | 3 | 3 | 8 | 5 | 5 |

Detrás de toda hazaña épica hay un Héroe, y es algo que ninguno de ellos olvida. Compañerismo, liderazgo y sacrificio son valores que lleva por bandera todo Héroe que se precie, siendo capaces de enfrentarse al más aterrador de los monstruos con tal de proteger al resto; sirviendo así de inspiración para todos.

**Fortalezas**  
- Son capaces de hacer cosas increíbles.  
- Especialmente poderosos contra monstruos y criaturas sobrenaturales.

**Debilidades**- Si no se tienen en cuenta sus hazañas, son guerreros mediocres.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Héroe adquiere nivel de Leyenda 1 (ver Reglas).

**HABILIDADES**

**Un ejemplo en todos los sentidos** *Ninguno de sus atributos, salvo EVA, puede ser inferior a 4, aumentando los que estuvieran por debajo. Además, nunca podrán ser reducidos por debajo de dicha cifra.*

**Tranquilos, estoy aquí** *Sus aliados tienen ventaja en las tiradas de VOL y aumentan +1 el daño causado. Sin embargo, si está Moribundo o muere, sus aliados perderán el bonificador de daño y la ventaja en VOL se convertirá en desventaja.*

**Jamás te perdonaré** *Aumenta +5 el daño contra cualquier enemigo que haya asestado al menos un golpe mortal a un aliado.*

**No me asustas** *Aumenta +3 el daño por cada nivel de leyenda del objetivo, en caso de tenerlo. Además, es inmune al estado Aterrado.*

**Interceptar***Reacción**Cuando un aliado adyacente vaya a recibir un ataque, puede decidir recibirlo en su lugar.*

**Nacido para triunfar** *USOS 2**Puede obligar a que se repita absolutamente cualquier tirada en la que esté implicado directamente; sea propia o no, ya sea de atributo, de daño o para determinar algún evento.*

**Necesitarás algo más***Reacción  
USOS 3  
Esta habilidad debe usarse antes de que un enemigo realice una acción contra el Héroe, provocando que dicha acción se realice con desventaja, independientemente de las ventajas que tuviese.*

**Hazaña***USOS 2  
El Héroe puede usar esta habilidad antes de realizar cualquier tirada o duelo para sumar +10 a su tirada y anular todas las desventajas que pudiera tener.*

**No me subestimes** *Cuando el Héroe recibe un golpe mortal, entra en un falso estado Moribundo. Podrá seguir actuando con normalidad. Pese a ello, sigue estando Moribundo, por lo que deberá hacer las tiradas de muerte y cada impacto sobre él será un fallo automático.*

**Te equivocaste de rival***USOS 2  
Realiza un ataque CaC contra un enemigo que le haya dañado en su último turno. Este ataque causa el daño normal, más el daño que dicho enemigo le causase al Héroe en su último ataque.*

**LUCHADOR**

Los Luchadores son personas que, además de una constitución envidiable, entrenan diariamente su cuerpo para sacarle el máximo rendimiento. Y todo eso, sin dejar de lado la técnica. Saben cuándo, cómo y dónde golpear, ya sea con sus puños, piernas o cabeza si es necesario, pues son tan poderosos como la mejor de las espadas.

Cualquiera podría creer que son personas conflictivas, pero tan solo un reducido número de ellos lo es. Suelen ser disciplinados y respetuosos. Sobre todo ante los que consideran de rango superior, pues detrás de todo gran aprendiz, hay un gran maestro.

**Fortalezas**  
- No necesitan armas para causar grandes cantidades de daño.  
- Equilibrados y versátiles en combate.  
- Poseen atributos físicos muy altos.

**Debilidades**- No son diestros peleando con armas.  
- Pocos recursos fuera del combate.

**Artes marciales:** *Sus puños desnudos se consideran armas ligeras duales, aumenta +2 el IMP al atacar con ellos, su daño es 1d10 y su daño crítico 8. Además, sus ataques pueden ser no-letales sin necesidad de reducir el daño a la mitad, aunque sí deberá declararlo antes de atacar.*

**HABILIDADES**

**Sangre, sudor y lágrimas***Solo necesita comer una vez cada dos días y duerme la mitad que el resto. Además, es capaz de realizar ejercicio físico sin apenas cansarse.*

**Atletismo***Tiene ventaja en cualquier tirada de AGL en acciones que impliquen desplazamiento, como carreras, saltos, etc.*

**Reacción rápida***Suma +4 al duelo de Iniciativa. Además, puede participar en la primera ronda de combate cuando es atacado por sorpresa, lanzando Iniciativa como lo haría normalmente*.

**Mantener el equilibrio***Tiene ventaja en cualquier tirada que implique ser derribado o desplazado. Además, ignorará las desventajas de movimiento debido al terreno.*

**Autocontrol***Ignora las desventajas cuando ataca CaC con Artes marcial*es.

**Serpenteo veloz***Puede pasar a toda velocidad por lugares estrechos o abarrotados de gente, incluso en un combate, sin penalizadores ni tiradas de ningún tipo. Además, no sufre desventaja por moverse cuando está adyacente a un enemigo.*

**Libre de cargas***Si no porta ningún tipo de armadura, tiene ventaja en el Movimiento y aumenta +1 su daño CaC.*

**Atrapar proyectiles***Los ataques con proyectiles no mágicos tienen desventaja contra él. Además, si evade el disparo, puede decidir agarrar el proyectil.*

**Respuesta***Reacción  
Cuando evade un ataque CaC a un enemigo, podrá atacarle inmediatamente con un arma ligera que porte.*

**Contraataque***Tiene ventaja contra cualquier enemigo al que le haya evadido un ataque CaC en su último turno.*

**Forcejeo***Si Agarra con éxito a un objetivo, no consumirá acción, por lo que podrá volver a actuar.*

**Arremetida***Añade una acción de ataque a la acción de Sprint, aunque el movimiento terminará con dicho ataque.*

**Combate dual***Reacción**USOS 5**Cuando pelea con armas duales, puede repetir el dado de daño en el que obtuvo el resultado menor.*

**Primeros auxilios***Alcance Toque**Puede emplear su acción para reanimar con 1 PS a un personaje Moribundo si supera una tirada de HAB de dificultad 10.*

**DISCÍPULO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | 1 | 6 | 4 | 0 | 7 | 7 | 8 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |

Aún en la flor de la vida, su cuerpo es fuerte y resistente. Son luchadores entusiastas y con ganas de crecer, pero con un largo camino por recorrer. Todo ello se traduce en unas cualidades envidiables a la hora de combatir, pero ciertas carencias en cuanto a lo que a sabiduría se refiere.

**Fortalezas**- Gran potencia de ataque.

**Debilidades**- Bajos valores en los atributos que no afectan a sus cualidades físicas.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Discípulo aumenta el daño de sus artes marciales a 1d12 y el crítico a +10 daño. Además, siempre se considera que son armas duales, incluso cuando tenga una mano ocupada.

**HABILIDADES**

**Vuelta a la acción***Tras un descanso de 10 minutos, regenera hasta la mitad de sus PS máximos.*

**Reverberación***Los ataques con Artes marciales contra objetivos con armadura pesada o cuerpos rígidos, aumentan +2 el daño e ignoran RD.*

**Decisión firme***Aumenta +1 el crítico de sus ataques CaC.*

**Cuerpo curtido***Aumenta +3 su RD contra ataques contundentes, como mazas, puños o cualquier cosa que golpee sin cortar o punzar.*

**Golpes veloces***Sus ataques CaC ignoran la EVA del objetivo.*

**Desequilibrar***Sus ataques CaC aplican desventaja al Movimiento del objetivo hasta el final de su próximo turno. No afecta a criaturas de mayor tamaño o que leviten.*

**Contundencia***Sus golpes críticos CaC aturden al objetivo. No afecta a criaturas de mayor tamaño.*

**Lucha libre***Siempre que comience su turno teniendo Agarrado o Inmovilizado a un enemigo, le causará 1d6 de daño físico. No afecta a criaturas de mayor tamaño.*

**Centinela***Reacción**Si un enemigo a distancia de ataque CaC se aleja de él, podrá atacarle CaC inmediatamente como lo haría en una situación normal.*

**Romper los límites***Reacción  
USOS 1**Puede romper los límites de su cuerpo para obtener automáticamente un 15 en una tirada de un atributo físico, realizar 2 acciones de ataque o triplicar su Movimiento. Sin embargo, ese esfuerzo pasa factura, por lo que su Movimiento y todas las acciones que realice tendrán desventaja hasta que realice un Descanso completo.*

**VETERANO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | 2 | 6 | 4 | 0 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 7 | 6 | 7 |

Años de experiencia avalan a esta clase de luchadores. El paso del tiempo afecta al deterioro del cuerpo de cualquier persona, pero en el caso de los Veteranos, simplemente intercambian la potencia física de su juventud por sabiduría. Son capaces de prever los movimientos de sus adversarios, influir en la actitud del resto, y en muchas ocasiones, a evitar combates si así lo desean. Saben que la violencia es el último recurso.

**Fortalezas**- Increíbles habilidades defensivas.  
- Mucha utilidad fuera de combate.

**Debilidades**- No tienen tanta potencia física como el resto de luchadores.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Veterano aprende 2 habilidades a su elección sin restricción de arquetipo (menos las habilidades de Monje que requieran USOS para llevarse a cabo).

**HABILIDADES**

**No mostrar debilidad***Aumenta +4 sus PS máximos.*

**La voz de la experiencia***Aumenta +2 su CAR. Además, aplica ventaja a sus tiradas de CAR para persuadir o influenciar a los demás.*

**Cultura general***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos básicos sobre cualquier tema (ciencias, historia, etc).*

**Análisis del combate***Aumenta +1 su INT. Además, tras finalizar un combate, conocerá tanto los PS máximos como todos los atributos de sus oponentes en dicho combate. Datos que recordará de ahí en adelante.*

**Mil batallas***Conoce la RES y VOL de cualquier criatura con solo mirarla.*

**Escuchar el silbido***No necesita ver a su objetivo para atacarle CaC siempre que se encuentre a 3m o menos de él. Además, tiene ventaja para detectar a enemigos ocultos o sigilosos.*

**Técnicas evasivas***Su EVA no puede ser reducida de ninguna forma.*

**Cerrar huecos***Si no ha realizado ninguna acción de ataque durante su último turno, los enemigos que le ataquen CaC no aplicarán ventaja ni ningún bonificador al IMP o al daño.*

**Buenas noches***Debe ser una acción por sorpresa, sin que el objetivo se haya percatado de su presencia. Puede cambiar su acción de ataque por un duelo IMP-RES contra el objetivo, con ventaja, ya que es por sorpresa. Si gana, el objetivo caerá inconsciente al instante. No afecta a criaturas de mayor tamaño.*

**Tullir***Puede decidir atacar a las piernas de su enemigo para dificultar su movimiento. Este ataque será con desventaja, pero si consigue dañarlo, reducirá -5 su Movimiento hasta el final de su próximo turno. No afecta a criaturas que no basen su movimiento en las piernas.*

**MONJE**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | 1 | 6 | 4 | 0 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 7 | 6 | 4 |

El entrenamiento y meditación de los luchadores de Matra les ha hecho comprender que no es necesario el uso de magia para hacer cosas increíbles. Durante su formación, aprenden a sentir la energía que fluye de todo lo que les rodea, y cómo utilizarla para acciones imposibles para el resto de mortales. A dicha energía la llaman “Ki”.

**Ki:** El Monje tiene una cantidad de ki total igual a su nivel. Las habilidades del Monje no tienen USOS propios, sino que cada una cierta cantidad del ki total. Además, el Monje puede usar más de una habilidad activa al mismo tiempo, consumiendo el ki correspondiente.

**Fortalezas**- Pueden hacer cosas imposibles para cualquier persona incapaz de hacer magia.  
- Tienen recursos de todo tipo en combate.

**Debilidades**- Dependen bastante del ki que pueden usar. Por lo que son bastante débiles en los primeros niveles.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Monje obtiene +5 USOS extras para su energía total.

**HABILIDADES**

**Uno con el entorno***Habilidad repetible**Aumenta +1 a un atributo a su elección. Después de cada Descanso, podrá cambiar el atributo aumentado por otro. Escoger esta habilidad más de una vez, permite aumentar diferentes atributos al mismo tiempo, pero nunca dos veces el mismo.*

**Paz interior***Por cada hora de descanso que pase meditando, recuperará 1 USO.*

**Fluir del viento***Tiene ventaja en el Movimiento. Además, ignora las desventajas al Movimiento no causadas por hechizos o habilidades.*

**Simple y eficiente***Considerará “lanza” cualquier palo lo suficientemente largo y robusto. Además, aumenta +1 su EVA al portar este tipo de armas.*

**Sentir la presencia** *Coste 1 USO por cada 50m  
Alcance 50m por cada USO consumido**Se concentra para sentir el ki de las criaturas cercanas, detectando la presencia de cualquier criatura viva de tamaño pequeño o mayor dentro de su alcance, aunque no conocerá ninguna información sobre ellas. Cuantos más USOS consuma, más extenso será el alcance.*

**Armonía interna***Reacción  
Coste 1 USO por cada dado extra**Permite realizar cualquier tirada de atributos físicos lanzando varios y eligiendo el mejor resultado. Cuantos más USOS consuma, más dados podrá lanzar.*

**Envoltura de ki***Reacción  
Coste 1 USO por cada dado de aumento de RD**Recubre su cuerpo con ki para amortiguar un ataque del enemigo, aumentando su RD contra dicho ataque. Cuantos más USOS consuma, más poderosa será su protección, aumentando 1d3 de RD por cada USO.*

**Paso de las sombras***Reacción  
Coste 2 USOS  
Alcance 5m**Desaparece y reaparece en un lugar que pueda ver. Puede usarse como Reacción a un ataque, pero debe declararse antes de conocer la tirada del enemigo. En ese caso, el Monje aumentará +3 su EVA contra dicho ataque. Si el ataque falla, el Paso de las sombras tendrá efecto, pero si no, el Monje no se moverá del sitio y se consumirá el USO igualmente.*

**Pulso de ki** *Coste 1 USO por cada metro de alcance y de empuje**Potencia su ataque CaC con lanza o Artes marciales, aumentando su alcance y empujando hacia atrás al objetivo si le gana un duelo FZA-FZA. Cuantos más USOS consuma, más alcance ganará y más lejos empujará al objetivo en el caso de ganar el duelo.*

**Golpe de ki** *Coste 1 USO**Aplica ventaja al ataque. Solo tiene efecto en ataques con lanzas o con Artes marciales.*

**DUELISTA**

La mayoría de ellos se han criados en familias pudientes, de clase media-alta, recibiendo tanto una buena educación como una exquisita instrucción marcial. El destino de cada uno de ellos puede diferir más o menos de su origen, pero ese peculiar manejo de las armas, que parecen fluir sutilmente en el aire, les delata allá por donde van.

**Fortalezas**- Muy eficaces en combates contra un solo enemigo.

**Debilidades**- Suelen combatir en primera línea, pero no son capaces de sobrevivir a grandes cantidades de daño.

**HABILIDADES**

**Alta cuna***Aumenta +1 su CAR. Además, tendrá ventaja en las tiradas de CAR cuando se encuentre en entornos de clase alta. Por el contrario, será tratado peor en lugares de clase baja.*

**Cultura general***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos básicos sobre cualquier tema (ciencias, historia, etc).*

**Análisis del combate***Aumenta +1 su INT. Además, tras finalizar un combate, conocerá tanto los PS máximos como todos los atributos de sus oponentes en dicho combate. Datos que recordará de ahí en adelante.*

**Entrenamiento***Su entrenamiento le permite conocer el la EVA, el IMP y la PUN de cada criatura tan solo con verla prepararse para el combate. No tendrá efecto contra criaturas que no tengan forma humanoide.*

**Competitivo***Siempre tendrá ventaja cuando realice una competición que no implique combate. La competición debe enfrentarle directa o indirectamente contra otros competidores.*

**Instrucción marcial***Aplica ventaja en todos sus ataques cuando se enfrenta a un enemigo CaC él solo, sin que intervengan más aliados ni enemigos en la melé. Los que intervengan en el combate desde la distancia no se tendrán en cuenta.*

**Más vale maña que fuerza***Aumenta +1 su crítico CaC con armas ligeras.*

**Encontrar el hueco***Ignora la RD proporcionada por objetos como armaduras ligeras o pesadas.*

**Estudiar al oponente***Cada turno que pase enfrentándose cara a cara contra un mismo objetivo, aumentará +1 su crítico. El bonificador se pierde cuando deja de ser un combate uno contra uno o cambia de objetivo.*

**Romper ataduras***Sus ataques anulan de inmediato cualquier Agarre, Inmovilización o efecto similar que el objetivo estuviera realizando en el momento de ser dañado.*

**Centinela***Reacción**Si un enemigo a distancia de ataque CaC se aleja de él, podrá atacarle CaC inmediatamente como lo haría en una situación normal.*

**Seguro de vida***Es capaz de ocultar una armadura ligera bajo su ropa sin que nadie se percate de ello.*

**Ataque arriesgado***Puede decidir aumentar +3 el crítico en un ataque CaC, pero si no consigue un golpe crítico, el ataque habrá fallado.*

**Agarre seguro***Nunca soltará ningún objeto que porte en sus manos. Esta habilidad prevalece sobre efectos de pifias o de otras habilidades.*

**ESPADACHÍN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 1 | 9 | 5 | 0 | 4 | 4 | 5 | 7 | 6 | 7 | 3 | 7 | 6 |

Los Espadachines son impacientes y vigorosos combatientes, que saben que la mejor defensa es un buen ataque. Pese a no ser imponentes guerreros con gigantes armas, su técnica y velocidad les permiten acabar cualquier enfrentamiento pocos segundos después de empezar.

**Fortalezas**- Poseen cualidades ofensivas más que destacables.

**Debilidades**- Se centran en atacar, descuidando su defensa.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Espadachín puede cambiar su acción de movimiento del turno por una acción de ataque cuerpo a cuerpo con desventaja.

**HABILIDADES**

**Empezar fuerte***Su primer ataque del combate aplica ventaja.*

**Rapidez***Ningún enemigo puede usar Reacciones contra sus ataques CaC.*

**Pivote***Tras impactar con un ataque CaC, puede moverse 1m alrededor de su objetivo sin penalizador alguno. Para ello, debe poder moverse, aunque no consumirá su Movimiento.*

**Arremetida***Añade una acción de ataque a la acción de Sprint, aunque el movimiento terminará con dicho ataque.*

**Punzada***Aumenta +1 el crítico con dagas, estoques y espadas. Además, hace que el efecto de los Estoques se aplique con un número más del indicado (5 y 6 en los estoques comunes).*

**Abrir heridas***Dañar con un arma a una criatura que pueda sufrir heridas y sangrar, provocará que todos los ataques CaC que reciba sean con ventaja hasta que sus heridas sean debidamente curadas.*

**Mutilar***Sus ataques críticos CaC contra criaturas medianas o menores, hacen que la EVA del objetivo se reduzca a 0 y le aplica desventaja a todos sus ataques hasta que sus heridas sean debidamente curadas. Contra criaturas grandes y gigantes, serán necesarios 2 y 3 críticos respectivamente para aplicar el efecto.*

**Combate dual***Reacción**USOS 5**Cuando pelea con armas duales, puede repetir el dado de daño en el que obtuvo el resultado menor daño.*

**Aluvión***Siempre que asesta un golpe crítico CaC, puede volver a atacar CaC inmediatamente. Los nuevos ataques, a su vez, pueden generar más ataques.*

**Esgrima***Reacción  
USOS 3**Permite repetir cualquier tirada de IMP.*

**BAILARÍN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 2 | 7 | 5 | 0 | 4 | 4 | 5 | 7 | 6 | 7 | 3 | 7 | 6 |

Los Bailarines son pacientes y astutos combatientes, que saben aprovechar hasta el más mínimo error del rival para castigarlo. Verlos combatir es como contemplar una bella danza; se mueven de izquierda a derecha con elegancia, esquivando los ataques de sus rivales y acabando con ellos sin sufrir ni un rasguño.

**Fortalezas**- Son especialistas en evadir los ataques de sus enemigos, sin sufrir daño alguno.  
- Contraatacan y reaccionan a cada error del rival.

**Debilidades**- No tienen un gran potencial ofensivo.  
- No son especialmente resistentes, por lo que suelen sufrir mucho cuando alguien es capaz de traspasar sus defensas.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Bailarín puede cambiar su acción de movimiento del turno por una acción de concentrarse para evadir.

**HABILIDADES**

**Desvío***Reacción  
USOS 3**Tras conocer el resultado del ataque del enemigo, puede usar esta habilidad para aumentar +1d3 su EVA contra dicho ataque.*

**Intocable***Reacción  
USOS 3**Reduce a la mitad el daño recibido por un ataque CaC o proyectil.*

**Reina del baile***Canta como los ángeles. Además, baila de maravilla y es capaz de guiar a su pareja para hacerla bailar casi tan bien como él mismo.*

**Contraataque***Tiene ventaja contra cualquier enemigo al que le haya evadido un ataque CaC en su último turno.*

**En guardia***Prepararse para evadir, también suma +2 a la pifia del rival.*

**Desarmar***Sus golpes críticos CaC hacen que el enemigo suelte un objeto que porte, a elección del Bailarín. También tiene la opción de renunciar a realizar un ataque normal y golpear directamente el objeto que porte el enemigo, para ello deberá primero impactar con su ataque y luego, en vez de calcular el daño causado, realizará un duelo de HAB contra la HAB o FZA del enemigo.*

**Respuesta***Cuando evade un ataque CaC a un enemigo, podrá atacarle inmediatamente con un arma ligera que porte.*

**Pasos de baile***Cuando se prepare para evadir, el efecto se extenderá hasta su próximo turno. Además, siempre que evada un ataque CaC, podrá moverse 1m en una dirección a su elección. Para ello, debe poder moverse, aunque no consumirá su Movimiento.*

**Mantener el equilibrio***Tiene ventaja en cualquier tirada que implique ser derribado o desplazado. Además, ignorará las desventajas de movimiento debido al terreno.*

**Corrección***Tras ser impactado por un ataque CaC o proyectil, aumenta +1 su EVA contra el siguiente ataque CaC o proyectil que reciba.*

**MERCENARIO**

Educación, honor o respeto son palabras que no existen en el diccionario de un Mercenario. Son personas astutas y curtidas por el paso del tiempo, que saben que la vida es para disfrutarla al máximo. Nunca se arriesgan más de lo necesario y son capaces de utilizar cualquier truco, por sucio que sea, para sacar beneficios; pues el alcohol no es precisamente barato.

**Fortalezas**- Tienen unos atributos bastante equilibrados.  
- Poseen muchos recursos tanto dentro como fuera del combate.  
- Son capaces de aumentar algunos de sus atributos según el lugar o estado en el que estén.

**Debilidades**- Dependen del entorno en el que se encuentren para poder sacar todo su potencial.  
- Pese a que pueden hacer de todo, no destacan en nada.

**HABILIDADES**

**Hierba mala nunca muere***Aumenta +3 sus PS máximos y +2 su RES.*

**Ni siento ni padezco***Cuando se encuentra ebrio, aumenta +8 sus PS máximos y actuales.*

**Hora feliz***Cuando se encuentra ebrio, intercambia los valores de PER y CAR.*

**Mentiroso compulsivo***Si alguien está a punto de descubrir que está mintiendo, podrá evitar ser descubierto superando una tirada de CAR de dificultad 10. Esta habilidad prevalece sobre el resto.*

**Desafortunado en el juego...***Si no tiene dinero y no puede acceder a él, recibirá un trato muy preferente por parte de aquellas personas con una orientación sexual afín a la suya. No tiene efecto si ha dejado el dinero en casa o es su compañero quien lo lleva.*

**Perro viejo***Tiene ventaja a la hora de intimidar, realizar amenazas o interrogatorios, así como para resistirlos.*

**Alguien cualquiera***A quien no haya reparado o interactuado con él durante un largo periodo de tiempo, le será muy difícil reconocer su rostro pasada al menos 1 hora desde su último encuentro. Esta habilidad solo afecta a su rostro y cuerpo, y no anula el raciocinio del resto.*

**Horario flexible***Permite adaptar las horas de sueño, pudiendo dormir con facilidad en cualquier momento y lugar, e incluso fraccionando las horas de sueño. Sin embargo, sigue necesitando descansar el mínimo de horas requerido. Se considerará que ha realizado un Descanso completo cuando acumule más de 6 horas de sueño, incluso siendo Descansos normales.*

**Sueño ligero***Se despertará automáticamente cuando haya una situación extraña o peligrosa.*

**Juego de manos***Reacción**Tiene ventaja en cualquier tirada que implique ocultar o hacer un movimiento o señal de forma discreta con las manos. Además, puede cambiar de arma en cualquier momento como Reacción.*

**Forcejeo***Si agarra con éxito a un objetivo, no consumirá acción, por lo que podrá volver a actuar.*

**¿Y puedes moverte con eso?***Ignora la RD aportada por armaduras pesadas cuando ataca a un objetivo.*

**Ya ajustaremos cuentas***Aumenta +1 el daño contra aquellos con quien haya discutido o le hayan agredido recientemente, ya sea física como verbalmente.*

**Primeros auxilios***Alcance Toque**Puede emplear su acción para reanimar con 1 PS a un personaje Moribundo si supera una tirada de HAB de dificultad 10.*

**CAZARRECOMPENSAS**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 6 | 6 | 0 | 5 | 5 | 5 | 6 | 7 | 3 | 5 | 3 | 1 |

“Todo el mundo tiene un precio” es la frase que describe a los Cazarrecompensas. Pierden la cabeza por una bolsa repleta de delicadas y relucientes monedas de oro, pero saben que el dinero fácil no existe, y que todo trabajo implica un riesgo. Es por ello que son expertos en rastrear, identificar y cazar a su objetivo, reduciendo así ese “riesgo”.

**Fortalezas**- Tienen muchos beneficios en todo lo relacionado con el dinero y las recompensas.  
- Son buenos contra objetivos únicos.

**Debilidades**- Tienen pocos recursos cuando no hay dinero implicado.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Cazarrecompensas aprende 2 habilidades extras de entre todas las de Mercenario y sus arquetipos, sin restricciones.

**HABILIDADES**

**En busca de trabajo***Aumenta mucho la probabilidad de encontrar trabajos o encargos en caso de haberlos. Además, si fuera necesaria alguna tirada para conseguirlo, tendrá ventaja en dicha tirada.*

**La fortuna me sonríe***Aumenta +1 su SUE por cada 10 monedas de oro que lleve encima, hasta un máximo de 10.*

**Día de cobro***Siempre que él o sus compañeros vayan a recibir una cantidad de oro, por el motivo que sea (recompensas, tesoros, hurtos…) recibirán el 150% de la cantidad establecida. Esto solo ocurrirá cuando él esté presente en el momento del “cobro”.*

**Cobro rápido***Inmediatamente después de que alguien sufra un golpe mortal a 1m de él, puede coger una de sus pertenencias a la vista sin necesidad de tirada o de consumir acción. Para ello, debe ser capaz de coger ese objeto, teniendo en cuenta la forma, tamaño o peso, aunque no es necesaria una mano libre.*

**Se busca***Es capaz de memorizar a la perfección el rostro, voz, e incluso movimientos de una persona con la que interactúe un breve periodo de tiempo.*

**¿Cuánto vales?***Es capaz de saber de forma aproximada la cantidad de dinero y objetos valiosos que lleva encima una persona con solo mirarla. Además, podrá realizar una tirada de PER, y dependiendo del resultado sabrá más o menos detalles de dichos objetos.*

**No puedes huir***Tiene ventaja en las tiradas de AGL cuando está persiguiendo a una criatura. Además, también aplica ventaja a su ataque o acción contra su objetivo si llega a alcanzarlo.*

**¿Dónde te crees que vas?***Tiene ventaja en cualquier tirada tanto para Agarrar o Inmovilizar a un enemigo, como para mantenerlo en dicho estado.*

**Lo necesito vivo***Puede decidir si su ataque es letal o no sin tener que declararlo de antemano, y sin aplicar los penalizadores correspondientes.*

**¡Eres mío!***Al comienzo de un combate, puede seleccionar a un enemigo, haciendo que todos los ataques del Cazarrecompensas contra él tengan ventaja y aumenten +1 el daño.*

**TRUHÁN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 6 | 6 | 0 | 5 | 5 | 5 | 6 | 7 | 3 | 5 | 3 | 1 |

Los bares, tabernas o ferias son los lugares favoritos de un Truhán, donde se desenvuelve de maravilla. Por lo general, son personas rastreras y deshonrosas, que solo combaten cuando la situación es favorable.

**Fortalezas**- Tienen muchos beneficios en lugares urbanos.  
- Tienen facilidad para evitar combates.

**Debilidades**- Muchos de sus beneficios se obtienen estando ebrio, lo que aplica desventajas en otros aspectos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Truhán aprende 2 habilidades extras de entre todas las de Mercenario y sus arquetipos, sin restricciones.

**HABILIDADES**

**Juerguista***Aumenta +8 su SUE cuando se encuentra en tabernas, ferias, etc.*

**Escurridizo***Aumenta +2 su EVA contra ataques CaC.*

**Mala vida***Si así lo desea, puede no verse afectado por el alcohol, y resistirá con más facilidad los efectos de venenos o cualquier sustancia tóxica. Además, solo necesita dormir 3 horas al día para realizar un Descanso completo.*

**Nada que perder***Aplica ventaja a las tiradas de VOL que no sean provocadas por hechizos. Y si se encuentra ebrio, en vez de ventaja dichas tiradas de VOL, pasará a superarlas automáticamente.*

**Sin sorpresas***Identifica rápidamente todas las armas a la vista y ocultas de una persona con solo mirarla. Además, con una tirada de PER, podrá conocer si alguna de las armas tiene alguna característica especial y de qué se trata, obteniendo más o menos información en función del resultado de la tirada.*

**Solo pasaba por aquí***Si no ha atacado a nadie durante el combate y no es demasiada obvia su participación en él, sus rivales no lo considerarán un enemigo. Solo afecta a criaturas capaces de razonar.*

**Trifulca***Sus puños se consideran armas ligeras duales y aumentan su daño a 1d6 y su daño crítico a 8. Además, aumenta +3 RD contra ataques contundentes (mazas, palos, puños, etc) por parte de humanoides de tamaño mediano o menor.*

**Puñetazo traicionero***Reacción**Si tiene una mano libre y su acción del turno es atacar CaC a un enemigo, puede usar esta habilidad para realizar un segundo ataque con desventaja usando uno de sus puños. Este ataque no se beneficia de ningún bonificador que no provenga de él mismo.*

**Juego sucio***Cuando ataca a un enemigo que ya ha sido atacado CaC en esa ronda, aumenta +1 el daño. Además, sus ataques contra un enemigo que sufra algún tipo de restricción, aumentan +3 el daño.*

**Y no te levantes***Cuando asesta un golpe mortal, impide que el objetivo realice ningún tipo de Reacción contra dicho ataque. Además, impide que pueda volver a levantarse de ninguna forma; ignorando así posibles efectos pasivos o mágicos activos sobre el objetivo.*

**PIRATA**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 6 | 6 | 0 | 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 3 | 5 | 3 | 1 |

Los Piratas son el terror de los mares. Asaltan barcos mercantes, se pasean por los pueblos costeros sembrando el caos y se regocijan en el miedo que infunden en las personas. Sin embargo, son capaces de hacerlo porque siempre eligen con quién meterse.

Desde luego, un Pirata es la última persona en el mundo en quien alguien podría confiar.

**Fortalezas**- Muy buenos en entornos acuáticos.  
- Capaces de causar grandes cantidades de daño cuando preparan un ataque.

**Debilidades**- Su potencial se ve mermado cuando no hay agua o no planean una traición.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Pirata aprende 2 habilidades extras de entre todas las de Mercenario y sus arquetipos, sin restricciones.

**HABILIDADES**

**Parlamento***Aumenta +1 su CAR. Además, tiene ventaja en cualquier tirada relacionada con una negociación. Dicha negociación debe ser bilateral, por lo que no afectará a exigencias o amenazas.*

**Supervivencia***Aumenta +1 PS máximos de forma permanente. Además, sus múltiples viajes le han enseñado dónde y cómo acampar, por lo que tanto él como sus compañeros recuperarán 1d6 PS extras cuando hagan Descansos normales.*

**Nudo marinero***Aumenta +2 su HAB. Además, puede hacer nudos increíblemente resistentes, así como deshacer cualquier nudo convencional con gran facilidad.*

**Agilidad felina***Es capaz de trepar a lugares difíciles con gran facilidad y duplica la distancia de salto y caída.*

**Navegante***Otorga conocimientos avanzados sobre barcos, navegación y clima, así como un gran sentido de la orientación y distancia. Además, reducirá a la mitad cualquier trayecto marítimo en el que participe activamente, y podrá lugar en el agua sin penalizador alguno.*

**Apnea***Puede nadar y bucear sin apenas cansarse. Además, es capaz de aguantar la respiración hasta 10 minutos estando en reposo y 5 minutos en activo.*

**Hacerse el muerto***Duración 10 minutos.**Controla su respiración y ritmo cardiaco, simulando su propia muerte casi a la perfección. Si alguien lo examina, podrá hacer un duelo de CAR contra la PER o INT de dicha persona para evitar que descubran su engaño.*

**Y una botella de ron***No concibe participar en un combate estando sobrio, por lo que cuando luche ebrio, aumentará +1 pifia, pero al mismo tiempo aumentará +2 crítico, incluso sin tener ventaja*

**Motín***Si ataca por primera vez a alguien que confía en él y le considera un aliado, sumará su daño crítico al daño causado con dicho ataque.*

**¡Al abordaje!***Su primer ataque tras irrumpir de repente en un lugar, aplica ventaja y aumenta +5 el daño. Aunque el ataque no sea por sorpresa, su llegada al lugar sí debe serlo (entrar en una habitación sin ser esperado, escalar un muro y caer al otro lado, etc)*

**PÍCARO**

Ya sea por malas decisiones, alguna tragedia o, simplemente, mala suerte, los Pícaros se ven obligados a sobrevivir en la calle. Unos roban, otros realizan trucos de magia, cantan o tocan instrumentos y otros intentan estafar a los más despistados. De una forma u otra, siempre consiguen algunas monedas de oro con las que pasar un día más.

Vivir en esas condiciones desde pequeños hace que los Pícaros tengan un don especial para interpretar y mentir, así como para no dejar escapar ninguna oportunidad a su alrededor.

Esta forma de vida entra en conflicto constante con las fuerzas del orden, por lo que intentan evitarlas en la medida de lo posible, y si no hay más remedio, correr tanto como sus piernas le permitan.

**Fortalezas**- Muy escurridizos.  
- Excelentes en situaciones cotidianas.  
- Pueden realizar multitud de acciones en un solo turno.

**Debilidades**- No son especialmente poderosos en combate.

**HABILIDADES**

**Escurridizo***Aumenta +2 su EVA contra ataques CaC.*

**Sueño ligero***Se despertará automáticamente cuando haya una situación extraña o peligrosa.*

**Callejero***Está acostumbrado a dormir a la intemperie o en lugares incómodos, por lo que cualquier Descanso normal le otorga los beneficios de un Descanso completo. Además, nunca será víctima de un robo, secuestro o situación comprometida cuando se mueve por lugares peligrosos, aunque sí puede verse involucrado si su grupo es quien lo sufre.*

**Pucheritos***En caso de ser apresado o secuestrado, ganando un duelo CAR contra INT o VOL del máximo responsable, conseguirá que lo liberen. Solo funcionará la primera vez y no cambiará su actitud frente al Pícaro.*

**Espionaje***Distingue con facilidad conversaciones en la lejanía o entre la multitud, pese al alboroto del lugar. Además, es capaz de leer los labios a la perfección.*

**Aprovechar las sombras***Siempre que se encuentre en una zona con poca iluminación, aplicará desventaja y +3 pifia para ser descubierto.*

**Pasos sigilosos***Permite caminar lentamente sin realizar ruido alguno.*

**Manitas***Tiene una acción extra cada turno para interactuar con su entorno. No puede usarse para atacar, concentrarse, moverse, agarrar ni inmovilizar. Pero podrá robar, coger objetos, cambiar de armas, activar un mecanismo, etc.*

**Bajo control***Reacción  
USOS 2**Puede repetir cualquier tirada de atributo.*

**Sprint***Reacción  
USOS 2  
Realiza al instante una acción de movimiento, independientemente de sus acciones del turno. Este movimiento está sujeto a las reglas de movimiento normales, y con él puede evitar ser alcanzado por un enemigo que cargue contra él o salirse del alcance de un proyectil o hechizo. Si se usa para reaccionar a un ataque, debe declararse antes de realizar la tirada de impacto.*

**Juego de manos***Reacción**Tiene ventaja en cualquier tirada que implique ocultar o hacer un movimiento o señal de forma discreta con las manos. Además, puede cambiar de arma en cualquier momento como Reacción.*

**Primeros auxilios***Alcance Toque**Puede emplear su acción para reanimar con 1 PS a un personaje Moribundo si supera una tirada de HAB de dificultad 10.*

**Todo o nada***USOS 3  
Puede sustituir cualquier tirada de un atributo por Todo o Nada. Tendrá un 50% de posibilidades de obtener un crítico y un 50% de obtener una pifia.*

**Hacerse el muerto***Duración 10 minutos.**Controla su respiración y ritmo cardiaco, simulando su propia muerte casi a la perfección. Si alguien lo examina, podrá hacer un duelo de CAR contra la PER o INT de dicha persona para evitar que descubran su engaño.*

**LADRÓN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 0 | 5 | 5 | 0 | 4 | 5 | 6 | 9 | 9 | 3 | 2 | 9 | 9 |

No es que no se les dé bien engatusar a sus víctimas para obtener beneficios de ellos, sino que prefieren el trabajo rápido y eficiente. Son expertos en meter la mano en bolsillos ajenos o colarse en lugares prohibidos burlando cerraduras. Y de esa forma obtener esa recompensa económica que tanto dicen que merecen.

**Fortalezas**- Tienen mejoras de atributos para el combate.  
- Capaces de obtener grandes beneficios robando.

**Debilidades**- Son bastante independientes. En un grupo, lo que aportan, lo hacen por ellos mismos, no por colaboración con el resto.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Ladrón tiene ventaja y +3 crítico en cualquier tirada de AGL, HAB, PER y CAR.

**HABILIDADES**

**Medidas desesperadas***Aumenta +1 su IMP o su PUN*

**Hierba mala nunca muere***Aumenta +3 sus PS máximos y +2 su RES.*

**Detectar la competencia***Es capaz de darse cuenta si alguien a su alrededor está a punto de cometer alguna fechoría, con suficiente tiempo como para poder actuar antes que él. Además, conocerá los atributos de cualquiera al que vea realizar una fechoría, así como su nivel de Ladrón en caso de tener alguno.*

**Por los pelos***Sus pifias se convierten en fallos normales.*

**Agilidad felina***Es capaz de trepar a lugares difíciles con gran facilidad y duplica la distancia de salto y caída.*

**Carrera sigilosa***Permite correr sin realizar ruido alguno. Si se suma a Pasos sigilosos, el efecto se extenderá a cualquier desplazamiento: nadar, trepar, saltar, etc.*

**A cubierto***Aplica ventaja en las tiradas de AGL para resistir efectos de área (hechizos de área de efecto, llamaradas, etc).*

**A buen recaudo***Si es objetivo de un robo o registro, puede elegir un objeto de su posesión de tamaño pequeño o diminuto, y si gana un duelo SUE-PER, tendrá la suerte de que la otra persona lo pasará por alto. Un despiste lo tiene cualquiera.*

**Abrir cerraduras***Aplica ventaja a la hora de abrir o forzar cerraduras, y podrá hacerlo incluso con los utensilios más rudimentarios.*

**Hurto***Tiene ventaja en las tiradas para robar. Además, es capaz de llevarse todo el contenido del bolsillo o bolsa, siempre que le quepa en la mano.*

**ARTISTA**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 0 | 5 | 5 | 0 | 4 | 5 | 6 | 9 | 9 | 3 | 2 | 9 | 9 |

Hoy son músicos y mañana actores… Y posiblemente la próxima vez que los veas serán cuentacuentos. Los Artistas dominan múltiples disciplinas, que no son más que una tapadera para obtener beneficios económicos de sus víctimas. Sin embargo, detrás de esas cabezas astutas y retorcidas, habita un espíritu travieso obseso del juego y el azar; lo que a veces les hace llegar a la cima y a veces les deja en el más profundo de los pozos.

**Fortalezas**- Muchos recursos fuera de combate.  
- Algunos de sus más importantes recursos dependen del azar, por lo que el resultado puede ser muy bueno o muy malo.

**Debilidades**- Algunos de sus más importantes recursos dependen del azar, por lo que el resultado puede ser muy bueno o muy malo.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Artista tiene ventaja y +3 crítico en cualquier tirada de AGL, HAB, PER y CAR.

**HABILIDADES**

**Cerebro antes que músculo***Aumenta +3 su INT, pero reduce -1 su FZA y RES.*

**Artista***Domina la música (tocada y cantada), el baile, la pintura, la escultura, el teatro, los malabares y los juegos. Además, es tan bueno maquillando y haciendo disfraces, que es casi imposible distinguir la imitación del real.*

**As bajo la manga***Siempre que participa de forma activa en un juego, podrá repetir cualquier tirada para determinar el resultado del mismo, ya sean tiradas suyas o de su oponente.*

**Trotamundos***Aumenta +1 su INT. Además, conoce o es capaz de deducir las costumbres y tradiciones de cualquier cultura.*

**Estafador***Aumenta increíblemente la probabilidad de vender algo por un valor superior a su precio de venta normal. Además, sabrá a simple vista si un objeto es valioso o no, aunque no su valor o utilidad.*

**Actor nato***Cuando falle una tirada de VOL, puede realizar una segunda tirada de CAR para intentar ocultar los efectos de la primera. Esto no evita los efectos de haber fallado la tirada de VOL, solo los oculta a los demás. Por ejemplo, no sabrán si está mintiendo o no durante un interrogatorio; o se mostrará valiente frente a un monstruo que en realidad le aterroriza increíblemente.*

**Gran repertorio***Interpreta a la perfección cualquier tipo de canción, llegando a afectar al estado de ánimo de quienes lo escuchan. Si alguien intenta resistirse al cambio de ánimo, el Artista deberá ganarle un duelo CAR-VOL para obligarle. No es un control mental, por lo que solo podrá alterar ligeramente las emociones de los presentes.*

**Amenizar la velada***USOS 1* *Hace que descansar junto a él durante 1 hora sea tan agradable y reconfortante, que otorga a sus compañeros los beneficios de un Descanso normal, aunque no sustituirá a las horas de sueño requeridas.*

**Apuesta arriesgada***Aumenta +1 el crítico y la pifia de cualquier tirada que haga, incluso si no tiene ventaja o desventaja.*

**Tesoros de otros***Habilidad repetible**El Artista encontrará, de una u otra forma, uno de los siguientes objetos pertenecientes a algún viajero despistado:  
-* ***Pergamino desconocido:*** *Puede ser un hechizo grabado en un papiro, una invitación a algún evento importante, un título nobiliario, etc.  
-* ***Objeto mágico:*** *Un objeto o arma con propiedades mágicas o con una rareza poco común.  
-* ***Artilugio misterioso:*** *Puede ser desde un libro hasta una gema, pero sea lo que sea, ni el Artista ni nadie tiene la más remota idea de qué se trata, pero es fácil intuir que alberga un gran poder. Al usarlo, hay un 50% de posibilidades de que ocurra algo increíblemente bueno o algo increíblemente malo.*

**ASESINO**

Pocos conocen sus rostros, pues sus víctimas no suelen sobrevivir a sus emboscadas. Los Asesinos son personas pacientes y controladoras. Saben que la parte más importante de un trabajo es la planificación, y es por ello que estudian a sus víctimas y el entorno perfectamente antes de lanzarse al ataque.

Son especialistas en acabar con sus enemigos con rapidez y volver a un lugar seguro, desde el que poder planear su siguiente golpe.

Dominan tanto el combate cuerpo a cuerpo como las armas a distancia, siendo especialmente diestros con dagas, ya que es un arma versátil que pueden usar a cualquier distancia y que es fácilmente ocultable si se diese la necesidad.

**Fortalezas**- Muchas ventajas para moverse y ocultarse.  
- Letales si atacan por sorpresa.

**Debilidades**- Tienen problemas si no son ellos los que controlan la situación.  
 **HABILIDADES**

**Alguien cualquiera***A quien no haya reparado o interactuado con él durante un largo periodo de tiempo, le será muy difícil reconocer su rostro pasada al menos 1 hora desde su último encuentro. Esta habilidad solo afecta a su rostro y cuerpo, y no anula el raciocinio del resto.*

**Pasar desapercibido***A no ser que sea demasiado obvio, los enemigos a más de 5m de él deberán superar una tirada de PER para darse cuenta de su presencia. Durante un combate, solo tendrá efecto la primera vez, y para volver a beneficiarse de de esta habilidad, será necesario alejarse o esconderse adecuadamente.*

**Libre de cargas***Si no porta ningún tipo de armadura, tiene ventaja en el Movimiento y aumenta +1 su daño CaC.*

**Agilidad felina***Es capaz de trepar a lugares difíciles con gran facilidad y duplica la distancia de salto y caída.*

**Atletismo***Tiene ventaja en cualquier tirada de AGL en acciones que impliquen desplazamiento, como carreras, saltos, etc.*

**Pasos sigilosos***Permite caminar lentamente sin realizar ruido alguno.*

**Aprovechar las sombras***Siempre que se encuentre en una zona con poca iluminación, aplicará desventaja y +3 de pifia para ser descubierto.*

**Juego de manos***Reacción**Tiene ventaja en cualquier tirada que implique ocultar o hacer un movimiento o señal de forma discreta con las manos. Además, puede cambiar de arma en cualquier momento como Reacción.*

**Muerte asegurada***Reacción  
Usos 2**Cuando ataque CaC con ventaja, impacte su ataque, pero no obtenga crítico, puede intentar convertirlo en crítico sumando +1d3 al resultado obtenido.*

**Emboscada***Aumenta +1 el crítico en ataques CaC por sorpresa. Además, podrá realizar cualquier ataque acompañado de un salto o movimiento acrobático sin penalizador alguno, pudiendo beneficiarse de Posición elevada aunque su ataque sea CaC. Sin embargo, sí deberá resolver el resultado de dicha acrobacia (intentando aterrizar correctamente si saltó desde muy alto, por ejemplo).*

**Letalidad***Aumenta +4 el daño crítico con armas ligeras.*

**Maestro daguero***Aumenta +2 el daño con dagas, tanto CaC como a distancia.*

**Efectividad***Aumenta +1 el crítico en ataques CaC. Además, si el objetivo sobrevive a su ataque con 2 PS o menos, morirá al instante.*

**Muerte fugaz***Si asesta un golpe mortal, podrá realizar una acción de movimiento automáticamente, independientemente de su acción de movimiento del turno. Este movimiento está sujeto a las reglas de movimiento normales.*

**EJECUTOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 0 | 6 | 6 | 0 | 5 | 4 | 9 | 7 | 8 | 5 | 4 | 2 | 3 |

Los Ejecutores saben que la situación siempre puede complicarse, y pese a sus habilidades para acabar rápidamente con sus enemigos, siempre están listos para un combate más largo de lo esperado. Su dominio con las dagas y su capacidad para encontrar brechas en sus objetivos, les convierte en letales enemigos.

**Fortalezas**- Además de su potencial atacando por sorpresa, también se defienden bastante bien en el resto de situaciones de combate.

**Debilidades**- No tienen demasiados recursos ni dentro ni fuera de combate para esconderse o acechar.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Ejecutor aumenta +2 crítico a todos sus ataques.

**HABILIDADES**

**En forma***Aumenta +1 su FZA y RES.*

**Escurridizo***Aumenta +2 su EVA contra ataques CaC.*

**Empezar fuerte***Su primer ataque del combate aplica ventaja.*

**Contraataque***Tiene ventaja contra cualquier enemigo al que le haya evadido un ataque CaC en su último turno.*

**Combate dual***Reacción**USOS 5**Cuando pelea con armas duales, puede repetir el dado de daño en el que obtuvo el resultado menor.*

**Serpenteo veloz***Puede pasar a toda velocidad por lugares estrechos o abarrotados de gente, incluso en un combate, sin penalizadores ni tiradas de ningún tipo. Además, no sufre desventaja por moverse cuando está adyacente a un enemigo.*

**Dagas arrojadizas***Cuando lanza sus dagas, aplica todos los bonificadores que aplicaría si el ataque fuese CaC. Además, puede lanzar las dagas a dos enemigos diferentes al mismo tiempo.*

**Puñalada***Aumenta +2 el daño cuando ataca CaC con ventaja.*

**A sangre fría***Aumenta +2 el crítico contra objetivos que sufran algún tipo de restricción.*

**Racha de asesinatos***Cada golpe mortal que aseste el Ejecutor aumenta +1 su crítico durante ese combate.*

**SICARIO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 0 | 6 | 6 | 0 | 5 | 4 | 9 | 7 | 8 | 5 | 4 | 2 | 3 |

Los Sicarios huyen de los combates masivos. Se sienten mucho más cómodos entre las sombras, donde pueden observar a su presa con detenimiento. Suelen jugárselo a un “todo o nada”, aunque si la preparación ha sido buena, el “todo” tiene bastante posibilidades de ocurrir.

**Fortalezas**- Tienen muchos recursos para ocultarse y acechar.  
- Son extremadamente letales en ataques por sorpresa.

**Debilidades**- Tienen muy pocos recursos a la hora de combatir de cara.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Sicario aumenta +2 crítico a todos sus ataques.

**HABILIDADES**

**Trébol de cuatro hojas***Aumenta +5 su SUE.*

**Conocer a la víctima***Duración 1 hora**Tras interactuar al menos 10 minutos activamente con un humanoide, aumentará +2 el crítico contra dicha persona durante la próxima hora.*

**Carrera sigilosa***Permite correr sin realizar ruido alguno. Si se suma a Pasos sigilosos, el efecto se extenderá a cualquier desplazamiento: nadar, trepar, saltar, etc.*

**Sutileza***Los ataques del Sicario no causarán ruido alguno ni provocarán sangrado de ningún tipo.*

**Desde las sombras***Si está oculto, puede avanzar hasta su objetivo manteniendo la condición de “por sorpresa”, debido a la velocidad con la que lo hace.*

**Punto ciego***Si se mueve hacia un enemigo para atacarle CaC, y dicho enemigo se encuentra peleando CaC con alguien, el Sicario puede intentar ocultarse momentáneamente de su objetivo para atacar por sorpresa. Para ello, debe ganarle un duelo de AGL-PER. No afecta a criaturas grandes o mayores, o con alguna cualidad que les permita ver con claridad el avance del Sicario.*

**Asesino paciente***Al inicio de cada ronda de combate, puede decidir sustituir su Iniciativa actual por ser el último en actuar. Decida lo que decida, se mantendrá hasta el inicio de la siguiente ronda. Además, el primer ataque del combate que realice el Sicario se beneficiará de todos sus bonificadores, incluso si no se cumplen las condiciones necesarias para ello.*

**A la yugular***Aumenta +2 el crítico cuando ataca CaC por sorpresa.*

**Menos es más***Tener una mano libre le ayuda le permite apuntar con mayor facilidad, por lo que en ese caso, aumenta +1 su crítico en ataques CaC. Además, si el ataque es CaC por sorpresa, suma otro +1 al crítico.*

**Ejecutar***Duplica el daño crítico de su arma cuando ataca CaC por sorpresa.*

**CAZADOR**

Los Cazadores pasan la mayor parte del tiempo en entornos naturales, ya sea buscando alguna presa de la que obtener comida o pieles, o simplemente explorando nuevos lugares.

Son personas inquietas, no conformes con una vida tranquila en las urbes. Ya sea llanura, bosque o montaña, no hay un rincón en el mundo a salvo de ser explorado por algún Cazador. Sin embargo, saben de sobra los peligros que acechan en la naturaleza. Es por ello, que son expertos rastreando, escondiéndose, y si fuera necesario pelear, haciéndolo de forma segura. Su dominio de las armas de proyectiles les da una gran ventaja en los combates, siendo capaces de acabar con sus enemigos mucho antes de que consigan llegar hasta su posición.

**Fortalezas**- Pueden atacar desde largas distancias.

**Debilidades**- No tienen diferentes recursos en el combate, pese a ser muy eficaces en lo que hacen.

**HABILIDADES**

**Visión espacial***Aumenta +1 su PER. Además, es capaz de detectar detalles del entorno con mayor facilidad.*

**Agilidad felina***Es capaz de trepar a lugares difíciles con gran facilidad y duplica la distancia de salto y caída.*

**Atletismo***Tiene ventaja en cualquier tirada de AGL en acciones que impliquen desplazamiento, como carreras, saltos, etc.*

**Paso sigiloso***Permite caminar lentamente sin realizar ruido alguno.*

**Supervivencia***Aumenta +1 PS máximos de forma permanente. Además, sus múltiples viajes le han enseñado dónde y cómo acampar, por lo que tanto él como sus compañeros recuperarán 1d6 PS extras cuando hagan Descansos normales.*

**Sueño ligero***Se despertará automáticamente cuando haya una situación extraña o peligrosa.*

**Primeros auxilios***Alcance Toque**Puede emplear su acción para reanimar con 1 PS a un personaje Moribundo si supera una tirada de HAB de dificultad 10.*

**Objetivo fijado***Permite disparar sin penalizadores a un objetivo siempre que sea físicamente posible, pese a que sea muy improbable que lo consiga (si hay obstáculos en medio, si se encuentra parcialmente oculto, etc). Sin embargo, debe ser capaz de verlo o, al menos, conocer su posición.*

**Tirador experto***Aumenta +1 el daño con armas de proyectil.*

**Cacería***Aumenta +3 el daño contra animales, bestias o monstruos.*

**Puntas afiladas***Aumenta +1 el crítico con armas de proyectil.*

**Disparos letales***Aumenta +5 el daño crítico con armas de proyectil.*

**Marca del cazador***Puede emplear su acción para concentrarse en un objetivo y descubrir sus puntos débiles, aumentando +1 su PUN al atacarle y el daño causado contra él.*

**Pulso firme***Reacción**USOS 3**Permite repetir cualquier tirada de PUN.*

**TIRADOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 0 | 5 | 9 | 0 | 5 | 5 | 5 | 6 | 8 | 5 | 3 | 4 | 3 |

Los Tiradores son las personas con mayor dominio de las armas de proyectil en todo el mundo. No necesitan una buena posición de disparo, ni se alarman demasiado cuando son atacados por más de un enemigo al mismo tiempo. Ellos simplemente hacen volar sus letales proyectiles con gran velocidad y precisión, acabando con cualquier enemigo que se precie.

**Fortalezas**- Capaces de causar grandes cantidades de daño a distancia

**Debilidades**- Tienen muy pocos recursos fuera de combate.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Tirador aumenta +4 el daño causado con armas de proyectil.

**HABILIDADES**

**Fuego amigo***Sus pifias al atacar a distancia nunca implicarán que el ataque impacte o afecte lo más mínimo a un aliado.*

**Francotirador***Aumenta +10 metros el alcance de sus ataques con armas de proyectil.*

**Precisión***Ignora la EVA del objetivo cuando dispara con armas de proyectil.*

**Puntas serradas***Ignora 1 de RD cuando dispara con armas de proyectil.*

**Diana***Cuando dispara en turnos consecutivos, al mismo objetivo, y sin moverse de la posición en la que se encuentra, aumenta +1 su crítico en cada disparo.*

**Disparos perforantes***Siempre que aseste un golpe mortal con un arma de proyectil, el disparo continuará en línea recta, pudiendo impactar contra otra criatura. Si se diese el caso, sería necesaria una nueva tirada de PUN, pero solo para determinar si impacta o no, es decir, no podrá provocar críticos o pifias. El daño causado será el daño sobrante del ataque inicial. Asimismo, si el nuevo objetivo muere, el proyectil continuará su camino hasta que no haya más objetivos, el daño restante sea 0, falle la tirada de PUN para impactar o llegue a su alcance máximo.*

**Aguantar y disparar***Reacción**Puede usar su Reacción para “Prepararse para disparar contra un enemigo que cargue contra él”. El objetivo debe dirigirse directamente hacia él para atacarle en ese mismo turno.*

**Controlar las distancias***Reacción**Nunca aplica desventaja por disparar su arma de proyectil a distancia CaC y es inmune a cualquier efecto o ataque enemigo causado por alejarse de él. Además, puede usar su Reacción para moverse 1m en cualquier dirección cuando va a ser objetivo de una carga. El objetivo debe dirigirse directamente hacia él para atacarle en ese mismo turno.*

**Disparo doble***Puede disparar a 2 objetivos diferentes dentro de su ángulo de visión, pero lo hará con desventaja.*

**Disparo concentrado***Puede emplear su acción para cargar su arma de proyectil por encima de sus posibilidades, aplicando desventaja en su próximo disparo, pero aumentando +1d10 el daño causado.*

**FURTIVO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 0 | 5 | 8 | 0 | 5 | 5 | 5 | 6 | 8 | 5 | 3 | 4 | 3 |

Los Furtivos son los mejores Cazadores del mundo, ciñéndose al puro significado de la palabra. Se esconden y avanzan por las sombras acechando a su presa, se colocan en una buena posición, y finalmente acaban con su presa de un limpio y letal disparo.

**Fortalezas**- Capaces de causar grandes cantidades de daño desde la distancia.

**Debilidades**- Tras el primer y poderoso disparo, no tienen muchos más recursos que utilizar.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Furtivo aumenta +2 crítico en sus ataques a distancia.

**HABILIDADES**

**Camuflaje***Si permanece totalmente quieto cerca de árboles, arbustos, fuerte lluvia, vapor, o cualquier otro elemento natural que le proporcione algo de cobertura, aplicará desventaja y +3 pifia para ser descubierto.*

**Trampas de cacería***Tiene ventaja en todas las tiradas relacionadas tanto con la construcción como con la colocación u ocultación de trampas.*

**Talón de Aquiles***Los objetivos impactados por sus disparos tendrán desventaja en el Movimiento durante su próximo turno. No afecta a criaturas que no basen su movimiento en las piernas.*

**Disparo limpio***Si asesta un golpe mortal de un solo disparo, el objetivo no realizará ruido alguno y ni sangrará lo más mínimo.*

**Presa fácil***Identifica al instante cuando una criatura, del tipo que sea, tiene 5 PS o menos. Si impacta con un arma de proyectil a ese objetivo, lo matará independientemente del daño causado. Aunque no prevalece contra hechizos de invulnerabilidad u otras protecciones similares.*

**Asegurar el tiro***Puede consumir una acción en apuntar a un objetivo en concreto, aplicando ventaja para dispararle en su siguiente turno.*

**Ventaja de altura***Disparar desde una posición elevada, también aumenta +1 su crítico con armas de proyectil.*

**Disparo sorpresa***Aumenta +3 el daño cuando ataca con un arma de proyectil por sorpresa.*

**Disparo efectivo***Aumenta +1 el crítico de sus ataque con armas de proyectil. Además, si el objetivo sobrevive a su ataque con 2 PS o menos, morirá al instante.*

**Disparo certero***Puede decidir aumentar +2 el crítico en un ataque con arma de proyectil, pero si no consigue un golpe crítico, el ataque habrá fallado.*

**EXPLORADOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 0 | 7 | 7 | 0 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 5 | 3 | 4 | 3 |

Los Exploradores son tan diestros en el combate cuerpo a cuerpo como a distancia. Además, han desarrollado todo tipo de habilidades para sobrevivir en ambientes salvajes y hostiles, y la mayoría de ellos, para evitar peligros, o al menos, estar listos cuando ocurran.

**Fortalezas**- Es bueno en casi cualquier ámbito.  
- Combina a la perfección el combate CaC y a distancia.

**Debilidades**- No destaca en nada en concreto.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Explorador aumenta +1 tres atributos diferentes a su elección.

**HABILIDADES**

**Trébol de cuatro hojas***Aumenta +5 su SUE.*

**Orientación***Siempre conocerá el camino más corto para llegar a su objetivo. Además siempre sabrá dónde está el norte.*

**Montaraz***Lejos de tener desventaja, el Explorador tiene ventaja en el Movimiento al moverse por terrenos naturales difíciles, como fango, bosques frondosos, hielo, etc. Además, tanto él como su grupo viajarán el doble de rápido por tierra.*

**Mula de carga***Aumenta considerablemente la cantidad de objetos que puede llevar, tanto por peso como por tamaño.*

**Rastrear***Tiene ventaja en las tiradas relacionadas con seguir un rastro. Además, aunque no pueda seguir algún rastro, siempre podrá obtener información incluso cuando la situación está completamente en contra (un olor, una mancha, o cualquier cosa que le de una pista de lo ocurrido).*

**Reclamo***Puede reproducir a la perfección el sonido de cualquier elemento natural o criatura salvaje que haya escuchado al menos una vez en su vida.*

**Calmar animal***Puede calmar a un animal o bestia enfurecida de tamaño mediano si le gana un duelo de CAR-VOL. Para calmar a una bestia grande o gigante, necesitará aplicarle el efecto 2 y 3 veces respectivamente.*

**Juego de manos***Reacción**Tiene ventaja en cualquier tirada que implique ocultar o hacer un movimiento o señal de forma discreta con las manos. Además, puede cambiar de arma en cualquier momento como Reacción.*

**Reacción rápida***Suma +4 al duelo de Iniciativa. Además, puede participar en la primera ronda de combate cuando es atacado por sorpresa, lanzando Iniciativa como lo haría normalmente*.

**Armas arrojadizas***Aumenta +2 su PUN y +1 el daño al atacar con armas arrojadizas.*

**CLÉRIGO**

Los Clérigos son personas que encomiendan sus vidas a Varaine, la diosa de la luz. Y es ella misma quien les bendice con la magia sagrada cuando su fe es lo suficientemente fuerte.

Todos siguen un entrenamiento estricto, tanto en conocimientos marciales como mágicos. Sin embargo, sus profesiones son de lo más variadas: algunos sirven como guardia real o en alguna otra importante institución, otros viven en pequeños pueblos velando por la salud de sus habitantes, y otros, simplemente, ayudan a personas en situaciones difíciles. Sea de una forma o de otra, todos ellos se esfuerzan por ser merecedores del poder y fe que su diosa ha depositado en ellos.

**Fortalezas**- Tiene muchos recursos, tanto dentro como fuera del combate.  
- Es un pilar importantísimo en todo grupo debido a su capacidad de apoyo.

**Debilidades**- Es competente en muchos ámbitos, pero no destaca en ninguno.

**HABILIDADES**

**Segunda piel***Ignora los penalizadores por usar armaduras pesadas. Aunque, seguirán haciendo ruido al moverse.*

**Bendito***Tiene ventaja en todos los hechizos que lance sobre sí mismo.*

**Guerreroluminoso***Tiene ventaja en cualquier acción ofensiva contra no-muertos o criaturas de la Maraña. Asimismo, dichas criaturas tienen desventaja en cualquier acción ofensiva contra él.*

**Tocado por la luz***Suma +3 PS a todas las sanaciones recibidas.*

**Intervención divina***Hechizo instantáneo – Sin lanzamiento  
USOS 1  
Pide ayuda a Varaine para resolver una situación en la que realmente sea necesaria la actuación de la diosa. La plegaria debe pedir algo concreto y tendrá un 10% de probabilidades de que sea escuchada. En caso de tener éxito, el Director decidirá de qué forma intercede la diosa para solucionar el problema.*

**Fe inquebrantable***Hechizo instantáneo – Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3  
Sabe que Varaine camina a su lado, lo que le permite sustituir cualquier tirada de VOL por un éxito automático.*

**Iluminar***Hechizo instantáneo – Sin lanzamiento  
Crea una luz blanca que flotará en el aire y alumbrará de forma constante a 5 metros a su alrededor. Podrá moverla con libertad dentro del alcance, incluso atravesando obstáculos, a una velocidad de 5m por turno.*

**Disipación mágica***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3**Puede elegir entre uno de los siguientes 3 efectos:*

* *Eliminar un efecto mágico activo sobre un objeto, criatura o zona.*
* *Interrumpir un canalizado activo.*
* *Desactivar durante 1d4 rondas el efecto de un arma u objeto mágico.*

*En cualquiera de los casos, debe realizar una tirada de MAG. Puede que sea una tirada de dificultad variable en función de lo poderosa que sea la magia, o un duelo contra el lanzador del hechizo que intenta disipar.*

**Mano de santo***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Alcance Toque  
Alivia momentáneamente el dolor o el efecto de enfermedades comunes o sustancias nocivas sobre el objetivo. Además, estabiliza automáticamente a un personaje Moribundo.*

**Mártir***Hechizo instantáneo – Sin lanzamiento – Reacción  
USOS 2  
Tras conocer el daño causado por un ataque enemigo, puede lanzar este hechizo sobre el objetivo del ataque para recibir la mitad del daño en su lugar, como daño verdadero.*

**Invulnerabilidad***Hechizo instantáneo – Reacción  
USOS 1  
Crítico Tendrá +10 RD contra el siguiente ataque que reciba el objetivo antes de 1 hora.  
Hace inmune al objetivo, anulando cualquier daño físico o mágico que fuera a recibir. Debe lanzarse antes de realizar la tirada para calcular el daño.*

**Armadura de fe***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 2  
Aumenta +1 RD y +1 EVA del objetivo.*

**Infusión de luz***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 1 turno  
Luz celestial inundará al objetivo, aumentando +5 IMP, PUN, MAG, el daño causado y las sanaciones realizadas. Además, sus ataques se consideran mágicos.*

**Sanación inferior***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Sanación 1d10  
Crítico +8 sanación  
Cura a un aliado herido.*

**Impacto luminoso***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Elemento luz  
Daño 1d8 daño mágico  
Crítico +8 daño  
Destello de luz que daña al objetivo.*

**Luz abrasadora***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Alcance 5m alrededor del lanzador  
Elemento luz  
Daño 1d6 daño mágico  
Crítico +6 daño  
Crea una explosión de magia sacra a su alrededor, decidiendo qué objetivos dentro del alcance se ven afectados. Los no-muertos o criaturas de la Maraña impactadas reciben crítico automático y quedan aturdidas hasta el final de su próximo turno.*

**PALADÍN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | 0 | 8 | 5 | 6 | 7 | 7 | 5 | 4 | 4 | 6 | 8 | 7 | 5 |

Los Paladines ofrecen sus vidas en pos de la erradicación del mal en el mundo. Usan el poder de la luz otorgado por Varaine para aplastar y desterrar a todas aquellas criaturas que no merecen existir.

**Fortalezas**- Pueden combatir solos, sin ayuda externa, obteniendo grandes resultados.  
- Combinan poderosos ataques con curaciones, lo que les permite sobrevivir con facilidad.  
- Especialmente poderosos contra no-muertos o criaturas de la Maraña.

**Debilidades**- Son bastantes independientes y no tienen tantas sinergias con sus compañeros como el resto de Clérigos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Paladín aumenta +1 USO de todas sus habilidades.

**HABILIDADES**

**Enjuiciador***Tiene ventaja contra aquellos enemigos que le hayan dañado durante el combate.*

**Luz cristalizada***Tras 1 hora sin recibir daño, una fina luz recubre su cuerpo, aumentando +10 RD contra el próximo ataque que reciba.*

**La luz es la verdad***Renuncia a cualquier sanación, protección o efecto beneficioso externo, por lo que no tendrán efecto sobre él. Sin embargo, todo el daño extra que aportan sus habilidades (Infusión de luz, Caza de brujas, Arma divina, etc) se convierten en sanación para él mismo.*

**Juicio***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Duración 5 minutos  
Alcance Toque  
Elemento Luz  
Daño 1d12 daño mágico**Marca a una criatura inteligente, que deberá decir la verdad mientras dure el efecto. Si miente, deberá superar una tirada de VOL de dificultad 16 para ocultarla. Si falla, sufrirá daño al instante. Debe tenerse en cuenta que alguien puede estar diciendo “la verdad” pese a estar diciendo algo que no es cierto, debido a su desconocimiento.*

**Erradicar el mal***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Aumenta +3 el daño contra no-muertos o criaturas de la Maraña y sus ataques serán mágicos contra ellas. Además, puede consumir el USO para canalizar este hechizo, lo que le hará detectar cualquier criatura u objeto oscuro o de la Maraña a 50m de él; sabiendo también su naturaleza y poder.*

**Hijo de la diosa** *Habilidad repetible  
Al caer Moribundo, recibe 1d10 de sanación automáticamente. La sanación es recibida después de caer, por lo que seguirá estando derribado o en la posición en la que se encontrase. Esta habilidad solo puede ser elegida de nuevo si se ha consumido la anterior.*

**Vuelo angelical***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción**USOS 3  
Hace aparecer en su espalda alas doradas que le permiten realizar su movimiento volando durante ese turno.*

**Haz de luz***Proyectil mágico instantáneo**USOS 2  
Elemento luz  
Daño 1d12 mágico  
Crítico +8 daño  
Lanza una explosión de luz que abrasa a su objetivo. Si es una criatura oscura o de la Maraña, sumará el daño crítico al daño causado.*

**Arma divina***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 3  
Imbuye sus armas con luz divina. Sus ataques con armas causarán +2 de daño, serán mágicos, de elemento luz. El hechizo afecta al propio Paladín, por lo que continuará activo al cambiar de arma.*

**Castigo divino***USOS 1  
Alcance 20m**Invoca una réplica luminosa de su arma que cae sobre su objetivo. A todos los efectos, se considera un ataque CaC que causa daño mágico, ignora EVA y aumenta +5 el daño.*

**SACERDOTE**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 0 | 5 | 4 | 7 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 6 | 8 | 7 | 5 |

Los Sacerdotes controlan la magia de sanación como nadie en el mundo. Son capaces de proteger y sanar a sus compañeros utilizando su magia sagrada, salvándoles la vida por muy complicada que sea la situación a la que se enfrenten.

**Fortalezas**- Pueden mantener a todos sus compañeros sanos y salvos en situaciones peligrosas.  
- Son capaces de resucitar a personajes muertos.

**Debilidades**- No tienen un gran poder ofensivo.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Sacerdote aumenta +1 USO de todas sus habilidades.

**HABILIDADES**

**Ascensión** *Aumenta +1 dos atributos a su elección.*

**Portador de luz** *Si en vez de lanzar una sanación a distancia sobre un único objetivo, lo hace tocándolo, lo hará con ventaja. No se aplica sobre sí mismo.*

**Plegaria a Varaine** *Tiene ventaja al lanzar hechizos de objetivo único sobre aliados con menos del 50% de PS. Además, puede repetir la tirada para calcular la sanación de sus hechizos. Debe quedarse con el segundo resultado obtenido.*

**Luz del alba***Hechizo instantáneo - Canalizado  
USOS 1  
Alcance Hasta 50m alrededor del lanzador  
Inunda de luz la zona, permitiendo ver con total claridad en ella. Esta luz no puede apagarse de ninguna forma salvo que se interrumpa la canalización.*

**Zona sagrada***Hechizo que requiere 10 minutos de ritual  
USOS 1  
Duración 8 horas  
Alcance Cúpula de 5m de radio  
Tras realizar una larga oración, crear una cúpula de luz infranqueable. Mientras dure el efecto y el Sacerdote se encuentre en su interior, nada ni nadie podrá atravesar la cúpula a no ser que él se lo permita. Además, creará un clima de paz en su interior, haciendo que cualquier Descanso en su interior regenere 1d3 USOS extras.*

**Escudo de luz***Hechizo instantáneo - Reacción  
USOS 3  
Efecto +1d6+2 de RD contra ese ataque  
Crítico +8 de RD  
Cuando un aliado recibe un ataque, una vez que conoce el daño, el Sacerdote puede crear un escudo mágico para amortiguar el daño.*

**Sanación** *Hechizo instantáneo  
USOS 2  
Sanación 1d20 sanación  
Crítico +10 sanación  
Cura a un aliado herido.*

**Ofrenda***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Alcance 5m alrededor del lanzador  
Sanación 1d20 sanación  
Crítico +10 sanación  
Cura a todos los aliados de su alrededor.*

**Resurrección***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Resucita a una criatura mediana o menor cuyo cuerpo se conserve en buen estado. Volverá a la vida con 1 PS y sin USOS de sus habilidades.*

**Estallido sacro***Alcance 1m alrededor del objetivo de la sanación  
Daño 1d3 mágico (luz)  
Cada vez que sana a un aliado, crea un estallido de luz que daña a los enemigos a 1m del objetivo. Cada enemigo solo puede verse afectado por esta habilidad una vez por sanación.*

**DRUIDA**

Los Druidas nacen con el don de la magia natural y desde pequeños se ven atraídos por ella. Conforme crecen y su magia se acentúa, comienzan a crear vínculos con las plantas y animales de su alrededor; tanto, que a veces llegan a descuidar su relación con las personas.

Son respetuosos con los demás, y sobre todo, con la naturaleza, de la cual extraen su poder y a la cual le están enormemente agradecidos. Es por ello que serán severos con aquellos que perturben el equilibrio o maltraten a plantas o animales de alguna manera.

**Fortalezas**  
- Tienen muchos recursos, tanto dentro como fuera del combate.- Son muy útiles y poderosos en entornos naturales.  
- Son capaces de interactuar con el entorno de múltiples formas.

**Debilidades**- Dependen del entorno para sacar todo su potencial.

**Metamorfosis***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción - Canalizado  
USOS 1  
Cambia su forma y atributos mientras dure el efecto. El Druida podrá razonar y actuar como lo haría normalmente, pero sujeto a las restricciones físicas de su nueva forma. Por ejemplo, no podrá hablar, pero sí entender lo que le dicen.*

**ÁGUILA**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| +0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 2 | 2 | 5 | 0 | 9 | 5 | 5 | 5 | 5 |

**Movimiento de vuelo** 20m  
**Visión lejana** Duplica la distancia de visión  
**Garras** 1d4 daño físico. Crítico: +6 daño

**LOBO HUARGO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| +10 | 1 | 8 | 0 | 0 | 7 | 8 | 8 | 0 | 8 | 5 | 5 | 5 | 5 |

**Movimiento** 10m  
**Olfato** Rastrea olores con facilidad  
**Pelaje** Resiste mejor los efectos del clima  
**Mordisco** 1d12 daño físico. Crítico: +10 daño

**TIBURÓN**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| +10 | 0 | 7 | 0 | 0 | 9 | 8 | 2 | 0 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |

**Movimiento de nado** 10m  
**Acuático** Respiración y visión subacuática  
**Mordisco** 1d20 daño físico. Crítico: +10 daño

**HABILIDADES**

**Biología***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos avanzados sobre biología y herboristería, y es capaz de basar su alimentación únicamente en lo que recolecta en entornos naturales.*

**Lenguaje animal***Puede comunicarse con los animales, permitiendo al Druida imitar el sonido de cualquier animal común. Los animales podrán responderle transmitiéndole sus sentimientos y emociones, pero jamás dando información concisa. Hay que tener en cuenta que la inteligencia del animal sigue siendo la misma.*

**Reclamo***Puede reproducir a la perfección el sonido de cualquier elemento natural o criatura salvaje que haya escuchado al menos una vez en su vida.*

**Hábitat natural***Cuando se encuentra rodeado de mucha vegetación, aumenta +1 todos sus atributos.*

**Camuflaje***Si permanece totalmente quieto cerca de árboles, arbustos, fuerte lluvia, vapor, o cualquier otro elemento natural que le proporcione algo de cobertura, aplicará desventaja y +3 pifia para ser descubierto.*

**Conexión natural***Es capaz de sentir con su tacto cuando un ser vivo tiene magia en su interior o ha sido afectado por ella. Además, si en vez de lanzar un hechizo de objetivo único a distancia, lo hace tocando al objetivo, lo hará con ventaja.*

**Reconocimiento***Hechizo que requiere 10 minutos de ritual – Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance 1km alrededor del lanzador  
Entra en armonía con la naturaleza de su entorno, obteniendo información sobre el terreno, elementos naturales, criaturas o construcciones dentro del alcance. Solo será revelado el tipo de criatura o elemento descubierto y su posición. Este hechizo solo tiene efecto en entornos naturales inalterados.*

**Crear alimentos***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 5  
Puede crear frutas, verduras o agua potable equivalentes a 1 ración. Sus creaciones se estropearán si no son consumidas en un breve periodo de tiempo desde su creación.*

**Purificar***Detecta venenos, corrupción o sustancias nocivas. Cuanto más fuerte es el efecto, mayor será la distancia a la que lo detecta. Además, es inmune a cualquiera de esos efectos y podrá eliminarlos con solo tocarlos.*

**Regenerar***Ignora los ataques que le causen 1 de daño (después de aplicar la RD). Incluso si es daño verdadero.*

**Cerrar heridas***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual – Sin lanzamiento  
Alcance Toque  
Hace que las heridas cicatricen muy rápido, pero sin llegar a sanar completamente. Regenera PS del objetivo hasta la mitad de los PS máximos.*

**Sanación inferior***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Sanación 1d10  
Crítico +8 sanación  
Cura a un aliado herido.*

**Impacto feérico***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d10 daño mágico  
Crítico +8 daño  
Concentración de energía natural que daña al objetivo.*

**Como pez en el agua***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 6  
Duración 10 minutos  
Permite hasta a 10 objetivos respirar y ver bajo el agua sin problemas, aunque necesita luz para ver. Además, otorga permanentemente al Druida la misma velocidad nadando que corriendo por tierra.*

**Despejar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Alcance Hasta 50m alrededor del lanzador.  
Elimina cualquier efecto climático o ambiental en el área de efecto, manteniendo unas condiciones de presión y temperatura agradables.*

**Cambio climático***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Alcance Hasta 50m alrededor del lanzador.  
Permite aumentar o disminuir hasta 20ºC la temperatura en el área de efecto. Cada turno puede modificarse la temperatura sin consumir acción. Además, una vez durante la duración del hechizo, puede usarse la acción del turno para generar niebla, que cubrirá total o parcialmente el área de efecto. Esta niebla se quedará en ese lugar hasta que se disipe con el tiempo o con alguna otra causa.*

**FERAL**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 5 | 5 | 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Los Ferales tienen especial afinidad con los animales. Su magia interna es capaz de fluir a través de las criaturas que le rodean, estableciendo fuertes vínculos con ellas y comprendiendo su propia esencia. Finalmente, cuando el Feral consigue despertar su magia por completo, es capaz de atraer a los diferentes espíritus animales hacia sí mismo, adquiriendo parte de las características de dicho espíritu.

**Fortalezas**- Es capaz de adaptarse a cualquier situación, pudiendo potenciar una u otra cualidad en función de lo que necesite en cada momento.  
- Son muy resistentes.

**Debilidades**- Tienen pocas interacciones con el entorno en comparación con el resto de Druidas.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Feral aprende la habilidad “Metamorfosis”.

**HABILIDADES**

**Vínculo animal***Los animales y bestias no le consideran un enemigo en condiciones normales.*

**Espíritu del oso***Hechizo instantáneo - Reacción**Le rodea un aura roja, aumentando +2 su IMP y RD, y +3 su FZA y RES. Además, es increíblemente resistente a los efectos del clima. Solo puede tener un espíritu activo.*

**Espíritu del mono***Hechizo instantáneo - Reacción**Le rodea un aura amarilla, aumentando +3 su EVA y AGL (no se aplica a la Iniciativa). Además, puede trepar con gran facilidad. Solo puede tener un espíritu activo.*

**Espíritu del puma***Hechizo instantáneo - Reacción**Le rodea un aura negra, aumentando +1m su Movimiento. Además, obtiene visión nocturna. Solo puede tener un espíritu activo.*

**Espíritu de la serpiente***Hechizo instantáneo - Reacción**Le rodea un aura verde, aumentando +1 su crítico con ataques CaC y otro +1 extra si el ataque es por sorpresa. Además, sus pasos y movimientos no hacen ruido y tiene ventaja en los duelos AGL-PER para esconderse o moverse sigilosamente. Solo puede tener un espíritu activo.*

**Espíritu del águila***Hechizo instantáneo - Reacción**Le rodea un aura blanca, aumentando +2 su PUN y +3 su PER. Además, duplica su distancia de visión y facilita la detección de detalles del entorno. Solo puede tener un espíritu activo.*

**Instinto de supervivencia***Cuando tiene 10 PS o menos, o es el único de sus aliados en pie, sumará +10 a su Iniciativa a partir del comienzo de la siguiente ronda. El efecto se perderá si deja de cumplirse alguna de las condiciones.*

**Tácticas de manada***Aumenta +1 el daño y la sanción realizada cuando se encuentra a 1m de un aliado vivo y consciente.*

**Cambiapieles***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Duración Hasta 1 hora**Si gana un duelo MAG-VOL a un animal o bestia, podrá controlarla con total libertad durante la duración del hechizo, aunque su cuerpo quedará inconsciente mientras tanto. A efectos prácticos, el Feral será dicha bestia, por lo que percibirá y sentirá todo desde el cuerpo de la criatura. Si la bestia controlada muere, el Feral volverá a su cuerpo sin sufrir daño alguno.*

**Regeneración animal***Si comienza su turno con menos de la mitad de sus PS máximos, regenerará automáticamente 1d3 PS. Esta sanación nunca puede hacer que supere la mitad de sus PS máximos.*

**ANCESTRO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 5 | 5 | 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Los Ancestros tienen especial afinidad con la vegetación. Desde pequeños, son capaces de sentir el alma de los árboles y las plantas que les rodean; y cómo estos responden a su llamada. En su plenitud, los Ancestros se comunican con los bosques o con el mismísimo cielo, para manifestar sus poderes en forma de poderosas zarzas, e incluso poderosas tormentas o rayos solares.

**Fortalezas**- Obtienen los recursos de la naturaleza, por lo que, en ciertas zonas, pueden ser ilimitados.  
- Disponen de una gran variedad de hechizos.

**Debilidades**- De todos los Druidas, los Ancestros son los que más dependen del entorno para sacar el máximo potencial.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Ancestro aprende la habilidad “Metamorfosis”.

**HABILIDADES**

**Echar raíces***Convierte sus piernas en raíces que se hunden en el suelo para nutrirse. Mientras tanto, quedará en trance, sin ser consciente de lo que ocurre a su alrededor, pero pudiendo interrumpir el efecto en cualquier momento. Por cada 10 minutos que pase en este estado, recuperará 5 PS y 1 USO a su elección. Solo podrá enraizarse en terrenos naturales, como lo haría una planta.*

**Fotosíntesis***Aumenta +2 el daño y la sanación realizada cuando está recibiendo directamente la luz del sol.*

**Restaurar***Hechizo instantáneo  
USOS 2  
Sanación 1d12 sanación  
Crítico +8 sanación**Invoca las corrientes naturales para sanar al objetivo y eliminar 1 efecto perjudicial a su elección, ya sea mágico o no.*

**Zarzas***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Multitud de zarzas emergen del suelo para retener al objetivo. Si le gana un duelo MAG-AGL al objetivo, reducirá a 0 su EVA, le aplicará desventaja en las tiradas de atributos físicos, y quedará Agarrado. Al inicio de cada turno, el objetivo puede intentar liberarse de las ataduras y todos los penalizadores superando una tirada de FZA. No afecta a criaturas de tamaño grande o mayor.*

**Látigo de espinas***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 5  
Alcance 5m**Daño 1d12+3 daño físico  
Crítico +10 daño**Su brazo se convierte en un amasijo de ramas y espinas para atacar CaC a un enemigo. El ataque tiene ventaja y necesita una mano libre para poder usarse. Las espinas desaparecerán tras terminar el ataque.*

**Piel robliza***Aumenta +1 su RD permanentemente, pero duplica el daño de fuego recibido.*

**Forestal***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 3**Acelera el crecimiento natural de una planta o árbol, o hace que se mueva dentro de sus propios límites (puede doblar el tronco de un árbol, pero no hacer que se levante y comience a correr).*

**Luciérnagas***USOS 1**Sin necesidad de consumir USO, puede convocar un enjambre de luciérnagas que, en conjunto, alumbran 5m a su alrededor con una luz amarillenta. El Ancestro puede consumir el USO para ordenarles que se expandan por todas partes y se adhieran a cualquier superficie en 50m a la redonda. La zona cubierta quedará perfectamente iluminada y cualquier tirada de PER relacionada con la vista se realizará con ventaja. Las luciérnagas se posarán también sobre criaturas u objetos invisibles, revelando su existencia y forma.*

**Convocar tormenta***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Alcance 50m alrededor del lanzador  
Duración Hasta 1 hora.****Rayo****Proyectil mágico instantáneo  
Elemento Rayo  
Daño 1d12 daño mágico  
Crítico +8 daño**Genera una tormenta acompañada de fuertes vientos y lluvia. Además, cada turno puede emplear su acción para hacer que un rayo caiga sobre un enemigo que se encuentre en la tormenta, para ello, el objetivo debe estar en el exterior y la tirada se realizará como si de un hechizo se tratase, pero sin afectar lo más mínimo al canalizado de la tormenta.*

**Rayo solar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Alcance Cilindro vertical de 2m de radio  
Daño 1d12 daño mágico  
Debe encontrarse en un lugar al aire libre y ser de día para poder lanzar este hechizo. Un rayo de luz solar concentrada caerá sobre la zona elegida, dañando a los que se encuentren en ella e iluminando la zona a 20m del centro del rayo. Cualquier criatura que entre en contacto con el rayo debe realizar una tirada de AGL, si la supera, reducirá el daño a la mitad. Una misma criatura solo puede ser afectada por el hechizo una vez por turno. El rayo puede cambiar de posición hasta 8m usando la acción para ello, afectando a todas las criaturas que toque a su paso.*

**ERRANTE**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 5 | 5 | 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

Los Errantes tienen especial afinidad con la tierra y el viento. A diferencia del resto de Druidas, ellos son nómadas en su mayoría, pasándose la vida viajando de un lugar a otro; hacia donde les lleve el viento. La tierra, las rocas o el viento, no tienen misterios para ellos, pudiendo interactuar con ellos con total normalidad.

**Fortalezas**- Se les da bien viajar y solucionar problemas por sí solos.  
- Su especialidad es interactuar con tierra, rocas y viento; que son elementos que se encuentran casi en cualquier lugar.

**Debilidades**- No es tan versátil como el resto de Druidas.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Errante aprende la habilidad “Metamorfosis”.

**HABILIDADES**

**Sentir vibraciones***Superando una tirada de PER, es capaz de detectar pisadas, voces o demás vibraciones a largas distancias a través del terreno. Cuando más lejos o débiles sean, menos detalles tendrá de las vibraciones detectadas.*

**Supervivencia***Aumenta +1 PS máximos de forma permanente. Además, sus múltiples viajes le han enseñado dónde y cómo acampar, por lo que tanto él como sus compañeros recuperarán 1d6 PS extras cuando hagan Descansos normales.*

**Viajero***USOS 1  
Duración Hasta 1 hora**Funde su cuerpo con el viento, desapareciendo y viajando a gran velocidad. Debe usarse en espacios exteriores y la trayectoria no puede contener giros bruscos. El Errante puede viajar hasta 100 km en 1 hora.*

**Susurros del viento***USOS 1**Pregunta al viento qué está ocurriendo en una dirección concreta, independientemente de la distancia. La pregunta debe ser corta y precisa, y la respuesta será una sola palabra. Si la pregunta no permite una respuesta clara con una sola palabra, el hechizo no tendrá efecto.*

**Vientos favorables***Hechizo instantáneo - Reacción  
USOS 3  
Crítico El efecto se extiende 1 turno más**Otorga al objetivo ventaja en el Movimiento y le hace todas las desventajas durante su turno.*

**Moldear terreno***Hechizo instantáneo - Sin Lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Duración 1 hora  
Hechizo instantáneo - Sin Lanzamiento* *Puede moldear lentamente roca o tierra sin consumir el USO. No puede crear, destruir ni desplazar el material, y el efecto se perderá pasado el tiempo de efecto, volviendo todo a su forma original. Puede consumir el USO para realizar un cambio instantáneo en una superficie de 2m de radio como máximo.*

**Lodazal***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance Superficie de 10m de radio  
Convierte una superficie de tierra en un lodazal que aplica 3 desventajas en el Movimiento de las criaturas que lo atraviesen. Además, cada criatura afectada deberá hacer una tirada de FZA o AGL al inicio de su turno para poder moverse. Si alguna criatura falla 3 tiradas consecutivas para intentar liberarse, morirá automáticamente engullida por el lodo. Las criaturas grandes y gigantes no pueden ser engullidas por el lodo, pero sí tendrán desventaja en el Movimiento.*

**Terremoto***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Alcance Superficie de hasta 10m de radio**Hace temblar el suelo, haciendo que todos los afectados deban hacer una tirada de AGL para no caer derribados. Además, cualquier estructura sobre el terreno afectado resultará dañada; en mayor o menor medida según su naturaleza.*

**Recubrimiento rocoso***Hechizo instantáneo - Reacción  
USOS 3  
Crítico +5 RD**Aumenta +5 la RD contra un ataque físico*

**Avalancha***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d12 daño físico  
Crítico +8 daño**Genera y lanza rocas contra su objetivo, ignorando su EVA. Además, si el objetivo tiene el cuerpo rígido (esqueletos, criaturas de piedra, etc) o porta una armadura pesada, aumenta +4 el daño e ignora su RD.*

**MAGO**

Todos entraron siendo niños en el Colegio de Magos, donde durante más de 60 años estudiaron y se formaron en el conocimiento y uso de la magia. Por eso, todos ellos son personas de avanzada edad, cuyo conocimiento no tiene igual.

Dominan tanto la magia arcana como la elemental, pudiendo controlar a su antojo el fuego, el hielo, los rayos y el viento, usándolos para acabar rápidamente con todos sus enemigos.

**Fortalezas**- Conocen una gran cantidad de hechizos.  
- Sus hechizos tienen efectos muy variados.  
- Son capaces de causar una gran cantidad de daño, incluso a varios objetivos al mismo tiempo.

**Debilidades**- Son muy débiles físicamente.  
- Dependen casi completamente de sus hechizos.

**Erudito:** Los Magos aprenden 4 habilidades al nivel 1.

**Elementos:** Algunos hechizos del Mago pueden ser lanzados con diferentes elementos, teniendo cada uno de ellos un efecto diferente:

* ***Fuego****: Aumenta +1d3 daño del hechizo.*
* ***Rayo****: Causa 1d3 daño mágico a un objetivo diferente a 5m o menos del primero.*
* ***Hielo****: Aplica desventaja al Movimiento del objetivo y a todas sus tiradas de atributos físicos si el Mago gana un duelo MAG contra su MAG o RES.*
* ***Viento****: Desplaza 2m al objetivo en la dirección deseada si el Mago gana un duelo MAG contra su MAG o FZA.*

**HABILIDADES**

**Estudioso***Aumenta +1 su INT. Además, aprende con gran facilidad y memoriza a la perfección cualquier información, y posee conocimientos avanzados sobre ciencias, cultura, historia y letras.*

**Iluminar***Hechizo instantáneo – Sin lanzamiento  
Crea una luz blanca que flotará en el aire y alumbrará de forma constante a 5 metros a su alrededor. El Mago podrá moverla hasta 10m cada turno usando su Reacción, incluso atravesando obstáculos, pero sin alejarse más del alcance del hechizo.*

**Detectar magia***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1**Siente la presencia de magia a 50m de él. Además, sabrá lo poderosa que es y si proviene de una criatura o de un objeto inerte.*

**Identificar***Hechizo que requiere 10 minutos de ritual - Sin lanzamiento  
Alcance Toque  
Conoce las propiedades y características de un objeto. En caso de ser un objeto mágico, conocerá a la perfección todos sus efectos y cómo funciona.*

**Mano arcana***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado**Crea y controla una mano mágica que interactúa con el entorno como lo haría una sola mano del Mago. Podrá moverse 5m cada turno y cualquier tirada que se requiera, lo hará con los atributos del Mago.*

**Trampa mágica***Hechizo con 1 turno de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Graba su magia en un objeto, eligiendo uno de los siguientes efectos:  
- Daña a quien la active, causando 1d8 de daño mágico.  
- Aturde 1 turno a quien la active si le gana un duelo MAG-RES.  
- Emite una señal luminosa, sonora, o ambas, que podrá verse y escucharse hasta a 1 km de distancia; siempre que sea posible.*

*Las trampas son Invisibles y se activan en el momento en el que algo o alguien entra en contacto con ellas, ignorando las cosas muy sutiles como insectos, lluvia, etc. Además, el Mago sabrá cuándo una trampa es activada.*

**Invisibilidad***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración 5 minutos  
Concede Invisibilidad a una criatura u objeto de tamaño mediano o menor.*

**Levitar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Duración Hasta 5 turnos  
Hechizo de viento que otorga a una criatura de tamaño mediano o menor la posibilidad de volar con 5 metros de movimiento mientras dure el efecto. Además, no sufrirá desventaja al movimiento mientras dure el efecto.*

**Teletransporte***Hechizo con 1 turno de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance 100m  
Se teletransporta a un lugar visible dentro del alcance. Junto con él viajarán todos los que estén en contacto cuando lance el hechizo, aunque cualquiera de ellos puede decidir no hacerlo. No afecta a criaturas grandes o mayores.*

**Disipación mágica***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Puede elegir entre uno de los siguientes 3 efectos:*

* *Eliminar un efecto mágico activo sobre un objeto, criatura o zona.*
* *Interrumpir un canalizado activo.*
* *Desactivar durante 1d4 rondas el efecto de un arma u objeto mágico.*

*En cualquiera de los casos, debe realizar una tirada de MAG. Puede que sea una tirada de dificultad variable en función de lo poderosa que sea la magia, o un duelo contra el lanzador del hechizo que intenta disipar.*

**Alterar temperatura***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
Alcance Toque**Disminuye -100ºC la temperatura de su mano o la aumenta +300ºC. Cuando pare de canalizar, el objeto volverá instantáneamente a su temperatura inicial, aunque los posibles cambios que haya sufrido se mantendrán.*

**Flujo elemental***Cada turno consecutivo en el que lance con éxito un hechizo elemental con un elemento diferente al del turno anterior, tendrá ventaja.*

**Penetración mágica***Sus ataques que causen daño mágico ignoran la RD del enemigo y el efecto de los escudos mágicos o protecciones que reduzcan, del modo que sea, el daño causado.*

**Cataclismo***Aumenta +1 al daño de sus hechizos.*

**Control total***Reacción  
USOS 3**Permite repetir cualquier tirada de MAG.*

**Lanza arcana***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 4  
Daño 1d6  
Crítico +6 daño**Puede lanzarse mientras se mantiene un hechizo canalizado.*

**Proyectil elemental***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 8  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Daño 1d12 daño mágico  
Crítico +8 daño**Golpea al objetivo con un elemento a su elección.*

**Estallido elemental***Hechizo instantáneo  
USOS 2  
Área de efecto Esfera de 5 metros de radio alrededor del punto seleccionado  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Daño 1d12 daño mágico  
Crítico +8 daño**Provoca un estallido con un elemento a su elección.*

**ARCHIMAGO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 0 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 8 | 5 | 3 | 2 |

Expertos en la magia elemental y en cómo usarla para aniquilar a sus enemigos. Los Archimagos son los hechiceros más temidos del mundo, pues si bien no tienen un gran abanico de hechizos defensivos ni de utilidad, su dominio de los elementos es increíblemente destructivo.

**Fortalezas**- Elevan aún más el poder destructivo de los Magos.

**Debilidades**- No tienen ningún recurso defensivo.  
- Tienen poca utilidad dentro y fuera del combate en comparación con el resto de Magos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Archimago obtiene +4 daño con hechizos.

**HABILIDADES**

**Canalización directa***Si en vez de lanzar un hechizo de objetivo único a distancia, lo hace tocando al objetivo, lo hará con ventaja.*

**Colapso***Aumenta +5 al daño crítico de sus hechizos.*

**Intensificar elemento***Cada turno consecutivo en el que lance con éxito un hechizo elemental, sobre el mismo objetivo, y sin cambiar de elemento, aplicará 1 vez más el efecto elemental elegido (aplicando más desventajas en caso de ser Hielo, desprendiendo más rayos en caso de ser Rayo, etc).*

**Convergencia***Puede consumir 1 USO extra de un hechizo a la hora de lanzarlo para que se considere “arma dual” a la hora de calcular el daño, es decir, hacer 2 tiradas y conservar la mayor.*

**Expansión***Puede consumir 1 USO extra de un hechizo a la hora de lanzarlo para duplicar su alcance y área de efecto, en caso de tenerla.*

**Liberación***Reacción  
USOS 6**Hace que un hechizo elemental aplique todos los efectos elementales en vez de elegir solo uno.*

**Poder desatado***Tras obtener un crítico en uno de sus hechizos, puede lanzar automáticamente otro hechizo. Tras ello, quedará Silenciado durante 1 turno.*

**Hechizo inestable***Puede decidir aumentar +3 el crítico al lanzar uno de sus hechizos (incluso si no tiene ventaja), pero si no consigue un golpe crítico, se considerará una pifia.*

**Erupción interna***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 12  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Daño 1d6 daño mágico**Elige un elemento y designa tantos objetivos como desee dentro del alcance de hechizo, haciendo que dicho elemento brote de su interior. Cada uno de ellos debe realizar una tirada de RES. Los que superen la tirada reducirán el daño a la mitad. Se consume 1 USO por objetivo.*

**Implosión elemental***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Daño 1d20+3 daño mágico  
Crítico +15 daño**Elige un elemento, haciéndolo converger en el objetivo hasta acabar detonando. Este hechizo tiene +1 de crítico y aplica efectos elementales más poderosos: El fuego suma +3d3 de daño, el rayo se divide hacia 5 objetivos diferentes, el hielo aplica 3 desventajas en caso de tener éxito, y el viento empuja hasta 5 metros en una dirección en caso de tener éxito.*

**SABIO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 0 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 8 | 5 | 3 | 2 |

Controlan y dominan los elementos con sabiduría. No se dejan llevar por su poder destructivo y se centran en cómo usarlos para tener el control de cualquier situación; creando poderosas defensas, entorpeciendo a sus enemigos y, por supuesto, acabando con ellos si fuera necesario.

**Fortalezas**- Suplen la poca defensa por ser Magos con hechizos defensivos muy poderosos.  
- Son capaces de controlar el escenario de batalla a su antojo, favoreciendo a sus aliados y entorpeciendo a sus enemigos.

**Debilidades**- No extraen al máximo el poder destructivo de los elementos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Sabio puede mantener 2 hechizos canalizados al mismo tiempo.

**HABILIDADES**

**Cuerpo y mente***Aumenta +2 sus PS máximos y +2 su RES.*

**La voz de la experiencia***Aumenta +2 su CAR. Además, aplica ventaja a sus tiradas de CAR para persuadir o influenciar a los demás.*

**Protección elemental***Aumenta +5 su RD contra ataques de elemento fuego, rayo, hielo o viento. Además, mientras esté consciente, es inmune a las descargas eléctricas y a las temperaturas extremas, ignorando quemaduras y congelaciones.*

**Arco voltaico***Cuando le ataquen CaC, deberán superar una tirada de FZA. Si fallan, la electricidad estática frenará y desviará el ataque, haciéndolo fallar.*

**Vientos favorables***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3  
Elemento Viento  
Elimina todas las desventajas al Movimiento sobre el objetivo. Además, le otorga ventaja al Movimiento ese turno.*

**Envoltura de viento***Hechizo instantáneo - Reacción  
USOS 5  
Elemento Viento  
Crítico +3 EVA**Una vez que sabe que un ataque CaC o de proyectil enemigo va a impactar, pero antes de saber el resultado de su tirada, puede usar esta habilidad para aumentar +3 la EVA del objetivo.*

**Piel de escarcha***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Duración Hasta 3 turnos  
Elemento Hielo  
El Sabio se recubre de hielo, aumentando +15 su RD, pero aplicando 3 desventajas al Movimiento. Al terminar el efecto, el cuerpo del Sabio quedará tan resentido que todos los ataques contra él tendrán ventaja hasta que realice un Descanso completo.*

**Muro de fuego***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 2  
Área de efecto Hasta 6m de longitud y 3 de altura  
Elemento Fuego  
Daño 1d10 daño mágico (fuego)  
Crea un muro de fuego inamovible que daña a quien entre en contacto con él, y aplica desventaja para todas las acciones que se hagan a través suya.*

**Ventisca***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 2  
Área de efecto Superficie de 10m de radio  
Elemento Hielo  
Daño 1d4 daño mágico (hielo)  
Crea en la zona elegida una tormenta de nieve que daña y aplica 3 desventajas en el Movimiento de las criaturas en su interior.*

**Toque centella***Hechizo instantáneo  
USOS 5  
Alcance Toque  
Elemento Rayo  
Daño 1d6 daño mágico (rayo)  
Crítico +8 daño**Daña al objetivo con una fuerte chispa. Si le gana un duelo MAG-RES al objetivo, le hará soltar cualquier cosa que porte en las manos.*

**ARCANISTA**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 0 | 3 | 3 | 9 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 8 | 5 | 3 | 2 |

Los Arcanistas centran sus estudios en la magia arcana, la magia pura, más que en la elemental. Esto les permite acceder a una gran variedad de hechizos de utilidad tanto dentro del combate como fuera de él. Un Arcanista experto podrá dominar cualquier situación, anulando por completo a sus enemigos y jugando con ellos a su antojo.

**Fortalezas**- Tienen una gran variedad de hechizos con utilidades de todo tipo.  
- Pueden suplir sus bajos atributos físicos con efectos mágicos.

**Debilidades**- No extraen al máximo el poder destructivo de los elementos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, los hechizos no dañinos del Arcanista pasan a ser Reacciones, si no lo eran ya antes.

**HABILIDADES**

**Conocimiento arcano***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos avanzados en todo lo referente a la magia y a las criaturas de naturaleza mágica.*

**Aura de protección***Aumenta +2 RD contra el daño mágico.*

**Cerradura arcana***Hechizo con 1 turno de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Permite realizar una de las siguientes acciones:  
- Intentar abrir una cerradura convencional usando su MAG en vez de su AGL.  
- Sellar mágicamente un mecanismo de apertura, como puede ser una puerta o la tapa de un cofre, para que no pueda ser abierto de forma convencional mientras dure el efecto.   
- Desbloquear otra Cerradura arcana. Para ello deberá ganar un duelo MAG-MAG contra el lanzador de dicho hechizo.*

**Réplica***USOS 1**Puede lanzar cualquier hechizo que haya visto lanzarse con éxito durante la ronda actual o la anterior.*

**Contrahechizo***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 2  
Daño 1d8 daño verdadero**Intenta evitar el lanzamiento de un hechizo dentro de su alcance de hechizo. Si le gana un duelo MAG-MAG al lanzador, evitará que el hechizo tenga efecto y le dañará. Sin embargo, si pierde el duelo, será él quien sufra el daño.*

**Bloque mágico***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 2  
Duración Hasta 5 turnos  
Alcance Toque  
Área de efecto Hasta 3x3 metros como máximo**Crea frente a él, y en un espacio no ocupado por criaturas o cosas, una superficie plana, rígida e indestructible. Este bloque no impide la visión, aunque aplicará un filtro de color púrpura debido a su color.*

**Cadenas arcanas***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 2  
Crea numerosas cadenas arcanas alrededor del objetivo. Si le gana un duelo MAG contra la MAG o FZA del objetivo, este quedará Inmovilizado mientras dure el efecto. Al inicio de cada turno puede intentar liberarse superando una tirada de MAG o FZA.*

**Intercambio***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2**Intercambia de posición a dos objetos o criaturas de tamaño similar que estén a alcance de hechizo respecto al Arcanista y entre ellos. Si los objetivos se resisten a ser intercambiados, el Arcanista deberá ganarles un duelo de MAG contra MAG o FZA para que tenga efecto el hechizo (un duelo a cada objetivo que se resista).*

**Portal de regreso***Hechizo que requiere 10 minutos de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Puede realizar un ritual para fijar un determinado lugar como punto de retorno. Este lugar quedará marcado mágicamente hasta que fije un nuevo punto de retorno, permitiendo al lanzador volver a él en cualquier momento, realizando el ritual correspondiente.*

**Portales gemelos***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración Hasta 24 horas.  
Alcance 1km   
Crea dos portales conectados entre sí, que permiten a quien los atraviese aparecer inmediatamente en el otro. Cualquier criatura puede atravesarlos, independientemente de su tamaño, y no consumirá Movimiento extra el hecho de moverse entre ellos. El Arcanista puede hacerlos desaparecer automáticamente al inicio de uno de sus turnos, y solo podrá tener activo 1 par de portales al mismo tiempo. Uno de los portales deberá crearse en un lugar visible para el Arcanista, dentro del alcance de hechizos, y el otro, puede ser creado en un lugar visible o que sea familiar para él. Si el segundo portal es creado en un lugar ya ocupado por una criatura u objeto, el hechizo fallará automáticamente.*

**MENTALISTA**

Los cerebros de los Mentalistas están a años luz del resto de mortales. Nacen con un potencial superior, y se desarrollan aún más rápido, lo que les permite expandir su control e interactuar con el resto de personas; lo que se denomina "Magia mental".

Muchos niegan que sea magia como tal, y otros simplemente reniegan de sus usuarios, pues alterar la concepción del entorno, o incluso del tiempo, no es algo agradable para los que lo sufren. Es por ello que la mayoría de Mentalistas viven marginados o viéndose obligados a ocultar su origen.

**Fortalezas**- Sus hechizos son discretos y afectan directamente a la mente del objetivo, evitando defensas comunes.  
- Tienen muchísimos recursos tanto para dentro como fuera del combate.

**Debilidades**- Socialmente no están muy bien vistos.  
- Al confiar tanto en su mente, descuidan sus cuerpos, teniendo unos atributos físicos algo bajos.  
- Pierden potencial contra criaturas poco inteligentes.

**HABILIDADES**

**Pasar factura***Aumenta +1 su MAG debido a su experiencia. Sin embargo, exprimir su mente a diario pasa factura, por lo que le será muy difícil conciliar el sueño. Esto le impide realizar Descansos normales, y provocará que los Descansos completos se consideren Descansos normales.*

**Asimilar conceptos***Aumenta +1 su INT. Además, es capaz de leer a gran velocidad, reduciendo increíblemente el tiempo que tarda en retener la información de libros o escritos del tipo que sea.*

**Astucia innata***Puede usar su INT para persuadir en vez de su CAR.*

**Sondeo mental***Conoce los PS máximos del resto de criaturas con solo verlas.*

**El poder de la mente***No puede ser Silenciado. Además, puede preparar y lanzar hechizos no dañinos simplemente teniendo contacto visual con el objetivo y manteniendo la mirada unos instantes sobre él.*

**Barreras mentales***Es inmune a cualquier forma de control mental, modificación de ideas o efecto negativo provocado por habilidades que afecten directamente a su mente. Aunque sí puede sentir miedo u otras emociones provocadas por situaciones externas.*

**Abrir la mente***Cuando obtiene un crítico al lanzar un hechizo, aumenta +1 su crítico con futuros hechizos. Este bonificador se acumula hasta que haga un Descanso normal o completo.*

**Control total***Reacción  
USOS 3**Permite repetir cualquier tirada de MAG.*

**Disipación mágica***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3**Puede elegir entre uno de los siguientes 3 efectos:*

* *Eliminar un efecto mágico activo sobre un objeto, criatura o zona.*
* *Interrumpir un canalizado activo.*
* *Desactivar durante 1d4 rondas el efecto de un arma u objeto mágico.*

*En cualquiera de los casos, debe realizar una tirada de MAG. Puede que sea una tirada de dificultad variable en función de lo poderosa que sea la magia, o un duelo contra el lanzador del hechizo que intenta disipar.*

**Adivinar intenciones***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Alcance Toque**El Mentalista es capaz de conocer si alguien tiene buenas o malas intenciones sobre él. No obtendrá detalles, solo la intensidad de dichas intenciones (muy malas, indiferente, muy buenas…). La respuesta depende del momento en que se lance el hechizo, pudiendo cambiar en el futuro.*

**Sueño***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1**Duerme a una criatura con capacidad de dormir y de tamaño mediano o menor si le gana un duelo MAG-VOL. Será un sueño ligero, por lo que cualquier ruido o movimiento puede despertarla. También puede lanzarse contra una criatura que ya estuviese dormida. En este caso, le inducirá un pesado sueño del que será difícil despertar por al menos 1 hora.*

**Leer recuerdos***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Alcance Toque  
Debe lanzarse sobre una criatura dormida, y permite conocer sus recuerdos de las últimas 24 horas*

**Asalto onírico***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1**Debe lanzarse sobre una criatura dormida e inteligente para alterar sus sueños e introducir una idea simple y clara en sus pensamientos. El objetivo no se cuestionará la veracidad de dicha idea hasta que tenga pruebas claras de que es ficticia.*

**Calma***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Área de efecto Hasta 10m alrededor del lanzador**Puede hacer que todos los seres inteligentes en el área de efecto se relajen física y mentalmente, reduciendo su hostilidad. Si alguno intenta resistirse al efecto, el Mentalista deberá ganarle un duelo MAG-VOL para que tenga efecto. Este hechizo no hace olvidar los problemas, por lo que la hostilidad puede volver si se da pie a ello.*

**Motivación***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1**Manipula las emociones del objetivo, haciéndole creer que es el mejor y mejorando su autoestima, por lo que durante el efecto del hechizo, el objetivo tendrá ventaja en cualquier acción que haga. Sin embargo, al inicio de cada turno, el objetivo debe hacer una tirada de INT, y si la supera, se dará cuenta del engaño, acabando con el efecto del hechizo.*

**Demencia***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 1 turno**Si le gana un duelo MAG-INT a una criatura de tamaño mediano o menos e inteligente, la obligará a atacar con todas sus fuerzas al objetivo más cercano durante su próximo turno. Su prioridad serán los humanoides, luego el resto de criaturas, y por último, objetos o el mismo entorno.*

**Impacto psíquico***Hechizo instantáneo  
USOS 6  
Daño 1d8 daño verdadero  
Crítico +8 daño**Provoca un fuerte dolor en la mente del objetivo para causarle daño. Los golpes mortales con este hechizo no matan al objetivo, sino que lo dejan inconsciente.*

**ILUSIONISTA**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | 0 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 6 | 5 | 8 | 7 | 2 | 7 |

Los Ilusionistas juegan con las mentes de los demás, haciéndoles percibir cosas irreales. A menudo se les puede encontrar en zonas de cuestionable reputación, pues sus habilidades ayudan a muchos a evadirse de sus problemas y recordar tiempos mejores.

La mayoría de Ilusionistas acaban desarrollando trastornos psicológicos de mayor o menor gravedad, fruto de años internándose en las mentes ajenas y cambiando las cosas de sitio.

**Fortalezas**- Pueden convertir una situación desfavorable en una favorable con rapidez, tanto dentro como fuera de combate.

**Debilidades**- Pierden potencial contra criaturas irracionales que no caigan en sus engaños, o demasiado inteligentes que vean a través de ellos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Ilusionista puede sabes lo que está pensando una criatura inteligente con tan solo mirarla. El objetivo se dará cuenta de la intrusión si se prolonga en el tiempo.

**HABILIDADES**

**Conocer los trucos***Tiene visión verdadera, pudiendo ver a través de ilusiones u objetivos invisibles. Además, tiene una gran habilidad a la hora de realizar trucos de magia comunes con cartas, dados, etc.*

**Ilusión***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Área de efecto Cubo de 5m de lado**Crea una ilusión visual de 2m anchura y 2m de altura como máximo, que puede controlar con total libertad siempre y cuando no se aleje más de su alcance de hechizo.*

**Sentidos ilusorios***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3**Hace que el objetivo saboree, huela, escuche, vea o sienta algo que no es real durante un instante.*

**Invisibilidad superior***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 10 minutos  
Concede Invisibilidad a una criatura u objeto de tamaño mediano o menor.*

**Racionalizar lo absurdo** *Reacción  
USOS 1**Puede usarse cuando alguien descubre uno de sus engaños o ilusiones. Permite repetir su tirada en el duelo, esta vez aplicando ventaja.*

**Invertir sentidos***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración 10 minutos  
Área de efecto Esfera de hasta 5 metros de radio alrededor del punto seleccionado  
Decide si invertir la luz o el sonido en la zona de efecto. Si se decide invertir la luz, todas las criaturas en su interior obtendrán visión nocturna, pero no verán absolutamente nada si existe iluminación. Y en el caso del sonido, las criaturas en su interior no oirán absolutamente nada.*

**Embotar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3  
Puede lanzarse tras herir con un hechizo mental. Reduce -5 su PER y aplica desventaja al atacar durante su próximo turno. No afecta a criaturas de tamaño grande y superior.*

**Dislexia***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 2**Puede lanzarse sobre un objetivo que haya declarado una acción de movimiento. Si le gana un duelo MAG-INT, le obligará a realizar el mismo movimiento pero en sentido inverso.*

**Aterrar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 5  
Consume 1 USO por cada objetivo sobre el que quiera lanzar este hechizo. Si les gana un duelo MAG-VOL, se considerará que están Aterrados.*

**Estallido psicodélico***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración Diferencia del duelo**Envuelve al objetivo en un torrente de formas y colores en movimiento. Si le gana un duelo MAG-PER, lo aturdirá tantos turnos como diferencia haya entre sus tiradas. El objetivo quedará completamente en shock, ajeno a todo a su alrededor. Sin embargo, cualquier daño o interacción física con él le hará salir de dicho estado. No afecta a criaturas de tamaño grande y mayor.*

**MEDIUM**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | 0 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 6 | 5 | 8 | 7 | 4 | 7 |

Los Médiums interactúan con el entorno, proyectando el poder de su mente hacia los objetos o criaturas de su alrededor. Son capaces de controlar objetos de su entorno con telequinesis o comunicarse con el resto usando telepatía.

**Fortalezas**- Tienen un gran control sobre todo lo que les rodea.

**Debilidades**- Les es difícil influir en objetivos muy resistentes física o mentalmente.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Médium puede sabes lo que está pensando una criatura inteligente con tan solo mirarla. El objetivo se dará cuenta de la intrusión si se prolonga en el tiempo.

**HABILIDADES**

**Cuerpo y mente***Aumenta +2 sus PS máximos y +2 su RES.*

**Telepatía***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 3  
Alcance 100m**Elige un objetivo, con quien podrá comunicarse telepáticamente siempre que permanezca dentro de su alcance. El objetivo podrá responder al Médium de la misma forma mientras el hechizo permanezca activo.*

**Escrutar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2**Se adentra en la mente de una criatura inteligente, conociendo sus aficiones, miedos, preocupaciones actuales, etc. Para ello deberá ganarle un duelo MAG-INT. La información recibida comenzará por los temas de mayor interés para el objetivo, terminando por los que menos le importen. Cuanto mayor sea la diferencia del duelo, más información se obtendrá. Pero si pierde el duelo, el objetivo será consciente del hechizo.*

**Orden***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración 1 hora  
Ordena una tarea a una criatura inteligente que pueda oírle, le entienda y no sea hostil. Para ello, debe ganarle un duelo MAG-INT, provocando que el objetivo se esfuerce al máximo para cumplir dicha tarea mientras dure el efecto del hechizo. Si la orden implica poner en peligro, directa o indirectamente su vida, deberá ganar el duelo por 8 o más de diferencia. El objetivo será consciente de que ha sido víctima del hechizo si el Médium no gana el duelo o al terminar el efecto.*

**Retención***Hechizo instantáneo - Reacción  
USOS 5  
Crítico Duplica las desventajas aplicadas**Puede lanzarse sobre un objetivo que vaya a moverse, aplicándole desventaja en el Movimiento durante ese turno. Además, si gana un duelo MAG-FZA, le aplicará una segunda desventaja.*

**Cambiar trayectoria***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3**Aumenta +2 su EVA contra un proyectil lanzado contra él. Si lo evade, puede redirigirlo en línea recta hacia otro lugar, dentro de su alcance de hechizo. En caso de querer dirigirlo contra un objetivo, deberá hacerlo usando su PUN, como si de un arma de proyectil se tratase.*

**Telequinesis***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 5  
Puede mover objetos o criaturas usando su mente hasta 5m por turno. Si el objetivo se resiste a ser movido (un arma sujeta por su portador, una criatura que no quiere ser movida, etc) el Médium debe ganarle un duelo de MAG contra su FZA o MAG para conseguirlo. Hacer chocar criaturas u objetos puede causar daños dependiendo de la situación. Las criaturas bajo el efecto de Telequinesis, podrán liberarse de él superando una tirada de FZA o MAG al inicio de su turno. Este hechizo, pese a ser canalizado, no impide que el Médium lance otros hechizos, incluso este mismo.*

**Silenciar***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Duración 1 turno  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico +8 daño**Daña la mente del objetivo. Además, si le gana un duelo MAG-MAG al objetivo, este quedará silenciado.*

**Onda de choque***Hechizo instantáneo  
USOS 2  
Alcance Cubo de 5m de lado frente al Médium  
Crítico Tiene ventaja en los duelos**Crea una fuerte proyección con su mente que lanza hacia atrás todos los objetos y criaturas que haya frente a él. Además, si les gana un duelo MAG-AGL, las derribará. El desplazamiento de los objetos o criaturas puede provocar choques, capaces a su vez de provocar daño a los afectados. Los objetivos medianos o menores se moverán sin necesidad de tirada, sin embargo, para mover a objetivos de mayor tamaño necesitará ganar un duelo MAG-FZA.*

**Gran impacto psíquico***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d12 daño verdadero  
Crítico +10 daño**Retuerce la mente de su objetivo para causarle grandes daños. Este hechizo aplicará ventaja contra enemigos sin inteligencia o con menos INT que él. Los golpes mortales con este hechizo no matan al objetivo, sino que lo dejan inconsciente.*

**ORÁCULO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | 0 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 6 | 5 | 8 | 7 | 4 | 7 |

Los Oráculos son tan discriminados como reclamados, según si quién lo hace necesita de sus servicios o no. Son los Mentalistas que han sido capaces de extender su potencial hasta trascender el mundo material, renegando así de interactuar con objetos y criaturas en pos de controlar el mismísimo destino. Son capaces de alterar eventos ya producidos o incluso de ver eventos futuros y anticiparse a ellos.

**Fortalezas**- Potencian enormemente las acciones de sus compañeros y entorpecen las de los rivales.  
- Pueden anticiparse a casi cualquier situación problemática.

**Debilidades**- Por si solos no tienen demasiado potencial.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Oráculo puede sabes lo que está pensando una criatura inteligente con tan solo mirarla. El objetivo se dará cuenta de la intrusión si se prolonga en el tiempo.

**HABILIDADES**

**¿Suerte o destino?***Reacción**Puede realizar cualquier tirada usando su SUE en vez de el atributo que corresponda*

**Truncar destino***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5**Puede alterar el equilibrio de los acontecimientos sumando o restando 1 a cualquier tirada de atributo que una criatura realice dentro de su alcance de hechizo.*

**Dejavu***Hechizo instantáneo -Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5**Obliga al objetivo a repetir una tirada de atributo que acabe de realizar.*

**Identificar***Hechizo que requiere 10 minutos de ritual - Sin lanzamiento  
Alcance Toque  
Conoce las propiedades y características de un objeto. En caso de ser un objeto mágico, conocerá a la perfección todos sus efectos y cómo funciona.*

**Localizar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Alcance 100m alrededor del lanzador**Elige un tema, objeto o criatura concreta, la cual será el objetivo de su búsqueda. Mientras dure el efecto, detectará cualquier referencia a aquello que busca en cuanto esté dentro de su alcance. La referencia puede ser un texto que hable sobre lo que se busca, una conversación, o el objetivo en sí. El Oráculo debe dar forma en su mente a aquello que busca de lanzar el hechizo. Cuanto más concreta sea la idea, más fácil será encontrarla. Por ejemplo, si busca “un perro”, es posible que encuentre montones de referencias, y no el perro que está buscando. Pero si por ejemplo busca “Labrador negro, de una determinada altura, una cicatriz en el lomo y orejas grises”, probablemente cualquier referencia que encuentre estará relacionada con su objetivo.*

**Seguimiento***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance Toque  
Duración 1 semana**Marca a un objeto o criatura, y desde ese momento, sabrá la distancia y dirección a la que se encuentra respecto a él. Si la criatura muere o el objeto es destruido, el hechizo terminará y el Oráculo será consciente de ello.*

**Conexión mental***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual  
USOS 1  
Duración 30 segundos**Mueve su conciencia a la mente de una criatura inteligente a la que haya podido tocar en al menos una ocasión, pudiendo tener una conversación telepática con ella mientras dure el efecto. El Oráculo quedará en trance, que será inconsciente a todos los efectos salvo por el hecho de que no se caerá al suelo.*

**Clarividencia***Hechizo que requiere de 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Duración Hasta 10 minutos  
Alcance 100m**El Oráculo proyecta su conciencia hacia un lugar que haya visto anteriormente y que esté dentro del alcance. Desde ese momento, oirá y verá el entorno como si estuviera allí presente, aunque no podrá cambiar de posición. Clarividencia será indetectable, salvo para aquellos que puedan detectar magia. Mientras dura el efecto, el Oráculo queda en trance, que será inconsciente a todos los efectos salvo por el hecho de que no se caerá al suelo.*

**Predicción***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3**Puede usarse para conocer qué va a hacer el objetivo a continuación. En caso de estar en combate, el Oráculo conocerá las acciones que llevará a cabo durante su próximo turno, y en caso de que esas acciones impliquen atacar o interactuar con el Oráculo, le aplicará desventaja, ya que conoce cuáles serán sus movimientos. También puede usarse justo antes de recibir un ataque, aplicando la desventaja como se describe anteriormente, solo que en este caso, el Oráculo tiene la certeza de que el ataque es contra él mismo. Debe tenerse en cuenta que cualquier acción que influya en el objetivo puede hacerle cambiar de opinión, y llevar a cabo una acción distinta.*

**Adivinación***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1**Es capaz de adelantarse a los acontecimientos y conocer qué ocurrirá si se toma un determinado camino. El Oráculo le contará al Director cuál es su plan y este le responderá de forma aproximada lo que encontrará siguiendo dicho camino. Por ejemplo, tras decirle que el grupo piensa adentrarse por la puerta de la derecha, el Director les dirá que al principio encontrarán un pasillo tranquilo, pero que luego se toparán con diversas trampas, para acabar encerrados en una sala donde les esperan numerosos enemigos. La información no es detallada, pero el Oráculo sabrá perfectamente lo que ocurre si continúa con su plan.*

**UMBRÍO**

Algunas personas necen con una pizca de magia en su interior, aunque no lo suficientemente intensa como para manifestarse. Sin embargo, bajo ciertas vivencias traumáticas, esta magia puede detonar y corromperse, volviéndose una ola de energía oscura que invade a la persona, convirtiéndola en Umbrío.

Algunos de ellos han pasado por una época de tristeza desmedida por la pérdida de algún ser querido; otros han sufrido marginación y malos tratos, llenándose su corazón de odio; y otros simplemente han visto cómo sus sueños se desvanecían sin poder hacer nada. Pero de una forma u otra, esta energía oscura se manifiesta para compensar la balanza; aunque no suele ser de manera ética y honrada.

**Fortalezas**- Dominan las sombras y la oscuridad, beneficiándose mucho de ellas.  
- Son capaces de causar grandes cantidades de daño.

**Debilidades**- En lugares luminosos no son capaces de aprovechar todo su potencial.

**HABILIDADES**

**Emociones contenidas***Aumenta +1 su CAR. Además, cuando toque a una criatura o le lance con éxito un hechizo, podrá saber acerca de las emociones negativas que siente en ese momento, en caso de tener alguna.*

**Empatía forzosa***Puede usarse antes de realizar un duelo en el que intervenga el CAR del Umbrío. Aplicará ventaja a su tirada y reducirá a la mitad el atributo del enemigo.*

**Espiritismo***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos avanzados sobre todo lo relacionado con no-muertos o criaturas de la Maraña, y es inmune al miedo provocado por ellas.*

**Rencor***Tiene ventaja en sus ataques cuando tiene 6 PS o menos.*

**Miedo acérrimo***Aplica desventaja a las tiradas de VOL provocadas por sus hechizos.*

**Tinieblas***Aumenta +1 el daño causado cuando se encuentra completamente a oscuras o con una luminosidad casi nula.*

**Oscuridad***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Alcance 10m alrededor del Umbrío.**Apaga al instante todas las fuentes de luz comunes dentro del alcance.*

**Amparo de las sombras***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción**El Umbrío tiene visión nocturna reducida, pudiendo ver sin problemas hasta a 10m de distancia. Además, puede consumir 1 USO de cualquiera de sus hechizos para aumentar +3 su EVA y +3 RD contra un ataque CaC o de proyectil del que vaya a ser víctima. Debe lanzarse antes de conocer la tirada de impacto del enemigo.*

**Viaje sombrío** *USOS 3  
Alcance 30 metros**Durante su movimiento, y sin consumir acción de ningún tipo, puede viajar de una sombra ajena bien definida, a otra dentro del alcance y que pueda ver desde su posición; siempre que haya espacio para reaparecer.*

**Mordaza oscura***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3  
Puede lanzarse sobre un objetivo que vaya a moverse y tenga una sombra bien definida. Si le gana un duelo MAG-FZA, anulará completamente su acción de Movimiento del turno. Aunque nada le impedirá moverse usando su acción.*

**Aterrar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 5**Consume 1 USO por cada objetivo sobre el que quiera lanzar este hechizo. Si les gana un duelo MAG-VOL, se considerará que están Aterrados.*

**Enlace de almas***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 1**Tras herir a una criatura, puede usar este hechizo para enlazar automáticamente su alma con la del objetivo. Desde ese momento, todo el daño sufrido por uno, lo sufrirá el otro como daño verdadero. Además, en todo momento, ambos conocerán la posición del otro. El efecto dura hasta que el Umbrío decida hacerlo desaparecer, ambos se separen más de 100m o uno de los dos muera definitivamente.*

**Consumir***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Duración 5 turnos  
Daño 1d3 daño verdadero por turno  
Crítico El daño pasa a ser 1d6**Causa daño al objetivo cada turno mientras dure el efecto. Solo puede estar activo en un objetivo al mismo tiempo.*

**Silenciar***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Duración 1 turno  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico +8 daño**Daña la mente del objetivo. Además, si le gana un duelo MAG-MAG al objetivo, este quedará silenciado.*

**Descarga oscura***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 6  
Elemento Oscuridad  
Daño 1d12 daño mágico  
Crítico +8 daño**Lanza una masa de oscuridad palpitante que ignora la RD del objetivo.*

**Pozo de sombras***Hechizo instantáneo  
USOS 2  
Área de efecto Superficie de 3m de radio  
Elemento Oscuridad  
Daño 1d12 daño mágico  
Crítico +8 daño  
Crea un pozo de sombras en el suelo que absorbe la energía vital de los que se encuentren en contacto sobre él. Si una criatura muere por el Pozo de sombras, será absorbida por él, desapareciendo por completo sin dejar rastro.*

**BRUJO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 5 | 3 | 8 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 7 | 6 | 3 |

Los Brujos no tuvieron una infancia fácil. La mayoría de ellos sufrió acoso o algún tipo de marginación, lo que les hizo ser capaces de dominar la magia de sangre. Su objetivo es que el resto del mundo empatice con ellos por la fuerza y que sientan su sufrimiento. Por ello, no dudan en dañarse a sí mismos para proyectar ese daño contra sus enemigos.

**Fortalezas**- Capaces de causar grandes cantidades de daño.  
- Sus habilidades le permiten recuperarse rápidamente del daño sufrido.   
- Pueden sacrificar su propia salud para alterar ciertas tiradas.

**Debilidades**- Tienen que tener mucho cuidado a la hora de mantener el equilibrio entre la salud perdida y la recuperada.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Brujo tendrá ventaja al lanzar todos sus hechizos.

**HABILIDADES**

**Sangre impía***Puede decidir recibir 1d6 de daño verdadero a cambio de repetir una tirada de atributo o daño. Podrá incluso repetir una pifia, pero el daño será 1d12. No tiene límite a la hora de repetir tiradas, salvo sus propios PS.*

**Delicia carmesí***Cuando prueba la sangre de un ser vivo, es capaz de conocer sus recuerdos más recientes. Deberá hacer un duelo MAG-INT con el objetivo, y la diferencia será el número de horas a las que podrá acceder (mínimo 1 hora). Puede usarse incluso si la criatura ha muerto, aunque la sangre aún debe estar fresca.*

**Purificar la sangre***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
Duración 24 horas  
Alcance Toque**Elimina del organismo de cualquier criatura con sangre, todo rastro de sustancias nocivas, bacterias, etc. Además, hace a la criatura inmune a dicha sustancia durante 24 horas.*

**Pacto de sangre***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance Toque  
Cualquier acuerdo o trato puede sellarse con este hechizo. Durante el lanzamiento del hechizo, deberán nombrarse todas y cada una de las cláusulas y condiciones del contrato y todos los participantes deberán estar de acuerdo, si no, el hechizo no tendrá efecto. Desde ese momento, romper lo acordado supondrá la muerte instantánea y definitiva. Solo puede haber un Pacto de sangre activo al mismo tiempo.*

**Sanguijuela***Cada vez que una criatura con sangre muere a 10m del Brujo, este recupera PS en función de su tamaño:*

* *Diminuto: 1 PS*
* *Pequeño: 1d2 PS*
* *Mediano: 1d6 PS*
* *Grande: 1d20 PS*
* *Gigante: Todos sus PS*

**Círculo de sangre***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
Duración 1 minuto  
Área de efecto Superficie de 1m alrededor del lanzador**Dibuja un círculo mágico bajo sus pies. Mientras esté en su interior, regenerará 3 PS cada vez que dañe a un enemigo de la forma que sea, y aplicará desventaja a los hechizos contra él.*

**Drenar vida***Hechizo instantáneo - Canalizado  
USOS 3  
Daño 1d3 de daño verdadero cada turno  
Crítico El daño pasa a ser 1d6**Absorbe la salud del objetivo lentamente, regenerando tantos PS como daño cause.*

**Guadaña carmesí***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Daño 1d12+3 daño físico  
Crítico +10 daño**Hace aparecer en sus manos una guadaña sombría para atacar CaC a su objetivo. El ataque tiene +3 de crítico, recupera al Brujo tantos PS como daño causado, y si asesta un golpe mortal, no perderá el USO. La guadaña desaparece tras el ataque. Debe tener las dos manos libres para ejecutar este hechizo.*

**Sacrificio***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Daño El triple de 1d8 sufrido  
Crítico El Brujo sufre 5 de daño extra y suma +15 al daño causado**El Brujo se daña a sí mismo, sufriendo 1d8 de daño verdadero, para proyectar el triple de dicho daño contra su objetivo.*

**Vaciar recipiente***Hechizo instantáneo - Canalizado  
USOS 3  
Daño Diferencia del duelo  
Crítico Tiene ventaja en los duelos**Exprime al objetivo para hacer rebosar toda la sangre de su interior y acabar con él. Cada turno harán un duelo MAG-RES, y si gana el Brujo, le causará tanto daño como diferencia haya en el duelo. Cada turno consecutivo, el Brujo añade un +2 a su tirada. la criatura que muera debido al daño de este hechizo, no caerá Moribunda, sino que morirá automáticamente. Solo afecta a criaturas con sangre en su interior, o alguna sustancia similar.*

**NIGROMANTE**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 5 | 3 | 8 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 7 | 6 | 3 |

La soledad ha consumido a los Nigromantes. La mayoría perdieron a alguien importante, y es ese deseo de volver a verlo o traerlo de vuelta, lo que les hace adentrarse en el oscuro campo de la nigromancia.

Entre sus habilidades están la de comunicarse con los espíritus de una zona, o incluso levantar y controlar a una criatura muerta recientemente.

**Fortalezas**- Se hacen más fuertes cuanto más avanza un combate y más criaturas van muriendo.

**Debilidades**- Para obtener su máximo potencial, dependen de sus enemigos: a más poderosos sean, más poderosos serán cuando los controle.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Nigromante tendrá ventaja al lanzar todos sus hechizos.

**HABILIDADES**

**Yo soy la muerte***Cuando se encuentra Moribundo, todas las tiradas de muerte serán éxitos automáticos. Y si recibe daño en este estado, en vez de un fallo automático, podrá hacer una tirada de muerte para ver si es un fallo o si ignora dicho daño.*

**Matasanos***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos avanzados de medicina, y le permite conocer con detalle la causa de la muerte de una criatura. Cuánto más tiempo haya pasado desde su muerte, menos detalles obtendrá.*

**Vivir entre los muertos***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Detecta la presencia de no-muertos a 50m de él, conociendo también lo poderosas que son. Además, dichas criaturas siempre le seleccionarán como última opción a la hora de atacar, salvo que sean capaces de razonar.*

**Ecos del más allá***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Canalizado  
USOS 1**Puede hablar con las almas de los muertos de la zona, en caso de haberlas. También puede usarse para comunicarse con la criatura reanimada.*

**Alterar edad***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 5  
Duración 1 hora  
Alcance Toque  
Aumenta o disminuye la edad del objetivo, dentro de sus límites naturales. El cambio es puramente estético, pues las capacidades y atributos del objetivo no se ven afectados lo más mínimo.  
Sin embargo, si se dispone de un objeto de gran importancia para el objetivo y que esté fuertemente vinculado a un momento concreto de su vida, puede usarse para llevar al objetivo a ese momento de su vida, destruyéndose el objeto tras el ritual. En este caso, sí que podrán aumentar o disminuir los atributos y capacidades del objetivo.*

**Necromancia***Hechizo que requiere 1 hora de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1**Puede perder 1 PS máximo para devolver a la vida a una criatura, convirtiéndola en un híbrido entre lo que era y no-muerto. Tanto su aspecto como su personalidad se verán afectados, siendo ahora más pálido, callado y sombrío. Además, reducirá de forma permanente -1 su INT y CAR (hasta un mínimo de 1).*

**Reanimar cadáver***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Duración 24 horas**Puede lanzarse sobre una criatura muerta de tamaño mediano o menor, independientemente de su estado. Esta criatura volverá temporalmente a la vida sin conciencia y manteniendo su estado físico actual. El Nigromante tendrá control absoluto sobre ella sin tener que mediar palabra. La criatura conservará absolutamente todos los atributos y habilidades que tenía en vida, salvo que su cuerpo haya cambiado debido al paso del tiempo (ahora sea un esqueleto) o a algún accidente (como perder un brazo o las piernas). Este hechizo solo puede ser lanzado una vez sobre cada criatura.*

**Condena***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Condena a muerte al objetivo, aplicando ventaja en todos los ataques realizados contra él. Sin embargo, si el objetivo no ha muerto al final del próximo turno del Nigromante, es decir, 1 ronda completa, el Nigromante y todos los que le atacaron en ese periodo morirán en su lugar.*

**Toque necrótico***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Alcance Toque  
Daño 1d8 de daño verdadero**Si le gana un duelo MAG-RES al objetivo, le causará daño y el efecto se prolongará. Cada inicio de turno del objetivo, este deberá hacer una tirada de RES para intentar no sufrir daño de nuevo y detener la corrupción. El efecto se repetirá cada turno hasta que supere la tirada de RES, y no puede estar activo en más de un objetivo al mismo tiempo.*

**Avalancha fantasma***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Elemento Oscuridad  
Daño 1d12 de daño mágico  
Crítico El aumento de daño por cada criatura muerta es +5 en vez de +2.**Invoca a los fantasmas de la zona para arremeter contra su objetivo. Aumenta +2 el daño causado por cada criatura a 20m que haya muerto durante el combate.*

**TORTURADOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 5 | 3 | 8 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 7 | 2 | 3 |

Por razones de lo más variadas, los Torturadores disfrutan del sufrimiento ajeno. Los llantos y gritos de pánico de sus enemigos son melodía para sus oídos, extansiándolos hasta límites que rozan la demencia.

**Fortalezas**- Tienen un dominio casi total contra enemigos débiles de moral.

**Debilidades**- Pierden mucho potencial si no son capaces de hacer sucumbir emocionalmente a sus enemigos.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Torturador tendrá ventaja al lanzar todos sus hechizos.

**HABILIDADES**

**No hay dolor***Aumenta +2 su RES y VOL*

**Maestro de la tortura***Sabe cómo producir el máximo dolor en el objetivo sin que este llegue a desmayarse. Además, supera automáticamente todas las tiradas de VOL referente a dolor, sufrimiento o cualquier otro sentimiento negativo, ya sea propio o ajeno.*

**Agonía ajena***Si se encuentra en una situación donde reina el pánico, miedo, tristeza, desesperación, o cualquier otro sentimiento negativo, aumenta +2 sus atributos y +2 el daño causado.*

**Saborear el miedo***Tiene ventaja en cualquier tirada contra criaturas Aterradas.*

**Sin esperanza***Cualquier criatura afectada de forma directa o indirecta por un hechizo del Torturador, no podrá regenerar PS ni USOS hasta el final de la siguiente ronda.*

**El dolor es placer***Cuando recibe un ataque que le causa 10 de daño o más (antes de aplicar reducciones), regenera automáticamente 1 USO de una habilidad a su elección.*

**Tortura infinita***En su siguiente turno, después de haber recibido un ataque crítico, el Torturador podrá lanzar 2 hechizos en vez de 1.*

**Pensamientos retorcidos***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico Aplica un -1 extra a las tiradas  
Retuerce y exprime la mente del objetivo, haciendo que aplique un -1 a todas las tiradas que realice mientras dure el efecto. Al inicio de cada turno, sufrirá daño y podrá intentar liberarse del efecto superando una tirada de VOL.*

**Atormentar***Hechizo instantáneo - Canalizado  
USOS 3  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico Aplica desventaja a todas las tiradas del objetivo**Comienzan a aflorar los miedos del objetivo, obligándolo cada turno a realizar una tirada de VOL. Si falla, sufrirá daño, perderá su turno y se considerará Aterrado. El hechizo no se interrumpe porque el objetivo supere la tirada.*

**Aplastar espíritu***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico +8 daño  
Si asesta un golpe mortal con este hechizo, hará que el objetivo muera entre terribles sufrimientos, obligando a todos sus aliados presentes a superar una tirada de VOL o quedar Aterrados del Torturador. No afecta a criaturas sin inteligencia.*

**ESPIRITUALISTA**

Los Espiritualistas son personas que han tenido contacto con la magia caótica y espiritual de La Maraña. No todos los mortales son capaces de soportarla, pero aquellos que lo hacen obtienen poderosos poderes.

**Fortalezas**- Tienen un gran control sobre la magia, pudiendo conseguir el recurso que más necesiten en cada momento.

**Debilidades**- Tienen atributos físicos muy bajos debido al desgaste por la exposición de su cuerpo a la magia de la Maraña.

**HABILIDADES**

**Corrupción total***Habilidad repetible**La magia de la Maraña consume su cuerpo casi por completo, dejando marcas significativas como cambios de color, deformaciones, etc. Aumenta +5 sus PS máximos, +1 el daño causado y +1 el crítico. Volver a elegir esta habilidad, revocará todos los cambios, volviendo a su estado original.*

**Descontrol interno***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 1**Puede usar esta habilidad cuando vaya a caer Moribundo, sobreviviendo con 1 PS; o cuando vaya a morir definitivamente, quedando inconsciente pero estable. Tras esto, el Espiritualista sufrirá malformaciones permanentes en su cuerpo, que no tendrán más efectos que cambios estéticos en él, y que irá acumulando cada vez que recurra a esta habilidad para sobrevivir.*

**Inestabilidad***Su cuerpo no se comporta como los del resto, haciendo que cualquier efecto mágico, beneficioso o perjudicial, dure la mitad de tiempo sobre él (mínimo 1 turno). Además, al caer Moribundo, causa 1d6 de daño mágico a las criaturas adyacentes.*

**Mestizo***Aumenta +1 sus PS máximos. Además, siempre será el último en ser atacado por las criaturas de la Maraña sin capacidad de razonamiento, y podrá comunicarse con ellas.*

**Espiritismo***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos avanzados sobre todo lo relacionado con no-muertos o criaturas de la Maraña, y es inmune al miedo provocado por ellas.*

**Atracción mágica***Aplica ventaja para moverse directamente hacia una criatura de naturaleza mágica o capaz de usarla en mayor o menor medida.*

**Energía prestada***Puede reducir -1 sus PS máximos para recuperar 1 USO de una habilidad a su elección.*

**Magia palpitante***Reacción  
USOS 5**Puede repetir una tirada para resistir el efecto de un hechizo.*

**Detectar magia***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1**Siente la presencia de magia a 50m de él. Además, sabrá lo poderosa que es y si proviene de una criatura o de un objeto inerte.*

**Disipación mágica***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3**Puede elegir entre uno de los siguientes 3 efectos:*

* *Eliminar un efecto mágico activo sobre un objeto, criatura o zona.*
* *Interrumpir un canalizado activo.*
* *Desactivar durante 1d4 rondas el efecto de un arma u objeto mágico.*

*En cualquiera de los casos, debe realizar una tirada de MAG. Puede que sea una tirada de dificultad variable en función de lo poderosa que sea la magia, o un duelo contra el lanzador del hechizo que intenta disipar.*

**Caminar por el limbo***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1  
Duración Hasta 3 turnos**Cruza al limbo entre el plano material y la Maraña, volviéndose etéreo. Mientras dura el efecto, su visión se reduce a solo 10 metros.*

**Familiar hechicero***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 1**Invoca una criatura de la Maraña repleta de magia que le otorga uno u otro beneficio según su naturaleza:*

* *Aumenta +1 el daño causado.*
* *Aumenta +1 el crítico.*
* *Aumenta +4 sus PS actuales y máximos.*

*Los familiares son pequeños y no pueden interactuar con el entorno, siendo inmunes a cualquier daño o efecto. Solo puede tener activo uno de ellos al mismo tiempo.*

**Desgarrar el tejido***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Duración 1 minutos  
Alcance 20m alrededor del lanzador  
Crítico El lanzador es inmune a su efecto hasta el final de su siguiente turno**Rompe el tejido que constituye el plano en el que se encuentra, alterando las leyes físicas que lo definen. En el área de efecto, todas las criaturas aplicarán 3 desventajas en su Movimiento y en cualquier acción que realicen.*

**Magia distorsionada***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 5**Consume 1 USO por cada objetivo sobre el que quiera lanzar este hechizo, que debe ser una criatura usuaria de magia y capaz de razonar. Si les gana un duelo MAG-VOL, se considerará que están Aterrados.*

**Separar espíritu***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico +8 daño**Divide la esencia de una criatura entre distintos planos para dañarla. Además, si le gana un duelo de MAG contra MAG o RES, la criatura quedará aturdida.*

**Impacto espiritual***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 8  
Daño 1d6 daño mágico  
Crítico +8 daño**Lanza una mota cargada de energía espiritual para dañar a su objetivo.*

**INVOCADOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | 0 | 3 | 3 | 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Los Invocadores han llegado a tener contacto con criaturas de naturaleza noble de La Maraña, con las que hicieron pactos de sangre. Estos pactos permiten al Invocador convocar a dichas criaturas, a cambio de cederles parte de su alma, de la cual se nutren.

**Invocaciones:** Los espíritus invocados obedecen al Invocador sin necesidad de mediar palabra. El aspecto de cada uno varía en función del Invocador, siempre que respeten los estándares impuestos. Cuando una invocación muere, se desvanece automáticamente, volviendo a la Maraña. Solo puede tener activa una invocación al mismo tiempo, invocar a otra hará que se desvanezca la anterior.

**Fortalezas**- El poder invocar a diferentes espíritus les permite afrontar casi cualquier situacion.

**Debilidades**- Dependen casi por completo de sus invocaciones.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Invocador puede tener 2 espíritus activos al mismo tiempo.

**HABILIDADES**

**Empatía***Su vínculo con las invocaciones le han hecho comprender los sentimientos de los demás. Aumenta +5 su CAR y aplica ventaja en las tiradas de CAR. Además, el resto de personas reaccionarán mejor ante sus invocaciones.*

**Pacto***Cuando una de sus invocaciones vea sus PS reducidos a 0, podrá llevar a cabo su siguiente turno con normalidad antes de desaparecer.*

**Adaptación planar***Los PS máximos de las invocaciones aumentan conforme el Invocador sube de nivel, siendo +3 PS por nivel para la Bestia espiritual y +2 PS por nivel para el resto.*

**Alma compartida***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 1**El Invocador es capaz de ver y oír a través de sus invocaciones mientras dura el efecto.*

**Ceder poder***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5**Tras conocer el daño causado por el ataque de su invocación, el Invocador puede usar esta habilidad para sufrir él mismo 1d3 de daño verdadero y añadir el doble de esa cantidad al daño causado por dicho ataque.*

**Espíritu predilecto***Habilidad repetible**Elige a una de sus invocaciones como predilecta. Desde ese momento, aumentará +1 sus USOS y no tendrá duración máxima. Puede elegirse esta habilidad de nuevo para cambiar de invocación predilecta.*

**Invocación: Vigía eterno***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 1  
Duración 1 hora**Invoca un espíritu sombrío de las Tierras Perdidas con las siguientes características:*

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 | 0 | 2 | 2 | 7 | 1 | 3 | 1 | 3 | 8 | 6 | 8 | 1 | 1 |

**HABILIDADES**

**Voz de ultratumba***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 1 turno**Si le gana un duelo MAG-MAG al objetivo, este quedará silenciado.*

**Descarga espectral***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 5  
Daño 1d10 daño mágico  
Crítico +8 daño**Puede decidir lanzar este hechizo sin consumir USO, lo que reducirá el daño a 1d4 y el crítico a +6 daño.*

**Lamento espectral***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Alcance 10m alrededor del lanzador  
Daño 1d10 daño mágico  
Crítico +8 daño**Tras un estridente chillido, causa daño a todas criaturas, dentro del alcance, elegidas por el Vigía eterno.*

**Invocación: Bestia espiritual***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 1  
Duración 1 hora**Invoca una bestia espiritual con las siguientes características:*

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 18 | 0 | 6 | 0 | 0 | 9 | 9 | 4 | 0 | 3 | 1 | 5 | 1 | 1 |

*Movimiento 8m****Fauces y garras***  *1d8 daño físico. Crítico: +8 daño. Sus golpes mortales le hacen recuperar 1d6 PS.*

**HABILIDADES**

**Guardián***Tiene ventaja en todas las tiradas que impliquen reducción de movimiento o pérdida de turno. Además, puede cargar con hasta 200kg sin problemas.*

**Piel endurecida***Reacción  
USOS 3**Aumenta +2 su RD. Además, puede usar esta habilidad cuando es víctima de un ataque para aumentar +3 su RD extra contra dicho ataque.*

**Ariete***Si se acerca a un objetivo que esté a 4m o más de distancia y le impacta con un ataque CaC, tras calcular el daño del ataque podrá intentar derribarlo ganándole un duelo FZA-FZA.*

**Invocación: Bailarina lunar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 1  
Duración 1 hora**Invoca una de las bailarinas lunares del Bosque Plateado con las siguientes características:*

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 2 | 7 | 7 | 0 | 3 | 3 | 9 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 1 |

**HABILIDADES**

**Baile lunar***Ignora las desventajas en el Movimiento. Además, se mueve a la misma velocidad cuando corre, nada o trepa.*

**Armas del ocaso***Puede crear en sus manos un Arco lunar o dos Cuchillas lunares. Podrá cambiar de arma como acción gratuita al inicio de su turno.*

* ***Arco lunar:*** *1d8 daño mágico. Crítico: +8 daño. Se considera “arma dual”. Tiene 1 USO de* ***Flecha guía****, que si impacta el ataque, aplicará ventaja al próximo ataque CaC o proyectil que reciba el objetivo.*
* ***Cuchilla lunar:*** *1d10 daño mágico. Crítico: +10 daño. Tiene 1 USO de* ***Corte nocturno****, que daño verdadero e ignora la EVA del objetivo.*

**Invocación: Ancestro primigenio***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**USOS 1  
Duración 1 hora**Invoca un espíritu puro de los Montes Primigenios con las siguientes características:*

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 | 0 | 2 | 2 | 7 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 8 | 1 |

*Emite luz blanca a 5m a su alrededor.*

**HABILIDADES**

**Ancestro primigenio***Si el Invocador muere completamente, puede sacrificarse a sí mismo para hacer que el Invocador sobreviva con 1 PS. Si esto ocurre, no podrá volver a ser invocado hasta pasados 7 días.*

**Sanación inferior***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Sanación 1d10  
Crítico +8 sanación  
Cura a un aliado herido.*

**Sanación primigenia***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Alcance 10m alrededor del lanzador  
Sanación 1d10 sanación  
Crítico +8 sanación  
Cura a todos los aliados de su alrededor.*

**Chispa luminosa***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d6 daño mágico (luz)  
Crítico +8 daño  
Chispa de luz que daña al objetivo.*

**CAÓTICO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | 0 | 3 | 3 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Se les denomina Caóticos debido a que su interacción con la Maraña fue repentina y descontrolada. La magia inestable de dicho plano inundó sus cuerpos, corrompiéndolos por dentro. Sin embargo, ellos tienen la sensación de tener una bestia desbocada en su interior, que no saben si liberarla acabará con ellos o con sus enemigos; por eso centran sus vidas en aprender a controlarla.

**Fortalezas**- Tienen una grandísima capacidad de destrucción.  
- Con suerte, pueden ser muy difíciles de matar.

**Debilidades**- Si quieren aspirar a su máximo potencial, deben tentar a la suerte, pudiendo sufrir grandes perjuicios.

**Beneficio especial:** Al alcanzar el nivel 10, el Caótico aprende la habilidad “Tejido ancestral”.

**Tejido ancestral***Reacción  
USOS 3  
Permite repetir una tirada de daño o de atributo.*

**HABILIDADES**

**Colapso***Aumenta +5 al daño crítico de sus hechizos.*

**Corrientes mágicas***Puede añadir voluntariamente 1 turno de ritual a alguno de sus hechizos ofensivos para anular el factor aleatorio. En el caso de Chispa desbocada, permitirá decidir a quién rebota, pero no si rebota o no.*

**Pespunte mágico***Tras obtener un crítico en el lanzamiento de uno de sus hechizos, podrá anular el efecto aleatorio del próximo hechizo que lance en su siguiente turno.*

**Alteración mágica***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción**Puede usarse para sumar o restar 1 a una de sus tiradas de MAG. Sin embargo, quedará silenciado hasta el final de la siguiente ronda.*

**Cuerpo inestable***Reacción**Puede usarse cuando recibe daño. Tiene un 50% de probabilidad de aumentar +4 RD o +2 el daño recibido por ese ataque.*

**Alterar el orden***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3**Puede usar esta habilidad cuando recibe daño proveniente de un hechizo. Si le gana un duelo MAG-MAG al lanzador, el daño se convertirá en sanación. Pero si pierde, sumará el daño crítico del hechizo al daño recibido.*

**Sobrecarga***Hechizo instantáneo  
USOS 5  
Alcance Toque  
Daño o sanación 1d12+3 daño mágico o sanación  
Crítico +10 daño o sanación y tiene ventaja en el duelo**Inunda de magia caótica al objetivo. Si le gana un duelo de MAG contra MAG o RES, el objetivo recibirá daño y el Caótico recuperará 1 USO de una habilidad a su elección. Pero si pierde el duelo, sanará al objetivo en vez de dañarlo y no recuperará ningún USO.*

**Explosión caótica***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Daño o sanación 1d20+5 de daño mágico o sanación  
Crítico +15 daño o sanación**Lanza energía condensada contra su objetivo. Este hechizo tiene un 50% de posibilidades de causar daño o de sanar al objetivo.*

**Chispa desbocada***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d8 daño mágico  
Crítico +10 daño**Libera una chispa que daña al objetivo. Tiene un 50% de posibilidades de salir rebotada hacia otro objetivo aleatorio dentro del alcance de hechizo, incluyendo al propio Caótico. El rebote puede producirse una y otra vez sin límite alguno, pero el Caótico deberá hacer una nueva tirada de MAG por cada rebote, para determinar si impacta o no sobre el objetivo. Si se produce un impacto crítico o asesta un golpe mortal, la chispa siempre rebotará.*

**Caos liberado***Hechizo instantáneo  
USOS 1  
Alcance 10m alrededor del foco del hechizo  
Daño 1d10 daño mágico  
Crítico +10 daño**Primero, el Caótico deja salir toda la magia inestable de su interior, que se expande hasta alcanzar a todas las criaturas dentro de su alcance. Cada criatura podrá hacer una tirada de MAG para intentar reducir a la mitad el daño del hechizo. Y entonces, en cada criatura que falló la tirada se generará una réplica del hechizo que tendrá exactamente los mismos efectos que el anterior, pudiendo dañar también al Caótico. Cada criatura solo puede verse afectada una vez por las réplicas, pese a que sea alcanzada por más de una. Las réplicas no pueden generar nuevas réplicas.*

**DEVORADOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | 0 | 6 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |

En la Maraña habitan multitud de criaturas de diferente naturaleza, pero hay un tipo de criatura que destaca sobre todas las demás por su maldad e inclinación hacia el caos y la destrucción: los demonios. Estos seres se alimentan de la esencia de los demás, consumiendo vidas, e incluso mundos enteros. En ocasiones, los demonios menos poderosos recurren a poseer a alguna criatura para consumirla poco a poco, al tiempo que conviven ambas en el mismo cuerpo; este es el caso del Devorador.

Su cuerpo fue tomado por un demonio, otorgándole poder a cambio de verse obligado a compartir su propio cuerpo y ser consumido lentamente por él.

**Cuerpo compartido:** El Devorador se verá en parte influenciado por la esencia maléfica y destructiva del demonio, aunque podrá en la mayoría de casos controlar sus impulsos. De igual forma, ambos pueden conversar mentalmente con total libertad, pues no dejan de ser dos almas en el mismo cuerpo.

**Fortalezas**- Alcanzan atributos físicos bastante altos.  
- Pueden atacar tanto CaC como con hechizos.  
- Son capaces de realizar descansos completos con mayor rapidez y frecuencia.

**Debilidades**- Muchas de sus habilidades se basan en intimidar a su objetivo, por lo que pierden potencial contra objetivos con alta VOL.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Devorador aprende “Susurro maligno”.

**Susurro maligno***Reacción**Duración 1 turno  
Durante su turno, el Devorador puede susurrarle una orden a una criatura a 1m que esté Aterrada de él, le entienda y pueda oírle. Si el objetivo falla una tirada de VOL, obedecerá dicha orden, sea la que sea, aunque solo durante su próximo turno.*

**HABILIDADES**

**Poder demoníaco***Aumenta +1 su IMP, MAG, FZA y RES*

**Híbrido***Aumenta +5 sus PS máximos y es inmune al daño del elemento oscuridad. Sin embargo, sufrirá el doble de daño del elemento luz y se considerará un ser de la Maraña.*

**El mal nunca descansa***No necesita dormir. Además, puede obtener los beneficios de un Descanso completo cuando lo desee, siempre que hayan pasado más de 12 horas desde el anterior.*

**La oscuridad me guía***Puede ver en la oscuridad sin problemas. Además, aumenta +3 el crítico contra criaturas que estén en completa oscuridad y no puedan ver a través de ella.*

**Aura de protección***Aumenta +2 RD contra el daño mágico.*

**Devorador de esencia***Cuando asesta un golpe mortal, recupera una cantidad de PS igual al daño sobrante de dicho ataque.*

**Presencia demoníaca***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5  
Alcance CaC**Intimida a una criatura, que deberá superar una tirada de VOL para no quedar Aterrada del Devorador.*

**Arma demoníaca***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5**Crea en sus manos un arma CaC a su elección, hecha de pura oscuridad, que tendrá las mismas características que el resto de armas de dicha clase, pero aumenta +1 su daño y aplica ataques mágicos de elemento oscuridad. Las Armas demoníacas desaparecen si dejan de ser sujetadas por su creador.*

**Garra del abismo***Proyectil mágico instantáneo  
USOS 3  
Daño 1d8 daño mágico (oscuridad)  
Crítico +8 daño**Lanza una garra sombría contra el objetivo. Si le gana un duelo de MAG contra la FZA o AGL del objetivo, provocará que este actúe en último lugar en la próxima ronda. Además, quedará Agarrado, debiendo superar una tirada de FZA para liberarse.*

**Posesión total***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 1  
Duración 5 turnos**Deja que el demonio de su interior tome control absoluto del cuerpo, aumentando +15 sus PS máximos y actuales, y +2 su daño y todos sus atributos. Mientras dure el efecto, el Devorador perderá el control, atacando a la criatura más cercana con todos sus recursos. Al terminar, el Devorador quedará inconsciente.*

**ALQUIMISTA**

Los Alquimistas son expertos alterando la morfología y propiedades de las cosas que les rodean. Su magia no está bien vista en la sociedad pues, pese a todas las ventajas que puede ofrecer, también puede provocar nefastos resultados a las personas.

Quienes acceden a ellos, lo suelen hacer clandestinamente, para obtener productos o servicios ilegales o poco éticos. Sin embargo, los Alquimistas rara vez dicen que no a una oportunidad de aprendizaje en la búsqueda de mejorar sus habilidades.

**Fortalezas**- Tienen muchísimos recursos tanto dentro como fuera del combate.  
- Son capaces de crear pociones increíblemente poderosas.

**Debilidades**- La gran mayoría de sus hechizos necesitan poder tocar al objetivo.  
- Pese a ser hechiceros, no son capaces de proyectar su magia directamente, sino que solo pueden transmitirla a objetos o criaturas para interactuar con ellas.

**HABILIDADES**

**Sujeto de pruebas***Aumenta +2 su RES y será capaz de resistir cualquier dolor.*

**Evolución forzosa***Aumenta +1 sus PS máximos. Además, si lo desea puede reducir -1 un atributo cualquier para aumentar +1 otro atributo. Cada atributo solo puede verse afectado una vez, ya sea para aumentarse o reducirse.*

**Adaptarse o morir***Si es víctima de alguna sustancia tóxica o dañina, creará automáticamente las defensas necesarias para resistirla, por lo que será inmune a sus efectos el resto de su vida.*

**Científico***Aumenta +1 su INT. Además, tiene conocimientos avanzados sobre matemáticas, física, química y biología.*

**Memorizar patrones***Memoriza a la perfección el patrón de cualquier objeto, criatura, elemento del entorno, sonido, etc, que pueda observar con suficiente atención.*

**Alterar color***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 5  
Duración Hasta 1 hora**Puede cambiar el color de una criatura u objeto, ambos de tamaño mediano o menor.*

**Alterar tamaño***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Duración Hasta 1 hora**Puede aumentar o reducir un rango el tamaño de una criatura u objeto. En caso de ser una criatura, esta debe acceder a cambiar de tamaño. Si se resiste, el hechizo no tendrá efecto. El cambio de tamaño afectará tanto a la criatura como a su vestimenta y objetos medianos o menores que porte, y no cambiará sus atributos y capacidades pese a cambiar su tamaño.*

**Cerrar heridas***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual – Sin lanzamiento  
Alcance Toque  
Hace que las heridas cicatricen muy rápido, pero sin llegar a sanar completamente. Regenera PS del objetivo hasta la mitad de los PS máximos.*

**Poción de sanación***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**Puede reducir -1 sus PS máximos para, con su propia sangre, crear una poción que debe almacenarse en un frasco o recipiente similar. Quien la ingiera, sanará por completo, recuperando sus PS por completo y eliminando cualquier veneno o enfermedad sobre él. Además, durante 3 rondas, no podrá caer Moribundo, sobreviviendo con 1 PS, pero no podrá volver a beneficiarse de los efectos de esta poción hasta pasadas 24 horas.*

**Poción de infusión***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**Puede reducir -1 sus PS máximos para, con su propia sangre, crear una poción que debe almacenarse en un frasco o recipiente similar. Quien la ingiera, recuperará todos los USOS de sus habilidades, pero no podrá volver a beneficiarse de los efectos de esta poción hasta pasadas 24 horas.*

**Poción de resurrección***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**Puede reducir -1 sus PS máximos para, con su propia sangre, crear una poción que debe almacenarse en un frasco o recipiente similar. Si se hace que la ingiera una criatura muerta, pero en condiciones de ser reanimada, este volverá a la vida con 1 PS.*

**Poción explosiva***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento**Arma arrojadiza  
Elemento Daño 1d20+5 daño mágico**Puede reducir -1 sus PS máximos para, con su propia sangre, crear una poción que debe almacenar en un frasco o recipiente similar. Dicha poción creará una fuerte explosión al romperse el frasco que la contenga, dañando a todas las criaturas dentro de su alcance. Los afectados deben realizar una tirada de AGL, y si la superan, reducirán a la mitad el daño recibido. El Alquimista puede repetir la tirada para calcular el daño de la explosión.*

**TRANSMUTADOR**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 0 | 5 | 5 | 7 | 5 | 7 | 5 | 8 | 6 | 7 | 4 | 4 | 3 |

Los Transmutadores controlan a su antojo los objetos inanimados de su alrededor, haciendo verdaderas maravillas con ellos.

Muchos se hacen pasar por orfebres, armeros o ingenieros, ayudándose de sus habilidades para mejorar sus trabajos. Pese a saber que si son descubiertos serán perseguidos y castigados.

**Fortalezas**- Los objetos con los que interactúan están en casi cualquier lugar de la vida cotidiana, por lo que les es muy fácil explotar todo su potencial.  
- Puede mejorar las armas de sus compañeros, haciéndolas más poderosas.

**Debilidades**- Pierden algo de potencial si ninguno de sus aliados o enemigos porta objetos metálicos como armas o armaduras.  
- Tienen pocas interacciones con criaturas vivas.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +3 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Transmutador aprende 2 habilidades extras de entre todas las de Alquimista y sus arquetipos, sin restricciones.

**HABILIDADES**

**Demolición***Facilita la destrucción o desgaste de estructuras y objetos.*

**Identificar***Hechizo que requiere 10 minutos de ritual - Sin lanzamiento  
Alcance Toque  
Conoce las propiedades y características de un objeto. En caso de ser un objeto mágico, conocerá a la perfección todos sus efectos y cómo funciona.*

**Alma de las cosas***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance Toque**Crea un vínculo con un arma o herramienta, aplicando ventaja en cualquier acción que realice con dicho objeto. Solo puede estar vinculado a un objeto al mismo tiempo.*

**Transmutación dorada***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 5  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Convierte una moneda de plata en una de oro mientras dure el efecto.*

**Alterar propiedades***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración Hasta 1 hora  
Alcance Toque**Otorga a un objeto de tamaño grande o menor una de las siguientes propiedades:*

* *Invisibilidad*
* *Alteración del peso: Duplica o reduce a la mitad el peso del objeto.*
* *Luminosidad: Hace que el objeto brille, iluminando 5m a su alrededor con una luz constante de un color a su elección.*

**Recipiente sin fondo***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance Toque**Puede lanzarse sobre un recipiente pequeño o diminuto (mochila, bolsillo, botella, etc). Desde ese momento, dicho recipiente podrá guardar cualquier cosa hasta ocupar en total un espacio de 2 metros cúbicos, siempre y cuando quepan por la entrada del mismo. Solo puede tener activo un Recipiente sin fondo al mismo tiempo, y si el efecto termina, de la forma que sea, todo lo que haya dentro del Recipiente sin fondo desaparece por completo sin remedio alguno.*

**Orfebre***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Alcance Toque**Puede moldear o reparar cualquier objeto de tamaño mediano o menor sin consumir USO. Además, si consume el USO, puede cambiar la forma de un arma, convirtiéndola en otra diferente (por ejemplo, convirtiendo un estoque en una maza).*

**Armero***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 12 horas  
Alcance Toque**Otorga una de las siguientes propiedades a un arma o armadura:*

* *Arma: Aumenta +2 el daño causado.*
* *Arma: Aumenta +1 el crítico.*
* *Arma: Aumenta +8 el daño crítico.*
* *Armadura: Aumenta +1 su RD.*
* *Armadura: Reduce -2 el requisito necesario para ser utilizada.*

*No pueden aplicarse varias mejoras al mismo objeto.*

**Desmantelar***Hechizo instantáneo  
USOS 3  
Crítico Causa 1d10 de daño físico al portador en caso de haberlo.**Inhabilita automáticamente cualquier mecanismo de tamaño pequeño o diminuto (cerraduras, ballestas, etc). El mecanismo quedará inservible hasta que sea reparado debidamente.*

**Aplastamiento***Hechizo instantáneo  
USOS 5  
Daño 1d20 daño físico  
Crítico +15 daño**Puede lanzarse sobre un objetivo que porte una armadura pesada. Si el Transmutador pierde un duelo MAG-FZA contra el objetivo, este recibirá la mitad del daño. Este hechizo ignora la RD aportada por la armadura pesada que se está aplastando. Una vez termine el efecto, la armadura volverá a la normalidad.*

**METAMORFO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 | 0 | 5 | 5 | 7 | 5 | 7 | 5 | 8 | 6 | 7 | 4 | 4 | 3 |

Los Metamorfos son capaces de modificar las propiedades biológicas de las criaturas de su alrededor. Pueden romper las barreras impuestas por los cuerpos de los mortales, algo que es muy atractivo para muchos. Es por ello que, pese a que algunos Metamorfos se dedican a la medicina, usando sus habilidades para salvar vidas, la gran mayoría trabaja clandestinamente ofreciendo servicios de dudosa ética y moral.

**Fortalezas**- Pueden hacer que tanto ellos como sus compañeros se adapten a casi cualquier situación.

**Debilidades**- Tienen pocas interacciones con objetos inanimados.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Metamorfo aprende 2 habilidades extras de entre todas las de Alquimista y sus arquetipos, sin restricciones.

**HABILIDADES**

**Reconstrucción corporal***Devuelve a su aspecto original e induce el estado Moribundo en una criatura que no estuviese en disposición de ser reanimada (por desfiguración, exceso de putrefacción, etc).*

**Cambiar aspecto***Hechizo que requiere 1 minuto de ritual - Sin lanzamiento  
USOS 5  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Moldea el cuerpo de una criatura, cambiando su apariencia física por completo, pero sin afectar a sus atributos ni a sus características propias (voz, enfermedades, etc). La criatura debe acceder a ser modificada, de lo contrario, el hechizo no tendrá efecto. Debe mantenerse la forma base de la criatura, es decir, un humano no puede transformarse en perro, aunque sí crecer o encoger dentro de los límites de la raza humana.*

**Cuerdas vocales***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5  
Duración 10 minutos  
Alcance Toque**Modifica las cuerdas vocales del objetivo para adaptar su voz a otra cuyo patrón conozca.*

**Potenciar sentidos***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Provoca uno de los siguientes cambios sobre el objetivo, aumentando +3 su PER cuando use el recurso mejorado:*

* *Ojos negros: Otorga al objetivo visión en la oscuridad y duplica la distancia de visión.*
* *Hocico: Mejora el olfato del objetivo, permitiéndole rastrear con muchísima facilidad.*
* *Orejas felinas: Hace al objetivo detectar sonidos desde el doble de distancia y con mayor claridad.*

**Adaptación***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Provoca uno de los siguientes cambios sobre el objetivo:*

* *Branquias y aletas: Otorga al objetivo la capacidad de respirar bajo el agua. Además, iguala su Movimiento de nado al de carrera.*
* *Pelaje: Protege al objetivo de temperaturas extremas.*
* *Ventosas: Permite al objetivo adherirse a superficies sólidas y trepar por ellas.*
* *Camuflaje: Hace al objetivo Invisible siempre y cuando se encuentre quieto y pegado a una superficie sólida.*

**Alas***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración 10 minutos  
Alcance Toque**Crecen en el objetivo un par de alas, ignorando las posibles colisiones con ropa, armaduras, etc. El objetivo recibe la capacidad de volar con un Movimiento de 10m mientras dure el efecto.*

**Acelerar***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración 1 minuto  
Alcance Toque**Potencia las piernas, aletas, alas o lo que quiera que el objetivo use para desplazarse. Mientras dure el efecto duplica su Movimiento y capacidad de salto.*

**Armas salvajes***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 5  
Duración 1 hora  
Alcance Toque**Provoca uno de los siguientes cambios sobre el objetivo:*

* *Cuernos: Causan 1d6 de daño físico, con +8 de daño crítico. Pero si avanza 4 metros hacia el objetivo y le golpea causa 1d12+3 de daño físico y +12 de daño crítico.*
* *Garras: Causan 1d8 de daño físico, con +8 de daño crítico. Se consideran armas duales, y cada vez que Agarre o Inmovilice a un objetivo, o este intente liberarse, le causará automáticamente el daño equivalente a un ataque.*
* *Colmillos: Causan 1d10 de daño físico, con +10 de daño crítico. Aumenta +2 el crítico. Además, puede atacar con ellos con normalidad mientras tiene Inmovilizada a una criatura.*
* *Cola: Causa 1d6 de daño físico, con +8 de daño crítico. Si gana un duelo de FZA contra la FZA o AGL del objetivo, lo derriba.*

**Polimorfia***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 2  
Duración 3 turnos  
Si gana un duelo de MAG contra la MAG o RES del objetivo, lo convertirá en un animal pequeño a su elección (rata, gallina, pez, etc). El objetivo se comportará exactamente como lo haría dicho animal mientras dure el efecto, sin capacidad de razonamiento. Si el animal sufre cualquier tipo de daño, el efecto se desvanecerá y el objetivo volverá a su forma original, sufriendo el daño del ataque recibido.*

**Daños internos***Hechizo instantáneo  
USOS 5  
Duración 1 turno  
Daño 1d6 daño verdadero  
Crítico +8 daño**Causa rápidos y bruscos cambios en los órganos del objetivo. Si gana un duelo MAG-RES, aturdirá al objetivo. No afecta a criaturas que no tengan órganos internos.*

**DIPLOMÁTICO**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12 | 0 | 5 | 5 | 0 | 4 | 4 | 4 | 6 | 5 | 5 | 2 | 9 | 9 |

Todo el mundo conoce a alguien que consigue todo lo que desea sin mover ni un dedo, tan solo hablando con las personas adecuadas, de la forma adecuada. Pues los Diplomáticos son ese tipo de personas. Algunos se ayudan de su elocuencia, otros de sus riquezas, otros de su belleza innata y otros de una reputación pasada; pero de una forma u otra, todos ellos tienen una gran influencia en las personas que les rodean y son capaces de controlar a las masas como un marionetista a sus títeres.

**Pasado variado:** Los Diplomáticos no necesitan escoger una de los 4 arquetipos, sino que tienen acceso a todas ellas sin restricciones.

**Fortalezas**- Increíblemente útiles en situaciones cotidianas.  
- Tienen muchísimos recursos fuera de combate.  
- Disponen de una grandísima cantidad de habilidades de lo más variadas, lo que les permite adaptarse a diferentes situaciones.

**Debilidades**- En situaciones de combate solo tienen algún que otro beneficio de la rama de Senescal, pero siguen estando muy por detrás que el resto.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Diplomático

**ELOCUENTE**

Los Elocuentes destacan por sus habilidades para influenciar a los demás sin que se den cuenta de ello.

**¿Mentirme?¡¿A mí?!***Puede usar esta habilidad para aplicar ventaja a la hora de descubrir si alguien está mintiendo. Sin embargo, el objetivo sentirá que está siendo examinado, por lo que no pasará desapercibida su acción.*

**Soy todo oídos***Cuando recibe información de un objetivo no hostil, recibirá más información de la que recibiría en una situación normal; en caso de haberla.*

**De boca en boca***Los rumores acerca de sus hazañas se extienden con mucha más facilidad. Sin embargo, los detalles malos o humillantes, se los lleva el viento.*

**No te lo vas a creer...***Aplica ventaja en cualquier tirada relacionada con inventarse una excusa o dar una explicación.*

**Centro de atención***Puede llamar la atención de las personas a su alrededor con mucha facilidad. Sin embargo, el interés y el tiempo que dure dicha atención, dependerá de lo que tenga que ofrecer.*

**Pues yo de ti lo haría***Si gana un duelo CAR-INT a una persona amistosa, la convencerá para que realice alguna acción. Esta habilidad no nubla el juicio del objetivo. Además, reduce su efectividad con el paso del tiempo, haciendo que el objetivo se olvide de ello pasadas algunas horas.*

**¡Piedad, por favor!***Mientras no haya participado en el combate, nunca será objetivo directo de los enemigos. No afecta a criaturas sin inteligencia.*

**RICO**

Los Ricos, como en cualquier sociedad, se ayudan del poder que tiene el dinero para conseguir todo aquello que les apetezca.

**Agarre seguro***Nunca soltará ningún objeto que porte en sus manos. Esta habilidad prevalece sobre efectos de pifias o de otras habilidades.*

**¡Devuélvemelo!***Aumenta +8 su AGL cuando persigue a alguien que le haya robado o tenga algo que le pertenece.*

**¡Sálvese quien pueda!***Aumenta +8 su AGL cuando huye durante una persecución.*

**Venga, ¿cuánto pides?***Facilita mucho que sus sobornos tengan éxito. Y en caso de no conseguirlo, ganando un duelo CAR-VOL, recuperará las monedas que ofreció como pago, en caso de ya haberlas entregado.*

**Mago de los negocios***Sabe perfectamente cuál debería ser el precio de cualquier producto o servicio común. Además, siempre que compre, lo hará por la mitad de precio, y siempre que venda le ofrecerán el doble.*

**¡Mi oro siempre conmigo!***Puede llevar cualquier cantidad de dinero encima sin importar el peso y el tamaño.*

**Me baño en oro***Habilidad repetible**Recibe 1d100+20 monedas de oro. El método dependerá de la situación en la que se encuentre.*

**SEDUCTOR**

Los Seductores aprovechan la belleza y encanto que recibieron el día de su nacimiento para engatusar y condicionar al resto para conseguir sus objetivos.

**Soy guapo, lo sé***Le resulta increíblemente atractivo a cualquier persona.*

**Reina del baile***Canta como los ángeles. Además, baila de maravilla y es capaz de guiar a su pareja para hacerla bailar casi tan bien como él mismo.*

**Impecable***Salvo que sea inevitable, nunca se manchará ni recibirá ningún desperfecto ni él mismo ni sus pertenencias. Además, tiene una gran facilidad para limpiar todo tipo de manchas o arreglar desperfectos.*

**Favoritismo***Siempre recibirá la mejor opción, en caso de haberla. Además, cualquier oferta que reciba, del tipo que sea, será mejor de lo normal, siempre y cuando sea posible.*

**Sobre mi bello corcel***Tiene total control sobre cualquier montura, pudiendo llevar acompañantes o paquetes sin penalizadores, siempre que la montura pueda soportarlo. Además, aumenta +3m el Movimiento de toda montura que monte.*

**Escapadas nocturnas***La costumbre de colarse y escapar por ventanas y balcones, sumado al sigilo necesario para no ser descubierto, le otorgan ventaja para trepar, realizar grandes saltos y evitar ser descubierto.*

**Morritos y guiño sutil***Tras pasar un tiempo interactuando con una persona, siendo esta amistosa y de orientación sexual afín, puede intentar seducirla. Si le gana un duelo CAR-VOL, hará que dicha persona esté predispuesta a hacer casi cualquier cosa por él. Esta habilidad no nubla el juicio del objetivo, pudiendo llegar a perder el efecto si se sobrepasan los límites. En caso de perder el duelo o de romperse el efecto, el objetivo pasará a ser hostil hacia el Seductor.*

**SENESCAL**

Los Senescales son expertos militares con años de experiencia… en oficinas. Conocen la teoría al pie de la letra, pero su influencia les evitó acabar en pleno campo de batalla; lo que por un lado les salvó la vida, pero por otro les ha privado de cualquier experiencia real de combate.

**No mostrar debilidad***Aumenta +4 sus PS máximos.*

**El que tuvo, retuvo***Aumenta +1 su IMP y PUN. Además, puede usar armaduras pesadas aunque no cumpla los requisitos mínimos.*

**¡¿Pero qué os habéis creído?!***Si 2 o más de sus compañeros realizan con éxito la misma acción, y al mismo objetivo en caso de haberlo (realizar un gran salto, atacar todos al mismo objetivo, darse cuenta de un peligro oculto, etc), podrá usar esta habilidad para sustituir su tirada por un acierto automático.*

**Seguro de vida***Es capaz de ocultar una armadura ligera bajo su ropa sin que nadie se percate de ello.*

**Ojo de veterano***Conoce al instante el valor de cualquier atributo utilizado en una acción por una criatura. Por ejemplo, conocerá el IMP de una criatura cuando la vea atacar CaC, o sabrá el valor de su AGL cuando la vez realizar un gran salto.*

**¡A la carga!***Suma +4 al duelo de Iniciativa. Además, cuando comienza el combate, los aliados pueden decidir si quieren actuar justo a continuación del Senescal, manteniendo el orden entre ellos mismos, o si prefieren conservar su Iniciativa propia.*

**Lo he dejado blandito***Cuando falla un ataque CaC contra un objetivo, de forma no intencionada, hará que el primer aliado que ataque a ese mismo objetivo durante esa ronda o la siguiente, tenga ventaja.*

**APRENDIZ**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 0 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 8 |

Detrás de todo gran guerrero, hechicero o diplomático, siempre hubo un joven entusiasta y decidido. Todos ellos soñaron con convertirse en alguna de esas figuras a quienes admiraban, aquellos que les enseñaban a recorrer su camino, aquellos a los que llamaban Maestros.

Los Aprendices son jóvenes con capacidades para hacer casi cualquier cosa que se propongan, pero cada uno de ellos tiene un objetivo, que es llegar a ser, cómo mínimo, tan bueno como es su Maestro.

**Modelo a seguir:** El Aprendiz debe elegir un Maestro, que no podrá cambiar de ninguna forma.

**Fortalezas**- Son bastante equilibrados en todos los sentidos y pueden hacer casi de todo, aunque sin mucha efectividad.  
- Si actúan junto a sus Maestros, ambos obtienen multitud de mejoras.  
- Tienen una considerable y divertida progresión, llegando incluso a superar a sus Maestros.

**Debilidades**  
- Dependen en gran medida de su Maestro para sacar todo su potencial.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* El Aprendiz puede aprender 2 habilidades propias por nivel, o 1 propia y 1 de las disponibles para su Maestro.
* Al alcanzar el nivel 10, el Aprendiz aprende 5 habilidades de las disponibles para su Maestro.

**HABILIDADES**

**No mostrar debilidad***Aumenta +4 sus PS máximos.*

**Estudioso***Aumenta +1 su INT. Además, aprende con gran facilidad y memoriza a la perfección cualquier información, y posee conocimientos avanzados sobre ciencias, cultura, historia y letras.*

**Mozo***Tiene conocimientos avanzados sobre cocina, ganadería, agricultura, herrería y construcción. Además, controla a la perfección tanto vehículos como monturas, reduciendo a la mitad el tiempo de viaje en estos medios.*

**Mula de carga***Aumenta considerablemente la cantidad de objetos que puede llevar, tanto por peso como por tamaño.*

**Visión espacial***Aumenta +1 su PER. Además, es capaz de detectar detalles del entorno con mayor facilidad.*

**La suerte del novato***Cuando obtiene una pifia, puede convertirla en un crítico su supera una tirada de SUE de dificultad 10..*

**Primeros auxilios***Alcance Toque**Puede emplear su acción para reanimar con 1 PS a un personaje Moribundo si supera una tirada de HAB de dificultad 10.*

**Confianza***Cuando afronte una situación cotidiana junto a su Maestro, aplicará ventaja en las tiradas de PER, INT, VOL y CAR.*

**Vale, ya lo pillo***Cuando su Maestro obtenga un crítico, el Aprendiz aumentará +3 al crítico si realiza la misma acción a continuación. En caso de ser un combate, deberá ser en la misma ronda o en la siguiente.*

**¡Te cubro las espaldas!***Al final de cada turno del Aprendiz, se considera que está “preparando para atacar a quien vaya a atacar a su Maestro”. Sin embargo, deberá especificar qué tipo de ataque realizará, consumiendo un USO en caso de ser necesario para dicho ataque. Esta habilidad no impide prepararse para hacer otra acción diferente, pudiendo reaccionar una de las dos situaciones.*

**Estrategia conjunta***Puede intercambiar su Iniciativa con la de su Maestro al inicio de cada ronda, siempre que el Maestro esté de acuerdo.*

**Ataques coordinados***Si el Aprendiz o su Maestro atacan a un objetivo que fue impactado por un ataque del otro en esa misma ronda, aumentarán +1 su daño e ignorarán su EVA.*

**¡No me defraudes!***Reacción  
USOS 3**Si su Maestro puede oírle, el Aprendiz le animará e infundirá valor, permitiéndole repetir cualquier tirada de atributo o de daño.*

**Es mi turno***Si su Maestro se encuentra Moribundo, inconsciente, secuestrado o en algún otro estado en el que se encuentra fuera de juego completamente, el Aprendiz aumenta +1 a todos sus atributos hasta que vuelva su Maestro. Además, si su Maestro llegase a morir definitivamente, el Aprendiz aprenderá 5 habilidades de las disponibles para su Maestro y aumentará +4 sus PS máximos y su VOL.*

**…**

**…**

**…**

**…**

**…**

**…**

**...**

**TALLER DEL PANCHO PUTO**

**Cosmología***Aumenta +1 su INT. Además, otorga conocimientos avanzados sobre planos de existencia, viajes entre ellos, características de los mismos y criaturas que los habitan.*

**Cúpula antimagia***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 2  
Alcance Esfera de 1m de radio alrededor del lanzador**Crea una esfera a su alrededor que aumenta +5 la RD contra el daño mágico a quienes se encuentren en su interior.*

**MAGO DE BATALLA**

| **PS** | **EVA** | **IMP** | **PUN** | **MAG** | **FZA** | **RES** | **AGL** | **HAB** | **PER** | **INT** | **VOL** | **CAR** | **SUE** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 0 | 7 | 5 | 7 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2 |

Expertos

**Fortalezas**- Tienen unos atributos considerablemente mejores que el resto de Magos.  
- Combinan a la perfección el combate CaC con el lanzamiento de hechizos.

**Debilidades**- No están a la altura del resto de Magos en cuanto al uso de magia.

**SUBIDAS DE NIVEL**

* Cada nivel aumenta +2 sus PS máximos.
* Al alcanzar el nivel 10, el Mago de Batalla aumenta +1 tres atributos diferentes a su elección.

**HABILIDADES**

**En forma***Aumenta +1 su FZA y RES.*

**Manipulación elemental***Aplica todos los beneficios que aplicaría a sus hechizos a sus ataques elementales CaC y a distancia.*

**Esgrima***Reacción  
USOS 3**Permite repetir cualquier tirada de IMP.*

**Sobrecalentamiento***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 1  
Duración 5 turnos  
Alcance Toque**El cuerpo del objetivo se pone al rojo vivo, potenciando sus movimientos enormemente. Aumentará +3 EVA y aplicará ventaja al Movimiento y a las tiradas de AGL mientras dure el efecto. Al terminar el efecto, el objetivo quedará exhausto, aplicando desventaja al Movimiento y a todas sus tiradas de atributos físicos hasta su próximo Descanso.*

**Envoltura elemental***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Canalizado  
USOS 3  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Daño 1d6 daño mágico (elemento)  
Envuelve al lanzador de un elemento a su elección, reduciendo a la mitad el daño recibido de dicho elemento. Además, dañará a cualquier criatura que le impacte con un ataque CaC.*

**Arma elemental***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Duración 12 horas  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Imbuye sus armas con un elemento a su elección. Sus ataques con armas causarán +1 de daño, serán mágicos, del elemento elegido, y causarán el efecto de dicho elemento. El hechizo afecta al propio Mago de Batalla, por lo que continuará activo al cambiar de arma. Solo puede haber un elemento activo al mismo tiempo.*

**Asalto meteoro***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento  
USOS 3  
Alcance 5m en línea recta  
Elemento Fuego, rayo, hielo o viento  
Daño 1d12**Elige un elemento para convertir su cuerpo en dicho elemento y avanzar en línea recta a toda velocidad. Durante el avance, atravesará a las criaturas a su paso, pero chocará contra cualquier objeto o estructura que encuentre, recibiendo 1d4 de daño físico y deteniendo el avance. Las criaturas atravesadas deberán realizar una tirada de AGL, si la superan, reducirán el daño a la mitad.*

**Salto dimensional***Hechizo instantáneo - Sin lanzamiento - Reacción  
USOS 3  
Alcance 5m  
Desaparece y reaparece en un lugar que pueda ver. Puede usarse como Reacción a un ataque, pero debe declararse antes de conocer la tirada del enemigo. En ese caso, el Mago de Batalla aumentará +3 su EVA contra dicho ataque. Si el ataque falla, el Salto dimensional tendrá efecto, pero si no, el Mago de Batalla no se moverá del sitio y se consumirá el USO igualmente*