
DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DEL JUGADOR®

Héroes arcanos, divinos y marciales



REGLAMENTO PRINCIPAL DEL JUEGO DE ROL

Rob Heinsoo • Andy Collins • James Wyatt





CRÉDITOS

Equipo de diseño de la 4ª edición
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Equipo de desarrollo final de la 4ª edición
Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt

Diseño del *Manual del jugador*
Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt

Desarrollo del *Manual del jugador*
Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer, Stephen Schubert

Edición del *Manual del jugador*
Michele Carter, Jeremy Crawford

Dirección de edición del *Manual del jugador*
Kim Mohan

Diseño y desarrollo adicionales
Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin, Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson, Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs

Gerencia de I+D juegos de rol y libros
Bill Slavicsek

Dirección de diseño y desarrollo de contenidos
Christopher Perkins

Dirección de diseño y desarrollo del reglamento
Andy Collins

Dirección artística
Stacy Longstreet

Ilustraciones de portada y contraportada
Wayne Reynolds (portada), Rob Alexander (contraportada)

Un agradecimiento especial a Brandon Daggerhart, guardián del páramo Sombrio

Diseño gráfico
Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji

Diseño gráfico adicional
Karin Powell, Mari Kolkowsky, Shauna Narciso, Ryan Sansaver

Conceptos artísticos
Rob Alexander, Dave Allsop, Christopher Burdett, Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer, William O'Connor

Ilustraciones interiores
Zoltan Boros & Gabor Szikszai, Matt Cavotta, Eric Deschamps, Wayne England, David Griffith, Ralph Horsley, Howard Lyon, Raven Mimura, Lee Moyer, William O'Connor, Steve Prescott, Dan Scott, Anne Stokes, Franz Vohwinkel, Eva Widemann

Diseño de la fuente D&D
Daniel Reeve

Gestión de la marca D&D
Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase, Martin Durham, Linae Foster

Especialistas en producción de publicaciones
Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff

Dirección de preimpresión
Jefferson Dunlap

Técnicos de imagen
Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen

Producción
Cynda Callaway

Diseño de las ediciones anteriores
E. Gary Gygax, Dave Arneson (1ª edición y material previo); David "Zeb" Cook (2ª edición); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison (3ª edición)

Dedicado a la memoria de E. Gary Gygax

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Dirección de la serie
Joaquim Dorca

Traducción
Juan A. Cuadra Pérez, Marcos García (Kushtar)

Coordinación de traducciones
Jordi Zamarreño

Coordinación de la línea
Xavi Garriga

Maquetación
Darío Pérez Catalán

Contribuciones y consejos suplementarios
el equipo de DnDTrad; este libro está dedicado a Eli; tarde, como siempre

EE.UU., CANADÁ, ASIA, PACÍFICO,
 Y LATINOAMÉRICA
 Wizards of the Coast, Inc.
 P.O. Box 707
 Renton WA 98057-0707
 +1-800-324-6496



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
 Hasbro UK Ltd
 Caswell Way
 Newport, Gwent NP9 0YH
 GRAN BRETAÑA
 Please keep this address for your records



DEVIR CONTENIDOS, S.L.
 Rambla de Catalunya 117
 Principal 2.ª
 08008 Barcelona
 España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Manual del jugador, Guía del Dungeon Master, Manual de monstruos, D&D Insider, todos los demás nombres de producto de Wizards of the Coast, y sus respectivos logotipos son marcas registradas de Wizards of the Coast en los EEUU y/o en otros países. Todos los personajes, nombres de personaje, y sus respectivas apariencias son propiedad de Wizards of the Coast, Inc. ste material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de los EEUU. Queda prohibida toda reproducción y uso no autorizado del material o las ilustraciones contenidas en este libro sin autorización expresa de Wizards of the Coast, Inc. Todo parecido con personas, organizaciones, lugares o acontecimientos es pura coincidencia. Impreso en los EEUU ©2008 Wizards of the Coast, Inc. para la edición en lengua inglesa.

Impreso por Gráficas'94
 Depósito legal: B-28820-2008
 ISBN: 978-84-96934-23-8

VISITE NUESTRA PÁGINA WEB EN WWW.DEVIR.ES

DD41000

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE DE MATERIAS

1: CÓMO JUGAR 4	5: HABILIDADES 176	Bonificadores y penalizadores..... 275
¿Qué es un juego de rol?6	Entrenamiento de habilidades..... 178	Resultados del ataque 276
Un mundo fantástico7	Uso de las habilidades 178	Duración 278
¿Qué es una partida de D&D?8	Habilidades de conocimiento..... 179	Tiradas de salvación 279
¿Cómo se juega?.....9	Descripciones de las habilidades ... 180	Modificadores de ataque 279
La mecánica básica11		Ventaja de combate 279
Tres reglas básicas.....11		Cobertura y ocultación.....280
2: CREACIÓN DE PERSONAJES 12	6: DOTES190	Cómo apuntar a lo que
Creación de personajes14	Elección de dotes..... 192	no puedes ver 281
Raza, clase y rol14	Descripciones de las dotes 193	Movimiento y posición 282
Puntuaciones de característica16	Dotes del grado heroico 193	Tamaño de las criaturas y espacio . 282
Interpretación.....18	Dotes del grado de parangón.... 202	Velocidad 283
Alineamiento contra personalidad..19	Dotes del grado épico 206	Movimiento táctico.....283
Cómo se realizan las pruebas..... 25	Dotes multiclase..... 208	Caídas..... 284
Ganar niveles.....27	7: EQUIPO 210	Flanqueo 285
Volver a entrenar..... 28	Monedas y efectivo 212	Tirar, empujar y deslizar..... 285
Los tres grados 28	Armaduras y escudos 212	Teleportación.....286
Hoja de personaje 30	Armas 215	Fase.....286
3: RAZAS DE PERSONAJE 32	Equipo aventurero..... 221	Acciones en combate..... 286
Draconídeos..... 34	Objetos mágicos..... 223	Agarrar.....286
Eladrines..... 36	Identificación de objetos mágicos 223	Ataque básico 287
Elfos 38	Armaduras..... 227	Ataque de oportunidad 287
Enanos..... 40	Armas..... 232	Caminar..... 288
Humanos42	Anillos.....236	Carga 288
Medianos 44	Cetros.....238	Correr..... 288
Qué quiere decir ser Pequeño..... 44	Orbes239	Defensa total.....288
Semielfos 46	Símbolos sagrados..... 240	Desplazarse288
Tiflin..... 48	Varas..... 242	Embestida.....290
4: CLASES DE PERSONAJE 50	Varitas..... 244	Escapar.....290
Una introducción a las clases.....52	Objetos para los brazos..... 245	Escurrirse290
Sendas de parangón.....53	Objetos para la cabeza..... 247	Gatear290
Destinos épicos53	Objetos para la cintura 248	Golpe de gracia..... 290
Tipos y uso de poderes..... 54	Objetos para el cuello 249	Levantarse291
Fuentes de poder..... 54	Objetos para las manos..... 251	Nuevas energías291
Cómo leer un poder 54	Objetos para los pies 252	Preparar una acción.....291
Brujo 60	Objetos maravillosos 253	Prestar ayuda.....291
Sendas de parangón 71	Pociones..... 255	Puntos de acción292
Clérigo.....74	8: AVENTURAS 256	Retrasar el turno.....292
Sendas de parangón 86	Misiones 258	Usar un poder292
Explorador..... 89	Encuentros..... 258	Curación.....293
Sendas de parangón 99	Recompensas 259	Curación en combate.....293
Guerrero..... 102	Exploración 260	Regeneración.....293
Sendas de parangón 113	Descanso y recuperación..... 263	Puntos de golpe temporales..... 293
Mago 116	9: COMBATE264	Agonía y muerte295
Magos y rituales..... 118	La secuencia de combate..... 266	Dejar inconsciente a una criatura.. 295
Sendas de parangón 129	Visualizar la acción 266	Curar a los moribundos 295
Paladín..... 132	Iniciativa..... 267	
Sendas de parangón 143	El asalto de sorpresa..... 267	10: RITUALES296
Pícaro.....146	Tipos de acción..... 267	Cómo adquirir y dominar un ritual.. 298
Sendas de parangón 156	Tu turno..... 268	Cómo realizar un ritual..... 298
Señor de la guerra 159	Ataques y defensas 269	Cómo leer un ritual 299
Sendas de parangón 169	Tipos de ataque 270	Descripciones de rituales 300
Destinos épicos..... 172	Elección de objetivos 272	CRÉDITOS DE LAS PRUEBAS
	Tirada de ataque 274	DE JUEGO316
	Defensas..... 274	ÍNDICE ALFABÉTICO 317
		HOJA DE PERSONAJE 318

CÓMO JUGAR

IMAGINA UN mundo de audaces guerreros, poderosos magos y terribles monstruos.

Imagina un mundo de antiguas ruinas, vastas cavernas y grandes páramos salvajes, dónde sólo los héroes más valientes se atreven a internarse.

Este es el mundo del juego de rol de DUNGEONS & DRAGONS® (también conocido como D&D), el más destacado de los juegos de rol de fantasía. En él, adoptas el papel de un héroe legendario: un hábil guerrero, un audaz clérigo, un mortífero pícaro, o un mago versado en conjuros. Con algunos amigos dispuestos a acompañarte y un poco de imaginación, llevarás a cabo audaces misiones y gestas épicas, poniéndote a prueba contra toda una variedad de sobrecogedores desafíos, y monstruos sedientos de sangre.

Prepárate: el *Manual del jugador* contiene todo lo que necesitas para crear un personaje heroico. Para ayudarte a comenzar con tu primera aventura, este capítulo trata de los siguientes temas:

- ♦ **¿Qué es un juego de rol?:** por qué el D&D es diferente a cualquier otro juego al que hayas jugado.
- ♦ **¿Qué es una partida de D&D?:** los ingredientes esenciales del juego DUNGEONS & DRAGONS.
- ♦ **¿Cómo se juega?:** una visión de lo que sucede durante una partida, incluido un breve ejemplo de lo que pasa en la mesa de juego.
- ♦ **La mecánica básica:** la única regla fundamental que necesitas conocer para enfrentarte a la mayoría de los desafíos que se plantean en el juego.



¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

DUNGEONS & DRAGONS es un juego de rol. De hecho, D&D inventó los juegos de rol e inició una industria con ellos.

Un juego de rol es un juego en el que se cuentan historias, que tiene elementos de los juegos “hagamos como si...” que muchos de nosotros jugábamos de niños. No obstante, las reglas de D&D proporcionan al juego forma y estructura, con una sólida jugabilidad, e interminables posibilidades.

D&D es un juego de aventuras de fantasía. Creas un personaje, que se une a otros personajes (tus amigos) para explorar un mundo y luchar contra monstruos. Aunque D&D utiliza dados y miniaturas, la acción tiene lugar en vuestra imaginación, donde todos tenéis libertad para crear cualquier cosa que podáis imaginar, con efectos especiales de presupuesto ilimitado, y la tecnología necesaria para hacer que suceda cualquier cosa.

Lo que hace único a D&D es el Dungeon Master (abreviado DM). El DM es una persona que adopta el papel de principal narrador de la historia, y árbitro del juego. El DM crea aventuras para los personajes y narra la acción para los jugadores. El DM hace que D&D sea infinitamente flexible: puede reaccionar ante cualquier situación, a cualquier giro

o acción sugeridos por los jugadores, para hacer una aventura de D&D vibrante, excitante e inesperada.

Las aventuras son el corazón del D&D. Son como una película o novela de fantasía, salvo porque los personajes que tus amigos y tú creáis son las estrellas de la historia. El DM prepara el escenario, pero nadie sabe qué va a suceder hasta que los personajes hacen algo y entonces suceden cosas. Puedes explorar un oscuro subterráneo, una ciudad en ruinas, un templo perdido en las profundidades de la jungla o una caverna llena de lava bajo una misteriosa montaña. Resuelves acertijos, hablas con otros personajes, combates contra toda clase de monstruos fantásticos, y descubres fabulosos objetos mágicos y tesoros.

D&D es un juego cooperativo, en el cual tus amigos y tú trabajáis juntos para completar cada aventura y divertirlos. Es un juego narrativo, en el que los únicos límites son vuestra imaginación. Es un juego de aventuras de fantasía, construido a partir de las tradiciones de las mejores historias de fantasía de todos los tiempos. En una aventura puedes intentar cualquier cosa que se te ocurra. ¿Quieres hablar con el dragón en lugar de luchar con él? ¿Quieres disfrazarte como un orco e infiltrarte en su apestosa guarida? Adelante, inténtalo. Tus acciones pueden funcionar o fracasar espectacularmente, pero en cualquier caso habrás contribuido a la historia que se está desarrollando en la aventura, y probablemente te hayas divertido en el proceso.

“Ganar” una partida de Dungeons & Dragons es participar en una emocionante aventura de valientes aventureros que se enfrentan a peligros mortales. El juego no tiene un auténtico final: cuando termináis una historia o gesta, podéis empezar otra. Mucha gente que juega a D&D prolonga sus partidas durante meses o años, reuniéndose con sus amigos cada semana para retomar la historia en el punto donde la dejaron.

Tus personajes crecen a medida que el juego continúa. Cada monstruo derrotado, cada aventura completada y cada tesoro recuperado no sólo es un añadido a la historia que está avanzando, sino que proporciona nuevas habilidades a tu personaje. Este aumento en su poder se refleja mediante el nivel de tu personaje: conforme sigues jugando, tu personaje gana más experiencia, aumentando de nivel y dominando aptitudes nuevas y más poderosas.

De vez en cuando, tu personaje puede encontrarse con un terrible final, desgarrado por feroces monstruos o ejecutado por un villano nefario. Pero ni siquiera cuando tu personaje es derrotado, realmente “pierdes”. Tus compañeros pueden emplear poderosa magia para revivir a tu personaje, o quizás prefieras crear uno nuevo para continuar desde donde cayó el personaje anterior. Podéis fracasar completamente en una aventura, pero si habéis pasado un buen rato y habéis creado una historia que todos recordarán durante mucho tiempo, todo el grupo gana.



UN MUNDO FANTÁSTICO

El mundo de Dungeons & Dragons está lleno de magia y de monstruos, de intrépidos luchadores, y de aventuras espectaculares. Comienza con una base de fantasía medieval, y a ello se le añaden las criaturas, lugares y poderes que hacen único el mundo de D&D.

El mundo de D&D es antiquísimo, construido sobre y bajo las ruinas de antiguos imperios, que han dejado el territorio salpicado con lugares de aventuras y misterio. Las leyendas y los artefactos de los imperios del pasado aún sobreviven... así como sus terribles amenazas.

En la época actual no existe ningún imperio que lo abarque todo. El mundo está pasando por una edad oscura, entre el colapso del último gran imperio y el ascenso del próximo, para el que aún pueden quedar siglos. Los reinos menores prosperan, sin duda: baronías, territorios, ciudades estado. Y cada asentamiento aparece como un punto de luz en una oscuridad cada vez mayor, un refugio, una isla de civilización en las tierras salvajes que cubren el mundo. Los aventureros pueden, entre una aventura y la siguiente, descansar y recuperarse en los asentamientos, pero ningún lugar es completamente seguro, y las aventuras también pueden comenzar dentro (o bajo) esos lugares, con la misma frecuencia con que empiezan lejos de ellos.

Durante tus aventuras, visitarás una gran variedad de lugares fantásticos: amplios pasadizos subterráneos excavados por ríos de lava; torres elevadas hasta el cielo por magia ancestral; bosques de árboles extraños y retorcidos con niebla reluciente en el aire... Cualquier cosa que puedas imaginar, podrá experimentarla tu personaje a medida que el juego se desarrolle.

Los monstruos y los poderes sobrenaturales son parte de este mundo. Se arrastran por los lugares oscuros entre los puntos de luz. Algunos representan amenazas, otros estarán dispuestos a ayudarte, y muchos encajan a la vez en ambos casos, y pueden reaccionar de forma diferente según como te acerques a ellos.

La magia está en todas partes. La gente cree en ella y acepta el poder que la magia le proporciona. No obstante, los auténticos maestros de la magia son raros. Mucha gente tiene acceso a un poco de magia, y esta magia menor ayuda a quienes viven en los puntos de luz para que sus comunidades sobrevivan. Pero aquellos que tiene el poder de moldear los conjuros tal y como un herrero da forma al metal son tan raros como los aventureros, y pueden aparecer como amigos o como enemigos.

En algún punto, todos los aventureros deben confiar en la magia de un modo u otro. Los magos y los brujos extraen la magia de la esencia del universo, le dan forma con su voluntad y la lanzan contra sus enemigos en estallidos explosivos. Los clérigos y paladines apelan a la ira de sus dioses para abrasar a sus enemigos con resplandor divino, o invocan la piedad de estos para curar las heridas de sus aliados. Los guerreros, exploradores, pícaros y señores de la guerra no utilizan poderes mágicos de un modo evidente, pero su dominio de sus armas mágicas les convierte en señores del campo de batalla. En los niveles más altos de juego, incluso los aventureros no mágicos llevan a cabo hazañas que un simple mortal no podría siquiera soñar con realizar sin magia (como esgrimir grandes hachas en enormes golpes que sacuden la tierra, o envolverse en las sombras para volverse invisibles).

LA HISTORIA DE D&D

Antes de los juegos de rol, antes de los juegos de ordenador, antes de los juegos de cartas coleccionables, estaban los juegos de batallas o *wargames*. Utilizando miniaturas de metal para recrear batalla famosas de la historias, los "wargamers" fueron los iniciadores de este tipo de hobby. En 1971, Gary Gyax creó *Chainmail*, una serie de reglas que añadieron criaturas fantásticas y magia al wargame tradicional. En 1972, Dave Arneson se presentó ante Gyax con un nuevo enfoque: en vez de controlar un enorme ejército, cada jugador jugaría con un único personaje, un héroe. En vez de luchar entre sí, los héroes cooperarían para derrotar a villanos y obtener recompensas. Esta combinación de reglas, miniaturas e imaginación creó una experiencia de entretenimiento totalmente nueva, y en 1974 Gyax y Arneson publicaron el primer conjunto de reglas de un juego de rol con TSR, Inc.: el juego *Dungeons & Dragons*.

En 1977, las reglas fueron reescritas y reunidas en el juego básico de *Dungeons & Dragons*, y de repente D&D había iniciado el camino para convertirse en un fenómeno de masas. Un año después, la primera edición de *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS* fue publicada en una serie de libros de gran calidad en tapa dura.

A lo largo de los años 80, la experiencia de juego fue ampliándose de un modo muy destacado. Novelas, una serie de animación, juegos de ordenador y los primeros escenarios de campaña (los REINOS OLVIDADOS y la DRAGONLANCE) fueron publicados

en esta época, y en 1989 la muy esperada segunda edición de AD&D llegó al mundo arrasando. Los años 90 comenzaron con fuerza, con la publicación de más escenarios de campaña (incluidos *RAVENLOFT*, *DARK SUN* y *PLANESCAPE*), pero conforme la década iba llegando a su final, el *juggernaut* de D&D iba perdiendo fuerza. En 1997, Wizards of the Coast compró TSR Inc., y movió su centro creativo a Seattle para comenzar a trabajar en la tercera edición del juego de rol original.

En 2000, la tercera edición de D&D fue publicada, y fue elogiada como una innovación en la mecánica del juego. En este periodo, D&D alcanzó nuevas cotas de popularidad, celebró su 30 aniversario y publicó una impresionante colección de libros de reglas, suplementos y aventuras. Hemos visto a D&D crecer y dejar su impronta en la cultura popular. Ha inspirado a múltiples generaciones de jugadores, escritores, diseñadores de juegos de ordenador, gente del cine y muchos más, con su capacidad para expandir la imaginación e infundir creatividad.

Ahora hemos alcanzado un nuevo hito. Esta es la 4.ª edición de *DUNGEONS & DRAGONS*. Es nueva. Es emocionante. Es brillante y reluciente. Se basa en lo anterior, y asienta firmemente a D&D en la siguiente década de juego. Tanto si has estado con el juego desde el principio como si acabas de descubrirlo hoy, esta nueva edición es la llave que te abrirá la puerta de un mundo de fantasía y aventuras.

¿QUÉ ES UNA PARTIDA DE D&D?

Todas las partidas de DUNGEONS & DRAGONS tienen cuatro ingredientes básicos: al menos un jugador (cuatro o cinco jugadores es lo mejor), un Dungeon Master, una aventura, y libros de juego y dados.

PERSONAJES JUGADORES

Como jugador, creas un personaje (un aventurero heroico). Este aventurero es parte de un equipo que se interna en dungeons, combate contra monstruos y explora los territorios salvajes más oscuros del mundo. Un personaje generado por un jugador se denomina personaje jugador (PJ). Como los protagonistas de una novela o una película, los PJs son el centro de la acción del juego.

Cuando juegas con tu personaje de D&D, te metes en su piel y tomas decisiones como si tú fueses el personaje. Tú decides qué puerta abrirá a continuación, si ataca a un monstruo, si negocia con un villano, o si intenta llevar a cabo una gesta peligrosa. Puedes tomar estas decisiones basándote en la personalidad, motivaciones y metas de tu personaje, e incluso puedes hablar o actuar dentro de ese papel si quieres. Tienes un control casi ilimitado sobre lo que tu personaje puede hacer y decir en el juego.

EL DUNGEON MASTER

Hay una persona que tiene un papel especial en una partida de D&D: el Dungeon Master (DM). El Dungeon Master presenta la aventura y los desafíos que los personajes tratan de superar. Toda partida de D&D necesita un Dungeon Master; no puedes jugar sin uno.

El Dungeon Master tiene varias funciones en el juego:

- ♦ **Diseñador de aventuras:** el DM crea aventuras (o elige aventuras publicadas) para que los otros jugadores y tú las juguéis.

- ♦ **Narrador:** el DM determina el ritmo de la historia y presenta los diferentes desafíos y encuentros que los personajes deben superar.
- ♦ **Controlador de monstruos:** el Dungeon Master controla a los monstruos y a los villanos contra los que combaten los PJs, decidiendo sus acciones y tirando dados para sus ataques.
- ♦ **Árbitro:** cuando no está claro que va a pasar a continuación, el DM decide cómo aplicar las reglas y continuar la historia.

El Dungeon Master controla a los monstruos y los villanos en la aventura, pero no es tu adversario. El trabajo del DM es proporcionar un marco para que todo el grupo pueda disfrutar de una aventura emocionante. Eso implica desafiar a los jugadores con encuentros y pruebas interesantes, mantener el juego en movimiento, y aplicar las reglas con equidad.

Muchos jugadores de D&D encuentran que ser el Dungeon Master es la mejor parte del juego. Adoptar el papel de Dungeon Master no es algo que deba ser permanente; tú y tus amigos podéis turnaros como DM en las distintas aventuras. Si crees que te gustaría ser el Dungeon Master de tu grupo, puedes encontrar todas las herramientas para ayudarte en tu tarea en la *Guía del Dungeon Master*.

LA AVENTURA

Todo aventurero necesita aventuras. Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS consiste en una serie de acontecimientos. Cuando los jugadores deciden por qué camino van a ir a continuación, y cómo van a desenvolverse sus personajes con los encuentros y desafíos que se produzcan, convierten la aventura en una emocionante historia sobre sus personajes.

DADOS DE JUEGO

El juego utiliza dados poliédricos con diferente número de caras, como se muestra en la ilustración inferior. Puedes encontrar dados como estos en la tienda donde compraste este libro, en cualquier tienda de juegos, y en muchas librerías.

En estas reglas, nos referiremos a los diferentes dados mediante la letra "d" seguida del número de caras: d4, d6 (el dado normal de seis caras usado en muchos juegos), d8, d10, d12 y d20.

Cuando necesites tirar dados, las reglas te dirán cuántos, de qué tamaño, y qué modificadores añadir. Por ejemplo, "3d8 + 5" quiere decir que debes tirar tres dados de ocho caras y sumar 5 al total.

Puedes utilizar d10 para tirar porcentajes, si alguna vez lo necesitas. Tira 1d10 para las "decenas" y 1d10 para las "unidades", generando así un número entre 1 y 100. Dos 10 son un 100, pero en el resto de las ocasiones un 10 en el dado de las decenas cuenta como 0 (por lo que un 10 en las decenas y un 7 en el dado de las unidades da como resultado 7, no 107) [NdC: si alguna vez te piden tirar "1d3", no es ninguna errata; aunque no existen dados de tres caras, a veces es necesaria una tirada de este tipo, y por ello lanzas 1d6 y aplicas: 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3].



Las aventuras de D&D presentan acción, combate, misterio, magia, desafíos y muchos monstruos!

Existen tres tipos de aventuras:

- ♦ **Listas para jugar:** el DM puede comprar u obtener aventuras listas para jugar escritas por profesionales de diferentes fuentes, incluido www.dndinsider.com.
- ♦ **Ganchos y componentes para aventuras:** la mayoría de los suplementos de D&D ofrecen fragmentos de aventuras (ideas para historias, mapas, villanos o monstruos interesantes) que el DM puede unir para crear una aventura. La revista *Dungeon* (www.dndinsider.com) también es una abundante fuente de material para aventuras.
- ♦ **Caseras:** muchos DMs prefieren crear sus propios dungeons y aventuras, diseñando encuentros desafiantes, añadiéndoles monstruos del *Manual de monstruos*, y tesoros del *Manual del jugador*.

Una aventura puede ser tan simple como una “excursión dungeonera” (una serie de habitaciones, a menudo subterráneas, llenas de monstruos y trampas, con poca historia que explique por qué los aventureros necesitan explorarlas), o tan complejo como resolver un asesinato, o un relato de intrigas políticas. Puede durar una única sesión de juego, o extenderse a lo largo de muchas. Por ejemplo, explorar un castillo encantado puede requerir media docena de sesiones de juego a lo largo de un par de meses de tiempo real.

Cuando el mismo grupo de jugadores juega con el mismo Dungeon Master a lo largo de varias aventuras, a eso se le llama una campaña. ¡La historia de los héroes no termina con una única aventura, sino que continúa mientras así lo deseáis!

LIBROS DE JUEGO Y DADOS

La acción del juego tiene lugar sobre todo en tu imaginación, pero sigues necesitando unas cuantas “piezas de juego” para jugar a D&D.

- ♦ **Manual del jugador:** cada jugador necesita un *Manual del jugador* para poder consultarlo.
- ♦ **Guía del Dungeon Master y Manual de monstruos:** el Dungeon Master necesita un ejemplar de cada uno de estos libros (los jugadores también pueden disfrutar echando un vistazo a sus contenidos).
- ♦ **Dados:** DUNGEONS & DRAGONS requiere un conjunto especial de dados de juego (ver la barra lateral).
- ♦ **Hojas de personaje:** para llevar el control de toda la información importante sobre tu personaje, utiliza la hoja de personaje de la parte posterior de este libro, o acude a www.dndinsider.com.

Además, puedes encontrar útil disponer de algunos de los siguientes accesorios en tu mesa de juego:

- ♦ **Miniaturas:** cada jugador necesita una miniatura que represente a su personaje, y el DM necesita miniaturas para los monstruos. Las Miniaturas D&D oficiales han

sido hechas a propósito para su utilización en el juego D&D.

- ♦ **Tablero de batalla o baldosas de dungeon:** el combate en D&D tiene lugar en un tablero de casillas de 1 pulgada. En muchas tiendas de juegos y manualidades puedes conseguir un tablero de batalla borrrable; probar con las sólidas láminas de cartón de las *baldosas de dungeon de D&D*, que pueden combinarse para crear una amplia variedad de escenarios; o por supuesto, crear tu propio tablero.

¿CÓMO SE JUEGA?

Tu parte en una partida de DUNGEONS & DRAGONS es tu personaje, que será tu representante en el mundo de juego. Mediante tu personaje puedes interactuar con el mundo de juego del modo que quieras. El único límite es tu imaginación (y, a veces, lo alto que sea tu resultado con el dado).

Básicamente, el D&D consiste en un grupo de PJs llevando a cabo una aventura presentada por el Dungeon Master. Cada aventura está formada por encuentros, desafíos de algún tipo a los que vuestros personajes se enfrentan.

Se distinguen dos tipos de encuentros:

- ♦ Los **encuentros de combate** son batallas contra enemigos infames. En un encuentro de combate, los personajes y los monstruos atacan por turnos hasta que un bando o el otro es derrotado.
- ♦ Los **encuentros no de combate** incluyen trampas mortales, acertijos difíciles, y otros obstáculos a superar. Algunas veces superas un encuentro que no es de combate utilizando las habilidades de tu personaje, otras veces es necesario un uso astuto de la magia, y en ocasiones tienes que resolverlo solamente con tu ingenio. Los encuentros no de combate también incluyen interacciones sociales, como intentos de persuadir, regatear u obtener información de un personaje no jugador (PNJ) controlado por el DM. Si decides que tu personaje quiere hablar, sea con una persona o con un monstruo, es un encuentro no de combate.

EXPLORACIÓN

Entre encuentros, vuestros personajes exploran el mundo. Tú tomas la decisión sobre el camino que tomará tu personaje y qué tratará de hacer a continuación. La exploración es un proceso cooperativo, en el que tú le dices al DM qué quieres que haga tu personaje, y el DM te cuenta qué sucede cuando tu personaje lo hace.

Por ejemplo, digamos que los PJs acaban de descender al fondo de un oscuro abismo. El DM os dice que vuestros personajes ven tres túneles que parten desde el suelo del abismo internándose en la penumbra. los otros jugadores y tú decidís por qué túnel se aventurarán primero vuestros personajes, y se lo decís al DM. Eso es exploración. Puedes intentar casi cualquier otra cosa: encontrar un lugar para

esconderte y preparar una emboscada en caso de que haya monstruos de paso, gritar “¡Hola! ¿Hay monstruos por ahí?” tan alto como puedas, o buscar cuidadosamente en el fondo del abismo por si hay algo interesante tirado entre las rocas y el musgo. Todo esto también es exploración.

Las decisiones que tomes mientras exploras te conducirán finalmente a encuentros. Por ejemplo, un túnel puede conducir a un nido de gric hambrientos; si decidís ir por ese camino vuestros personajes estarán avanzando hacia un encuentro de combate. Otro túnel puede llevar a una puerta sellada con una cerradura mágica que tendréis que forzar (un encuentro no de combate).

Mientras exploráis un dungeon u otra zona de aventuras, puedes intentar llevar a cabo cualquiera de las acciones siguientes:

- ♦ Descender por un corredor, seguir un pasadizo, cruzar una habitación.
- ♦ Escuchar junto a una puerta para determinar si puedes oír algo al otro lado.
- ♦ Comprobar si una puerta está cerrada.
- ♦ Forzar una puerta cerrada.
- ♦ Buscar tesoro en una habitación.
- ♦ Tirar de palancas, empujar estatuas y mobiliario variado.
- ♦ Forzar la cerradura de un cofre de tesoro con una ganzúa.
- ♦ Superar una trampa.

El Dungeon Master decide si algo que intentas funciona o no. Algunas acciones tienen éxito automáticamente (normalmente puedes moverte sin problemas); algunas, llamadas pruebas, requieren una o más tiradas de dado (forzar una puerta cerrada, por ejemplo); y algunas simplemente no pueden tener éxitos. Tu personaje es capaz de cualquier proeza que pueda llevar a cabo un héroe de acción humano fuerte, astuto, ágil y bien armado, pero por ejemplo no puedes abrirte paso a puñetazos a través de una puerta de hierro de 3” de grosor con las manos desnudas. ¡O al menos no sin magia poderosa que te ayude!

ESPERAR TU TURNO

En la exploración, normalmente no es necesario actuar por turnos. Normalmente el DM os preguntará “¿Qué hacéis?”, vosotros contestaréis y entonces el DM os dirá lo que sucede. Puedes interrumpir con preguntas, ofrecer sugerencias a los otros jugadores, o decirle al DM una nueva acción en el momento que quieras. Aún así, trata de ser considerado con los otros jugadores. Ellos también quieren que sus jugadores lleven a cabo acciones.

En los encuentros de combate, las cosas funcionan de un modo diferente: tanto los PJs como los monstruos actúan por turnos en una rotación fija, llamada orden de iniciativa.

EJEMPLO DE JUEGO

Aquí tienes una típica sesión de juego de D&D. Los aventureros están explorando las ruinas de una vieja fortaleza enana que ahora está plagada de monstruos. Los jugadores de esta sesión son:

Dave, el Dungeon Master;

Toby, que tiene como personaje al guerrero humano Ammar;

Cam, que juega con Isidro, un pícaro mediano;

Daneen, que lleva a una maga eladrín llamada Serissa.

Dave (DM): “Unos viejos escalones de piedra ascienden unos 30’ penetrando en la ladera de la montaña, junto a un frío arroyo que avanza con energía por la cueva. Los escalones terminan en un descansillo, frente a una gran puerta de piedra tallada, con la imagen de un rostro enano con barba. La puerta está entreabierta más o menos 1’. Hay un gong de bronce colgando de un soporte en la pared cercana. ¿Qué hacéis?”

Cam (Isidro): “Me acerco a rastras y echo un vistazo por la abertura”.

Daneen (Serissa): “Quiero ver más de cerca el gong”.

Toby (Ammar): “Voy a quedarme atrás y permanecer de guardia, por si Isidro se mete en problemas”.

Cam (Isidro): “Eso no va a pasar, soy un profesional”.

Dave (DM): “De acuerdo, primero Serissa: es un gong de bronce viejo y maltrecho. Hay un pequeño martillo colgando junto a él”.

Toby (Ammar): “¡No lo toques!”

Daneen (Serissa): “¡No iba a tocarlo! Para mí que es el timbre. No tiene sentido decirle a los monstruos que estamos aquí”.

Dave (DM): “Vale. Ahora Isidro: ya que estás tratando de ser sigiloso, Cam, haz una prueba de Sigilo”.

Cam (tira una prueba de Sigilo para Isidro): “Un 22”.

Dave (DM): “Isidro es bastante sigiloso.” *Dave compara el resultado de la prueba de Sigilo de Isidro con el resultado de la prueba de Percepción de los monstruos que sabe que están en la habitación siguiente. La tirada de Cam supera la prueba de Percepción, por lo que los monstruos no se han enterado de que el mediano está ahí.*

Daneen (Serissa): “Bueno, ¿qué ve?”

Dave (DM): “Tú estás junto al gong, ¿recuerdas? Isidro se asoma por la abertura de la puerta, y ve un gran salón de piedra con gruesos pilares. En el centro de la habitación hay un gran fuego de campamento reducido a ascuas. Ve a cuatro humanoides bestiales con cabeza de hiena, acucillados junto al fuego, y a un gran animal, como una hiena auténtica pero mucho mayor, dormitando en el suelo junto a ellos. Los hombres hiena están armados con lanzas y hachas.

Toby (Ammar): “¡Gnolls! Odio a esos bichos”.

Daneen (Serissa): “Parece que vamos a tener que abrirnos paso luchando. ¿Podemos con ellos?”

Cam (Isidro): “Sin problemas, caeremos por sorpresa sobre ellos”.

Dave (DM): “¿Así que cruzáis la puerta?” *Todos los jugadores asienten.* “Decidme dónde están vuestros personajes justo antes de entrar”.

Los jugadores colocan las miniaturas de sus personajes en las baldosas de dungeon que Dave ha preparado para el encuentro. Ahora están en el descansillo justo en el exterior de la habitación de los gnolls.

Toby (Ammar): “De acuerdo, a la de tres. Uno... Dos... ¡Tres!”

Dave (DM): “¡Habéis sorprendido a los gnolls! Que todo el mundo tire iniciativa, y veremos si podéis con ellos o no”.

¿Qué sucederá a continuación? ¿Podrán Ammar, Isidro y Serrisa derrotar a los gnolls? Eso dependerá de lo bien que los jugadores dirijan a sus personajes, y de lo afortunados que sean con los dados.

LA MECÁNICA BÁSICA

¿Cómo sabes si el tajo de tu espada hiere al dragón o se limita a rebotar en sus escamas duras como el hierro? ¿Cómo sabes si el ogro se cree tu absurdo engaño, o si puedes nadar a través de las aguas enfurecidas del río y llegar a la otra orilla?

Todas estas acciones dependen de una regla básica y sencilla: decide lo que quieres que haga tu personaje y díselo al Dungeon Master. El DM te pedirá que hagas una prueba y determinará tus posibilidades de éxito (es decir, un número que debes alcanzar con tu prueba).

Tira un dado de veinte caras (1d20), suma algunos modificadores, y trata de alcanzar el objetivo determinado por el DM. ¡Así de fácil!

LA MECÁNICA BÁSICA

1. Tira un d20. ¡Cuanto más alto, mejor!
2. Suma los modificadores relevantes.
3. Compara el total con el número objetivo.

Si el resultado de tu prueba es igual o mayor que el objetivo, tienes éxito. Si es menor que esa cantidad, fracasas.

Si tu prueba tiene éxito, has de determinar entonces el resultado. Si fue un ataque, tira daño. Si fue para ver si lograbas saltar un foso, el resultado determinará la distancia que has

recorrido. Si tienes éxito en una prueba cuando estás intentando esconderte, los monstruos no te verán.

En realidad es algo un poco más detallado, pero esta mecánica básica gobierna todo el juego. El resto de las reglas del libro son ampliaciones y matizaciones a este sencillo mecanismo.

TRES REGLAS BÁSICAS

Además de la mecánica básica, hay tres principios que son el corazón de DUNGEONS & DRAGONS. Muchas otras reglas se basan en estos tres principios.

REGLAS SENCILLAS, MUCHAS EXCEPCIONES

Toda clase, raza, dote, poder y monstruo en el juego D&D te deja saltarte las reglas de algún modo. Esto puede representar cuestiones de escasa importancia, como que la mayoría de los personajes no saben utilizar arcos largos, pero todos los elfos saben hacerlo; pero también pueden ser excepciones realmente importantes: un golpe de espada normalmente causa unos pocos puntos de daño, pero un guerrero de nivel alto puede utilizar un poder que puede acabar con varios monstruos de un solo golpe. Todos estos elementos de juego son pequeñas formas de saltarte las reglas, y la mayoría de los libros publicados para D&D están llenos de estos elementos de juego.

LO ESPECÍFICO SUPERA A LO GENERAL

Si una regla específica contradice una regla general, gana la regla específica. Por ejemplo, una regla general dice que no puedes utilizar un poder diario cuando cargas. Pero si tienes un poder diario que dice que puedes emplearlo cuando cargas, la regla específica de ese poder gana. Esto no quiere decir que puedas utilizar cualquier poder diario cuando cargues, sólo podrás utilizar ese en concreto.

REDONDEA SIEMPRE HACIA ABAJO

A no ser que se indique lo contrario, si acabas con una fracción como resultado de un cálculo, redondea hacia abajo incluso si la fracción es 1/2 o más. Por ejemplo, esta regla entra en juego cuando calculas la mitad de tu nivel: si tu nivel es un número impar, redondea siempre hacia abajo al siguiente entero inferior.

D&D INSIDER

¿Crees que el juego se acaba con estas páginas? ¡No lo creas! Echa un vistazo a www.dndinsider.com para toda clase de información, herramientas de juego y comunidades con las que participar en tu juego favorito. Por una pequeña suscripción, *D&D Insider* pone a tu disposición el contenido de las revistas *Dragon* y *Dungeon* online, con actualizaciones varias veces a la semana. Además de grandes artículos, ganchos para aventuras e información en profundidad, *D&D Insider* proporciona una base de datos interactiva de todos los elementos de D&D, un creador de personajes a medida que

te ayuda a crear y organizar tus personajes, una serie de poderosas herramientas para ayudar a los Dungeon Master a dirigir sus aventuras y campañas, y la asombrosa Mesa de juego de D&D que convierte Internet en la mesa de tu casa, para que puedas jugar a D&D con amigos lejanos en cualquier momento y lugar. *D&D Insider* está actualizado continuamente con nuevo material, nuevas historias, nuevas herramientas y nuevas características dedicadas al fenómeno que es la experiencia de D&D.

CREACIÓN DE PERSONAJES

TU PRIMER paso para jugar a D&D es imaginar y crear un personaje. Tu personaje es una combinación del héroe fantástico que verás en tu mente y las diferentes reglas del juego que describen qué es lo que puede hacer. Eliges una raza, como elfo o dracónido; una clase, como mago o guerrero; y poderes característicos como conjuros mágicos o plegarias divinas. Tras ello inventas una personalidad, una descripción y una historia para tu personaje.

Tu personaje es tu representante en el juego, tu avatar en el mundo de D&D. Un personaje es una combinación de estadísticas de juego y ganchos de interpretación; las estadísticas definen los aspectos físicos de qué hace el personaje en el mundo, mientras que las decisiones de interpretación definen quién es.

A lo largo de este libro utilizamos la palabra “tú” de modo intercambiable con “tu personaje”. En lo que respecta a las reglas del juego, tu personaje eres tú. Tú decides qué hace tu personaje conforme te mueves por el mundo, exploras dungeons, combates contra monstruos e interactúas con otros personajes del juego.

Este capítulo incluye las siguientes secciones:

- ♦ **Creación de personajes:** una guía del proceso de creación de personajes.
- ♦ **Puntuaciones de característica:** cómo generar las puntuaciones de característica de tu personaje.
- ♦ **Interpretación:** elementos para ayudarte a dar forma a tu personaje, incluidos alineamientos, dioses, personalidad, apariencia, trasfondo e idiomas.
- ♦ **Realización de pruebas:** ampliación de la mecánica básica para explicar las tiradas de dado esenciales del juego.
- ♦ **Ganancia de niveles:** reglas para adquirir niveles de experiencia y mejorar tu personaje.
- ♦ **Hoja de personaje:** explicación de una hoja de personaje, y de dónde puedes encontrar información para cada entrada de la hoja.



CREACIÓN DE PERSONAJES

Primero, tómate un minuto para imaginarte a tu personaje. Piensa en el tipo de héroe que quieres que sea. Tu personaje existe en tu imaginación; lo único que hacen las estadísticas de juego es ayudarte a determinar qué puede hacer ese personaje en la partida. ¿Te gusta la ficción fantástica que incluye enanos o elfos? Prueba a hacerte un personaje de una de esas razas. ¿Quieres que tu personaje sea el aventurero más duro de la mesa? Prueba a elegir guerrero o paladín como clase de personaje. Si no sabes por dónde empezar, echa un vistazo a las ilustraciones que aparecen a lo largo de este libro y a las breves descripciones de personajes que hay en la entrada de cada raza en el Capítulo 3, y mira si alguna despierta tu interés.

Sigue estos pasos para crear tu personaje de D&D. Puedes llevarlos a cabo en un orden diferente; por ejemplo, algunos prefieren dejar la elección de poderes para el final.

1. **Elige una raza.** Decide la raza de tu personaje. La elección que hagas te proporcionará varias ventajas raciales. *Capítulo 3.*
2. **Elige una clase de personaje.** Tu clase representa tu entrenamiento o profesión, y es la parte más importante de las capacidades de tu personaje. *Capítulo 4.*
3. **Determina las puntuaciones de característica.** Genera tus puntuaciones de característica. Estas puntuaciones describen tus puntos destacados tanto físicos como mentales. Tu raza ajusta los valores que generes, y las distintas clases se basan en diferentes puntuaciones de característica. *Capítulo 2.*
4. **Elige habilidades.** Las habilidades miden tu capacidad para llevar a cabo tareas como saltar sobre un abismo, esconderte de posibles observadores, e identificar monstruos. *Capítulo 5.*
5. **Elige dotes.** Las dotes son ventajas naturales o entrenamiento especial que tu personaje posee. *Capítulo 6.*
6. **Elige poderes.** Cada clase de personaje ofrece una selección de poderes distintos de entre los que elegir. *Capítulo 4.*
7. **Elige equipamiento.** Elige la armadura, armas, herramientas y equipo básico de aventurero de tu personaje. A niveles más altos, serás capaz de encontrar y crear objetos mágicos. *Capítulo 7.*
8. **Completa los números.** Calcula tus puntos de golpe, Clase de armadura y otras defensas, iniciativa, bonificadores de ataque, bonificadores de daño y bonificadores a las pruebas de habilidad. *Capítulo 2.*
9. **Detalles de interpretación del personaje.** Da cuerpo a tu personaje con detalles sobre su personalidad, apariencia y creencias. *Capítulo 2.*

RAZA, CLASE Y ROL

Las primeras dos decisiones a tomar en la creación de personaje son elegir la raza y elegir una clase. Juntas, describen el concepto básico de tu personaje; por ejemplo, un guerrero enano, un mago eladrín, o un señor de la guerra tiflin. Tu elección de clase de personaje también determina el rol de tu personaje, es decir, el papel que tu personaje lleva a cabo cuando el grupo aventurero está en una lucha.

Debes elegir la combinación de raza y clase que te interese más. No obstante, a veces es una buena idea tener en cuenta el rol que quieres que tu personaje desempeñe. Por ejemplo, si te unes a una partida preexistente y ninguno de los otros jugadores está llevando a un personaje en el rol de defensor, les ayudarías interpretando a un guerrero o un paladín.

RAZA DEL PERSONAJE

Una variedad de razas fantásticas pueblan el mundo del juego de DUNGEONS & DRAGONS; gente como los dracónidos, los enanos y los elfos. En una ciudad o pueblo de buen tamaño, normalmente te cruzarás con al menos un puñado de individuos de cada raza, incluso aunque sean simplemente viajeros o mercenarios errantes en busca de su próximo desafío.

Muchas y diversas criaturas inteligentes habitan en el mundo, criaturas como dragones, azotamientos y demonios. Pero esas criaturas no son personajes con los que puedas jugar; son monstruos a los que combatir. Tu personaje es un aventurero de una de las razas civilizadas del mundo.

Los **dracónidos** son humanoides dracónicos orgullosos, y obligados por sus lazos de honor. Recorren el mundo como mercenarios y aventureros, y son fuertes y poseen aptitudes similares a las de los dragones.

Legendarios por su dureza y su firme voluntad, los **enanos** son combatientes indomables y artesanos de enorme habilidad. Los reinos enanos son poderosas fortalezas en las montañas, pero es posible encontrar a sus artesanos en cualquier pueblo o ciudad.

Los **eladrines** son una raza grácil y mágica nacida de las tierras Salvajes de las hadas, el reino de Faerie. Disfrutan con la magia arcana, la esgrima y los trabajos exquisitos en metal y piedra; y viven en relucientes ciudades en las fronteras de las tierras Salvajes de las hadas.

Parientes de los eladrines, los **elfos** habitan en los bosques más profundos del mundo, y aman la belleza de la naturaleza. Muchos elfos (y algunos eladrines también) viven en compañías errantes que visitan muchas tierras, permaneciendo una o dos estaciones en cada lugar.

Valientes y ambiciosos, los **humanos** son algo más numerosos que las demás razas, y sus ciudades estado se encuentran entre los puntos más brillantes de un mundo oscuro. No obstante, sigue habiendo vastas porciones del mundo que ningún humano ha llegado a pisar.

Los **medianos**, la más pequeña de las razas civilizadas, son un pueblo valeroso, veloz y agradable. Los medianos se reúnen en pequeños clanes en las marismas y a lo largo de las riveras del mundo, viajando y comerciando ampliamente con las demás razas.

Los elfos y los humanos en ocasiones tienen hijos entre sí, dando lugar a los **semielfos**. Con muchos de los mejores rasgos de humanos y elfos, los semielfos tienen capacidades diferentes a las de ambas razas, y son carismáticos y versátiles.

Los **tiflin** son una raza que descende de antiguos humanos que hicieron tratos con los poderes infernales. Los tiflin son solitarios que viven en las sombras de la sociedad humana, confiando sólo en sus aliados más próximos. Puedes aprender más de estas razas en el Capítulo 3.

Cada raza de personaje tiene virtudes innatas que la hacen más adecuada para ciertas clases. No obstante, puedes crear cualquier combinación que quieras. No hay nada malo en jugar contra lo habitual; los enanos normalmente no son pícaros, pero puedes crear un pícaro enano hábil y efectivo, eligiendo cuidadosamente tus dotes y poderes.

CLASES DE PERSONAJE

En el mundo hay muchos tipos diferentes de héroes y villanos: escurridizos pícaros, astutos magos, fornidos guerreros, y muchos más. La raza del personaje define tu apariencia básica y tus talentos naturales, pero la clase de personaje es la vocación que has elegido, la senda específica que sigues. Puedes saber más sobre estas clases en el Capítulo 4.

Brujo: los brujos esgrimen un poder prohibido; son peligrosos practicantes de la magia que vuelven sus malignos poderes contra sus enemigos. Si quieres tratar con misteriosos poderes, causar estragos entre tus enemigos con potentes descargas de energía arcana, y acosarlos con potentes maldiciones, brujo es la mejor elección que puedes hacer.

Clérigo: valerosos y devotos, los clérigos son luchadores sagrados y sanadores. Si quieres castigar a tus enemigos con poderes divinos, reforzar a tus compañeros con curación y poder mágico, y conducirlos a la victoria con tu sabiduría y tu determinación, juega con un clérigo.

Explorador: los exploradores son rastreadores y batidores expertos, luchadores de los territorios salvajes que destacan en las tácticas de guerrilla. Si quieres dominar tanto el arco como la espada, desaparecer en los bosques como un fantasma y acabar con tus enemigos antes de que sepan quién eres, juega con un explorador.

Guerrero: los guerreros son especialistas en el combate con armas, confiando para triunfar en los músculos, el entrenamiento y las agallas puras y duras. Si quieres enzarzarte en combate cuerpo a cuerpo, proteger a tus compañeros y derribar a golpes a tus oponentes mientras sus ataques llueven inútilmente sobre tu gruesa armadura, entonces debes ser un guerrero.

Mago: los magos controlan potentes poderes arcanos, y desdeñan los enfrentamientos físicos en favor de una magia impresionante. Si quieres arrojar bolas de fuego que incineren a tus enemigos, lanzar conjuros que cambien el campo

de batalla, o investigar rituales arcanos que pueden alterar el tiempo y el espacio, entonces debes ser un mago.

Paladín: los paladines son luchadores devotos y campeones de sus dioses, caballeros inspirados por las divinidades, que luchan en primera línea. Si quieres desafiar a tus enemigos a combate singular, luchar por una causa y castigar a tus enemigos con poder divino, entonces paladín es tu clase.

Pícaro: ladrones, bribones, exploradores de dungeon y polifacéticos por definición, los pícaros tienen una reputación que les relaciona con el latrocinio y las argucias. Si quieres aparecer y desaparecer entre las sombras a tu antojo, hacer piruetas a través del campo de batalla sin miedo a las represalias enemigas, y aparecer de no se sabe dónde para hundir una hoja en la espalda de tu enemigo, sé un pícaro.

Señor de la guerra: resistentes y entrenados en el combate cuerpo a cuerpo, los señores de la guerra son brillantes líderes que tienen el don de la inspiración. Si quieres dirigir la batalla con la punta de tu espada, coordinar brillantes tácticas con tus camaradas, y reforzarlos y curarlos cuando flaqueen, juega con un señor de la guerra.

ROL DEL PERSONAJE

Cada clase de personaje se especializa en una de cuatro funciones básicas en el combate: control y ofensiva de área; defensa; curación y apoyo; y ofensiva concentrada. Los roles que encarnan estas funciones son **controlador**, **defensor**, **líder** y **pegador**. Los grupos aventureros clásicos incluyen un personaje de cada rol: mago, guerrero, clérigo y pícaro.

Los roles de personaje implican qué clases pueden reemplazarse mutuamente. Por ejemplo, si no tienes un clérigo en tu grupo, un señor de la guerra puede desempeñar igual de bien el rol de líder.

El rol también es una herramienta útil para hacer grupos aventureros. Es una buena idea tener cubiertos todos los roles con al menos un personaje. Si tienes cinco o seis jugadores en tu grupo, es mejor duplicar primero el rol de defensor y después el de pegador. Si no tienes todos los roles cubiertos, eso no está necesariamente mal; simplemente quiere decir que los personajes necesitarán compensar la función que falta.

Futuros volúmenes del *Manual del jugador* introducirán clases adicionales para todos estos roles.

PODERES DE ATAQUE Y PODERES DE UTILIDAD

Todas las clases te dan acceso a **poderes de ataque** que puedes utilizar para causar daño o entorpecer a tus enemigos, y **poderes de utilidad** que te ayudan a ti y a tus aliados. Los poderes de cada una de estas categorías amplias se definen a su vez atendiendo a la frecuencia con que pueden ser utilizados.

Puedes utilizar los poderes a **voluntad** tan a menudo como quieras. Puedes utilizar los poderes de **encuentro** muchas veces durante un día de aventuras, pero debes descansar unos pocos minutos entre cada uso, por lo que sólo puedes emplearlos una vez por encuentro. Los poderes **diarios** son tan dramáticos y poderosos que sólo puedes emplearlos una vez al día.

CONTROLADOR (MAGO)

Los controladores pueden enfrentarse a grandes cantidades de enemigos al mismo tiempo. Prefieren el ataque a la defensa, empleando poderes que infligen daño a múltiples enemigos de una vez, así como poderes más sutiles que debilitan, confunden o retrasan a sus oponentes.

DEFENSOR (GUERRERO, PALADÍN)

Los defensores tienen las defensas más altas del juego y un buen ataque cuerpo a cuerpo. Son los combatientes de primera línea del grupo; dondequiera que ellos estén, es donde va a encontrarse la acción. Los defensores tienen aptitudes y poderes que dificultan que los enemigos puedan sobrepasarles o ignorarles en la batalla.

LÍDER (CLÉRIGO, SEÑOR DE LA GUERRA)

Los líderes inspiran, curan y ayudan a los otros personajes en un grupo aventurero. Los líderes tienen buenas defensas, y su punto fuerte está en los poderes que protegen a sus compañeros y tienen como objetivo a enemigos concretos para que el grupo se concentre en ellos.

Los clérigos y los señores de la guerra (y otros líderes) alientan y motivan a sus compañeros aventureros, pero el hecho de ocupar el rol de líder no implica por sí solo que sean necesariamente los portavoces o comandantes del grupo. El líder del grupo (si es que lo hay) puede ser con la misma facilidad un brujo carismático que un paladín autoritario. El líder (el rol) lleva a cabo su función mediante mecánicas del juego; el líder de grupo nace de la interpretación.



PEGADOR (EXPLORADOR, PÍCARO, SEÑOR DE LA GUERRA)

Los pegadores se especializan en causar grandes cantidades de daño a un único objetivo cada vez, y tienen los ataques más concentrados de los distintos tipos de personaje del juego. Los pegadores confían en una movilidad superior, las argucias o la magia, para moverse en torno a los enemigos duros y escoger al enemigo al que quieren atacar.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Después de elegir tu raza y tu clase, determina tus puntuaciones de característica. Seis características proporcionan una descripción rápida de las cualidades físicas y mentales de tu personaje. ¿Eres musculoso e intuitivo? ¿Brillante y carismático? ¿Ágil y resistente? Tus puntuaciones de característica definen estas cualidades: aquello en lo que destacas y en lo que flaqueas.

La **Fuerza (Fue)** mide la potencia física de tu personaje. Es importante para la mayoría de los personajes que luchan con sus manos.

- ◆ Los ataques básicos cuerpo a cuerpo están basados en la Fuerza.
- ◆ Los clérigos, los exploradores, los guerreros, los paladines y los señores de la guerra tienen poderes basados en la Fuerza.
- ◆ Tu Fuerza puede contribuir a tu defensa de Fortaleza.
- ◆ La Fuerza es la característica clave para las pruebas de la habilidad Atletismo.

La **Constitución (Con)** representa la salud, resistencia y fuerza vital de tu personaje. Todos los personajes se benefician de una puntuación alta de Constitución.

Tu puntuación de Constitución se suma a tus puntos de golpe a 1.º nivel.

- ◆ El número de esfuerzos curativos que puedes utilizar cada día está influenciado por tu Constitución.
- ◆ Muchos poderes de brujo se basan en la Constitución.
- ◆ Tu Constitución puede contribuir a tu defensa de Fortaleza.
- ◆ La Constitución es la característica clave para las pruebas de la habilidad Aguante.

La **Destreza (Des)** mide la coordinación mano-ojo, la agilidad, los reflejos y el equilibrio.

- ◆ Los ataques a distancia básicos se basan en la Destreza.
- ◆ Muchos poderes de explorador y pícaro también se basan en la Destreza.
- ◆ Tu Destreza puede contribuir a tu defensa de Reflejos.
- ◆ Si llevas armadura ligera, tu Destreza puede contribuir a tu Clase de armadura.
- ◆ La Destreza es la característica clave para las pruebas de las habilidades Acrobacias, Hurto y Sigilo.

La **Inteligencia (Int)** describe lo bien que tu personaje estudia o razona.

- ♦ Los poderes de mago están basados en la Inteligencia.
- ♦ Tu Inteligencia puede contribuir a tu defensa de Reflejos.
- ♦ Si llevas una armadura ligera, tu Inteligencia puede contribuir a tu Clase de armadura.
- ♦ La Inteligencia es la característica clave para las pruebas de las habilidades Arcanos, Historia y Religión.

La **Sabiduría (Sab)** representa tu sentido común, percepción, autodisciplina y empatía. Utilizas tu puntuación de Sabiduría para percibir detalles, sentir el peligro y tener una idea de la gente.

- ♦ Muchos poderes de clérigo se basan en la Sabiduría.
- ♦ Tu Sabiduría puede contribuir a tu defensa de Voluntad.
- ♦ La Sabiduría es la característica clave para las pruebas de las habilidades Dungeons, Naturaleza, Percepción, Perspicacia y Sanar.

El **Carisma (Car)** mide la fuerza de tu personalidad, la capacidad de persuasión y el liderazgo.

- ♦ Muchos poderes de paladín y brujo están basados en el Carisma.
- ♦ Tu Carisma puede contribuir a tu defensa de Voluntad.
- ♦ El Carisma es la característica clave para las pruebas de las habilidades Diplomacia, Engañar, Intimidar y Recursos.

Cada una de tus puntuaciones de característica es un número que cuantifica la potencia de esa característica. Un personaje con Fuerza 16 es mucho más fuerte que un personaje con Fuerza 6. Una puntuación de 10 u 11 es la media normal humana, pero los personajes jugadores están por encima de la media en la mayoría de las características. Además, conforme subas de nivel, tus puntuaciones de características se harán aún mejores.

Tus puntuaciones de características determinan un modificador de característica que sumas a cualquier ataque, prueba, tirada o defensa basada en esa característica. Por ejemplo, realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un hacha de batalla es una prueba de Fuerza, por lo que sumas el modificador de característica de tu puntuación de Fuerza a tus tiradas de ataque y de daño. Si tu puntuación es 17, eres bastante fuerte; sumas +3 a tus tiradas de ataque y de daño cuando realizas ese tipo de ataque.

Tus puntuaciones de características también influyen en tus defensas (consulta la pág. 275), ya que sumas tu modificador de característica a tu puntuación de defensa.

- ♦ Para la **defensa de Fortaleza**, suma el modificador más alto de entre Fuerza y Constitución.
- ♦ Para la **defensa de Reflejos**, suma el modificador más alto de entre Destreza e Inteligencia.
- ♦ Para la **defensa de Voluntad**, suma el modificador más alto de entre Sabiduría y Carisma.

- ♦ Si llevas armadura ligera o vas sin armadura, suma además el modificador más alto de entre Destreza e Inteligencia a tu Clase de armadura.

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Punt. de carac.	Modif. de carac.	Punt. de carac.	Modif. de carac.
1	-5	18-19	+4
2-3	-4	20-21	+5
4-5	-3	22-23	+6
6-7	-2	24-25	+7
8-9	-1	26-27	+8
10-11	+0	28-29	+9
12-13	+1	30-31	+10
14-15	+2	32-33	+11
16-17	+3	y así sucesivamente	

CÓMO GENERAR LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Puedes utilizar tres métodos diferentes para generar las puntuaciones de característica. En cada método, puedes coger los números que generes y asignarlos a cualquier característica que quieras. Recuerda, tu clase determina qué características son importantes para ti, y tu raza modifica las puntuaciones de algunas características.

Las puntuaciones de característica aumentan conforme un personaje gana niveles (consulta la tabla 'Mejora de personaje' en la pág. 29). Cuando asignes tus puntuaciones iniciales, recuerda que mejorarán con el tiempo.

MÉTODO 1: CONJUNTO ESTÁNDAR

Coge estos seis números y asígnalos a tus características como quieras: **16, 14, 13, 12, 11, 10**.

Aplica tus ajustes raciales a las características (consulta el Capítulo 3) después de asignar las puntuaciones.

MÉTODO 2: PUNTUACIONES A MEDIDA

Este método es algo más complicado que el conjunto estándar, aunque los resultados que proporciona son equivalentes. Con este método puedes crear un personaje que sea realmente bueno en una característica, pero pagando el precio de tener puntuaciones normales en las otras cinco.

Comienza con estas seis puntuaciones: 8, 10, 10, 10, 10, 10. Tienes 22 puntos para gastar en mejorarlas. El coste de aumentar una puntuación de un número a otro mayor se indica en la tabla siguiente.

Puntuación	Coste	Puntuación	Coste
9	-(1)*	14	5
10	0 (2)*	15	7
11	1	16	9
12	2	17	12
13	3	18	16

*Si tu puntuación es 8, puedes pagar 1 para convertirla en 9 ó 2 para convertirla en 10. Debes comprar una puntuación de 10 antes de poder mejorarla más.

Aquí tienes algunos ejemplos de conjuntos de características que puedes generar mediante este método:

14	13	13	13	13	13
14	14	13	13	13	11
14	14	14	12	12	11
14	14	14	14	12	8
15	14	13	12	12	11
15	15	13	12	11	10
16	15	12	11	11	10
16	14	14	12	11	8
16	16	12	10	10	10
16	16	12	11	11	8
17	15	12	11	10	8
17	14	12	11	10	10
18	13	13	10	10	8
18	14	11	10	10	8
18	12	12	10	10	10

Aplica tus ajustes raciales de características (ver el Capítulo 3) después de determinar tus puntuaciones.

MÉTODO 3: TIRAR CON EL DADO LAS PUNTUACIONES

A algunos jugadores les gusta la idea de generar las puntuaciones de sus características aleatoriamente. El resultado de este método puede ser realmente bueno, o realmente malo. La mayoría de las veces, será algo peor de lo que habrías logrado empleando el conjunto estándar. Si tiras bien, puedes lograr unas puntuaciones realmente destacadas, pero si los resultados son malos puedes generar un personaje que sea prácticamente injugable. Utiliza este método con precaución.

Tira cuatro dados de 6 caras (4d6) y suma los tres números más altos. Haz esto seis veces, y tras ello asigna los números generados a tus seis características. Aplica tus ajustes raciales a las características.

Si el total de tus modificadores es menor que +4 o mayor que +8 antes de los ajustes raciales, tu DM puede decidir que tu personaje es demasiado débil o demasiado fuerte en comparación con los otros personajes del grupo, y pedirte que ajustes tus puntuaciones para que encajen mejor con la campaña.

No puedes tirar las puntuaciones de característica para un personaje que pienses utilizar en los eventos organizados por la RPGA®.

HABILIDADES, DOTES, PODERES Y EQUIPO

Para determinar los aspectos únicos de tu personaje, elige habilidades, dotes, poderes y equipo.

Tu clase te dice con cuántas habilidades comienzas a 1.º nivel. Además, algunas razas te permiten elegir una habilidad adicional. Consulta el Capítulo 5 para los detalles sobre las habilidades.

También eliges una dote de grado heroico a 1.º nivel (o dos si eres humano). Además, algunas clases conceden dotes adicionales. Acude al Capítulo 6 para la descripción de las dotes.

La elección de poderes de clase que hagas definirá las funciones de tu personaje dentro y fuera del combate. La sección de cada clase en el Capítulo 4 ofrece recomendaciones sobre cómo elegir poderes que reflejen tu enfoque.

Finalmente, consulta el Capítulo 7 para elegir tu equipo. Comienzas tu carrera a 1.º nivel con 100 piezas de oro, lo cual es suficiente para comprarte un equipo básico (y quizás para que te queden algunas monedas en el bolsillo).

COMPLETAR LOS NÚMEROS

Una vez que hayas decidido todos los demás aspectos de tu personaje, es el momento de completar los números. Los cálculos que necesitas se describen en la pág. 30, en las instrucciones para completar tu hoja de personaje.

INTERPRETACIÓN

El juego DUNGEONS & DRAGONS es, ante todo y sobre todo, un juego de rol, lo cual quiere decir que todo gira en torno a adoptar el papel de un personaje en el juego. Algunas personas se meten en esta simulación de forma sencilla y natural; otros lo encuentran algo más desafiante. Esta sección está aquí para ayudarte, tanto si te sientes cómodo y familiarizado con la interpretación como si el concepto es nuevo para ti.

Tu personaje es más que una combinación de raza, clase y dotes. Es además uno de los protagonistas de una historia viva, que evoluciona. Como el héroe de cualquier novela o película de fantasía, tendrá ambiciones y miedos, cosas que le gusten y otras que le disgusten, motivaciones y costumbres, momentos de gloria y de fracaso. Los mejores personajes de D&D se funden con la historia que se va desarrollando en su carrera como aventureros con características o rasgos memorables. Jaden, el guerrero humano de 4.º nivel es un personaje perfectamente jugable incluso sin ningún tipo de aderezo, pero la personalidad de Jaden el Sombrio (pensativo, fatalista y honesto) sugiere un modo concreto de enfocar las negociaciones con los PNJs o de discutir asuntos con los otros personajes. Una personalidad bien diseñada expande tu experiencia del juego de un modo más que importante.

D&D es un juego de rol, pero no necesariamente un ejercicio de teatro improvisado. A veces, el rol que desempeñas es el de defensor o líder; el personaje con el que estás jugando está enzarzado en un combate y tiene un trabajo

LA RPGA

La RPGA es la experiencia de juego organizada mundial oficial de Wizards of the Coast para el juego DUNGEONS & DRAGONS. A través de la RPGA puedes participar en enormes juegos en un mundo compartido, interactuar con miles de miembros de la comunidad y ganar recompensas exclusivas por participar en eventos y jugar a D&D. Tanto si juegas en casa, en la mesa de juego de D&D de tu tienda de juegos, o si viajas a convenciones y otros eventos, la RPGA ofrece algo para todo el mundo. Visita la página web de la RPGA en www.wizards.com/rpga para más información.

que hacer para que su equipo salga victorioso. No obstante, incluso en combate puedes intercalar toques de personalidad y fragmentos de diálogo que hagan de tu personaje algo más que un puñado de cifras en la hoja de personaje.

ALINEAMIENTO

Si eliges un alineamiento, estás indicando la dedicación de tu personaje a una serie de principios morales: bueno, legal bueno, maligno o caótico maligno. En un sentido cósmico, es el equipo en el que crees y por el que luchas con mayor fuerza.

ALINEAMIENTO

El alineamiento de un personaje (o su ausencia de él) describe su postura moral:

- ◆ **Bueno:** libertad y amabilidad.
- ◆ **Legal bueno:** civilización y orden.
- ◆ **Maligno:** tiranía y odio.
- ◆ **Caótico maligno:** entropía y destrucción.
- ◆ **No alineado:** sin alineamiento, sin tomar una posición.

A efectos de determinar si un efecto funciona sobre un personaje, alguien de alineamiento legal bueno es considerado bueno, y alguien de alineamiento caótico maligno es considerado maligno. Por ejemplo, un personaje legal bueno puede utilizar un objeto mágico que sea utilizable sólo por personajes de alineamiento bueno.

Los alineamientos están unidos a fuerzas universales mayores que los dioses o que cualquier otra lealtad que puedas tener. Si eres un clérigo de alto nivel con alineamiento legal bueno, estás en el mismo equipo que Bahamut, sin importar si adoras o no a ese dios. Bahamut no es ni mucho menos el capitán de tu equipo, sólo un jugador especialmente importante (que tiene una gran cantidad de seguidores). La mayoría de la gente en el mundo, y muchos de los personajes jugadores, no se han apuntado a ningún equipo: no están alineados. Elegir y seguir un alineamiento representa una elección distinta.

Si eliges un alineamiento para tu personaje, deberías elegir bueno o legal bueno. A no ser que tu DM esté dirigiendo una campaña en la cual todos los personajes sean malignos o caóticos malignos, jugar con un personaje de ese alineamiento desestabiliza un grupo aventurero, y

francamente, hace que los demás jugadores se enfaden contigo.

Aquí tienes lo que significan los cuatro alineamientos (y el no estar alineado).

EL ALINEAMIENTO BUENO

Proteger a los débiles de aquellos que los dominarían o los matarían es simplemente lo correcto.

Si eres un personaje bueno, crees que lo correcto es ayudar y proteger a los que lo necesitan. No se te pide que te sacrifiques para ayudar a otros, o que ignores completamente tus propias necesidades, pero es posible que se te pida que coloques las necesidades de los demás por encima de las tuyas... en algunas ocasiones, incluso aunque eso signifique ponerte en riesgo. En muchos aspectos, esa es la esencia de ser un aventurero heroico: la gente del pueblo no puede defenderse por sí misma de los incursos trastos, por lo que tú descendes al dungeon (arriesgándote personalmente) para acabar con los ataques de los trastos.

Puedes seguir las reglas y respetar a la autoridad, pero eres muy consciente de que el poder tiende a corromper a los que lo poseen, conduciendo con demasiada frecuencia a utilizar ese poder para fines egoístas o malignos. Cuando esto sucede, no sientes ninguna obligación de seguir la ley ciegamente. Es mejor que la autoridad descansa en los miembros de una comunidad antes que en las manos de cualquier individuo o clase social. Cuando la ley se convierte en explotación, pasa a formar parte del territorio del mal, y los personajes buenos se sienten impulsados a combatirla.

El bien y el mal representan puntos de vista fundamentalmente distintos, opuestos cósmicamente e incapaces de coexistir en paz. No obstante, los personajes buenos y los legales buenos se llevan bien entre sí; incluso aunque un personaje bueno piense que un compañero legal bueno puede estar quizás demasiado concentrado en seguir las leyes en vez de limitarse a hacer lo correcto.

EL ALINEAMIENTO LEGAL BUENO

Una sociedad ordenada nos protege del mal

Si eres legal bueno, respetas la autoridad de los códigos de conducta personales, las leyes y los líderes, y crees que estos códigos son el mejor modo de alcanzar tus ideales. La auto-

ALINEAMIENTO CONTRA PERSONALIDAD

¿No es el alineamiento simplemente otra parte de tu personalidad? Sí y no.

Algunos rasgos de personalidad tienen peso moral, especialmente los que influyen en cómo interactúas con los demás. La crueldad y la generosidad pueden ser considerados como rasgos de personalidad, pero también son manifestaciones de tus creencias sobre la importancia y el valor de otra gente. Un personaje que aspire al bien puede tener tendencias crueles, pero si estas tendencias se manifiestan con demasiada frecuencia o de formas extremas, es difícil decir que realmente esté manteniendo sus ideales morales.

Otros rasgos de personalidad no tienen ningún peso moral. Una persona meticulosa y bien organizada puede con la misma facilidad ser buena o maligna. Un bromista impulsivo también puede ser bueno o maligno. Estas peculiaridades de la personalidad están casi totalmente desvinculadas del alineamiento, pero éste puede afectar al modo en que tu personalidad se lleva a la acción. Un bromista maligno puede preferir las bromas de naturaleza cruel y directa que causan daño personal y material, mientras que uno bueno se mantendrá bien lejos de esas acciones dañinas.

ridad, por sí misma, promueve que los que están sometidos a ella obren bien, y evita que se dañen mutuamente. Los personajes legales buenos creen en el valor de la vida con la misma intensidad que los personajes buenos, y ponen un énfasis aún mayor en la necesidad de que los poderosos protejan a los débiles y liberen a los oprimidos. Los arquetipos del alineamiento legal bueno son campeones resplandecientes de todo lo que es correcto, honorable y sincero, arriesgando o incluso sacrificando sus vidas para detener la expansión del mal en el mundo.

Cuando los líderes explotan su autoridad en beneficio propio, cuando las leyes conceden una posición privilegiada a algunos ciudadanos y reducen a otros a la esclavitud o a un estatus de intocables, la ley se ha convertido en mal, y con ello la autoridad ha pasado a ser tiranía. Y en ese caso no sólo eres capaz de desafiar esa injusticia, sino que te sientes moralmente obligado a hacerlo. No obstante, prefieres trabajar dentro del sistema para arreglar esos problemas en vez de acudir a métodos más rebeldes e ilegales.

EL ALINEAMIENTO MALIGNO

Es mi derecho reclamar lo que otros poseen.

Los personajes malignos no se apartan necesariamente de su camino para causar daño a la gente, pero están más que dispuestos a aprovecharse de las debilidades de los demás para conseguir lo que quieren.

Los personajes malignos utilizan las reglas y el orden para maximizar sus ganancias personales. Apoyan las estructuras institucionales que les proporcionan poder, incluso aunque ese poder venga a expensas de la libertad de otros. La esclavitud y las estructuras rígidas de casta no sólo son aceptables, sino incluso deseables para los personajes malignos, siempre que estén en una posición desde la que puedan beneficiarse de ello.

EL ALINEAMIENTO CAÓTICO MALIGNO

No me preocupa lo que deba hacer para conseguir lo quiero.

Los personajes caóticos malignos sienten una total indiferencia por los demás. Cada uno de ellos cree que es la única criatura que importa, y mata, roba y traiciona a los demás para adquirir poder. Su palabra no tiene valor, y sus acciones son destructivas. Su visión del mundo puede estar tan retorcida que destruirá a cualquier persona o cosa que no contribuya directamente a sus intereses.

Para los estándares de la gente buena y legal buena, caótico maligno es tan aborrecible como maligno, o quizá un poco más. Los monstruos caóticos malignos, como los demonios y los orcos, son una amenaza para la civilización y el bienestar general similar a la de los monstruos malignos. Aunque tanto una criatura maligna como una caótica maligna se oponen al bien, no se tienen mucho respeto mutuo, y raras veces cooperarán para lograr objetivos comunes.

NO ALINEADO

Simplemente déjame con mis asuntos.

Si no estás alineado, no buscas activamente causar daño a los demás ni les deseas el mal. Pero tampoco te desvías de tu camino para ponerte en riesgo si no existe alguna esperanza de recompensa. Apoyas la ley y el orden cuando ello te beneficia, y valoras tu propia libertad, sin preocuparte demasiado por proteger la libertad de los demás.

Unas pocas personas no alineadas y la mayoría de los dioses no alineados en realidad no están indecisos sobre su alineamiento. Más bien han decidido no decidir, sea porque ven los beneficios tanto del bien como del mal, o porque se consideran por encima de las preocupaciones de la moralidad. La Reina Cuervo y sus devotos entran dentro de esta última categoría, y creen que las elecciones morales son irrelevantes para su misión, ya que la muerte se lleva a todas las criaturas, sin importar el alineamiento.

DIOSES

Los dioses son las criaturas inmortales más poderosas, que viven en incontables dominios que giran por el mar Astral. Se aparecen en sueños y visiones a sus seguidores, y pueden tener incontables rostros distintos, por lo que las ilustraciones que las muestran las presentan en una gran variedad de formas. Su auténtica naturaleza está más allá de cualquier forma física. Corellon a menudo es representado como un eladrín, pero no es más eladrín de lo que es una pantera feérica; es un dios, y trasciende las leyes físicas que limitan incluso a los ángeles a formas concretas.

Algunos dioses son buenos o legales buenos, algunos son malignos o caóticos malignos, y otros no están alineados. Cada uno tiene una visión de cómo debería ser el mundo, y sus agentes tratan de que esa visión cobre vida. Salvo los caóticos malignos (Gruumsh y Lolth), todos los otros son enemigos de los demonios, que prefieren destruir el mundo a gobernarlo.

La mayoría de la gente reverencia a más de un dios, rezando a distintos dioses en distintos momentos. Los plebeyos de un pequeño pueblo pueden tener un templo con tres altares, y allí rezar a Bahamut para que les proteja, a Pelor para que sus campos sean fértiles, y a Moradin para que mejore sus habilidades como artesanos. Los clérigos y los paladines con frecuencia sirven a un único dios, defendiendo la causa de ese dios concreto en el mundo. Otros aventureros recorren todo el espectro, desde adorar nominalmente a todo el panteón, hasta servir fervientemente a un único dios, o incluso ignorarlos totalmente y buscar su propia ascensión divina.

Muchos dioses defienden versiones contradictorias de cómo debería funcionar el mundo, por lo que incluso los agentes y adoradores de dioses que comparten un mismo alineamiento pueden entrar en conflicto.

AVANDRA

Buena

La diosa del cambio, Avandra se deleita con la libertad, el comercio, el viaje, la aventura y los lugares fronterizos. Sus templos son escasos en las tierras civilizadas, pero sus santuarios junto a los caminos se alzan por todo el mundo. Los medianos, los mercaderes y toda clase de aventureros se ven atraídos por su culto, y mucha gente alza un vaso en su honor, viéndola como la diosa de la suerte. Sus mandamientos son escasos:

- ♦ La fortuna favorece a los audaces. Toma tu destino en tus propias manos, y Avandra te sonreirá.
- ♦ Devuelve el golpe a aquellos que tratan de robarte la libertad, e incita a los demás a luchar por su propia libertad.
- ♦ El cambio es inevitable, pero es necesario el trabajo de los fieles para que ese cambio sea para mejor.



BAHAMUT

Legal bueno

Llamado el Dragón de platino, Bahamut es el dios de la justicia, la protección, la nobleza y el honor. Los paladines legales buenos a menudo le reverencian, y los dragones metálicos lo adoran como uno de su especie. Los monarcas son coronados en su nombre. Los mandamientos que ha encomendado a sus seguidores son:

- ♦ Defiende los más altos ideales de honor y justicia.
- ♦ Permanece en constante vigilancia contra el mal y oponte a él en todos los frentes.
- ♦ Protege a los débiles, libera a los oprimidos, y defiende el orden justo.



CORELLON

No alineado

El dios de la primavera, la belleza y las artes, Corellon es el patrón de la magia arcana y las hadas. Fue él el que puso la semilla de la magia arcana en el mundo y plantó los bosques más antiguos. Los artistas y los músicos le adoran, así como aquellos que ven el lanzamiento de conjuros como un arte, y pueden encontrarse santuarios suyos por todas las Tierras Salvajes de las hadas. Corellon aborrece a Lolth y a sus sacerdotisas por alejar a los drow del buen camino, e impulsa a sus seguidores a lo siguiente:



- ♦ Cultiva la belleza en todo lo que hagas, sea lanzando un conjuro, componiendo una saga, rasgueando un laúd o practicando las artes de la guerra.
- ♦ Busca objetos mágicos perdidos, rituales olvidados y antiguas obras de arte. Corellon podría haberlos inspirado en los primeros días del mundo.
- ♦ Combate a los seguidores de Lolth siempre que puedas.

ERATHIS

No alineada

Erathis es la diosa de la civilización. Ella es la musa de las grandes invenciones, fundadora de ciudades y autora de leyes. Los gobernantes, jueces, colonos y ciudadanos devotos la reverencian, y sus templos ocupan lugares destacados en la mayoría de las principales ciudades del mundo. Sus leyes son muchas, pero el propósito de éstas es sencillo:

- ♦ Trabaja con otros para lograr tus fines. La comunidad y el orden siempre son más fuertes que los esfuerzos dispersos de individuos solitarios.
- ♦ Doma los territorios salvajes para hacerlos adecuados para ser habitados, y defiende la luz de la civilización contra los avances de la oscuridad.
- ♦ Busca nuevas ideas, nuevas invenciones, nuevas tierras que habitar, nuevos lugares salvajes que conquistar. Construye máquinas, construye ciudades, construye imperios.



IOUN

No alineada

Ioun es la diosa del conocimiento, la habilidad y la profecía. Los sabios, los videntes y los tácticos la reverencian, así como todos los que viven mediante su conocimiento y sus capacidades mentales. Corellon es el patrón de la magia arcana, pero Ioun es la patrona de su estudio. Las bibliotecas y las academias de magos se construyen en su nombre, y sus mandamientos son también enseñanzas:

- ♦ Busca la perfección de tu mente equilibrando razón, percepción y emociones entre sí.
- ♦ Acumula, preserva y distribuye el conocimiento en todas sus formas. Busca la educación, construye bibliotecas y encuentra conocimiento antiguo y perdido.
- ♦ Permanece vigilante en todo momento ante los seguidores de Vecna, que buscan controlar el conocimiento y guardar secretos. Oponte a sus maquinaciones, desmascara sus secretos, y ciégalos con la luz de la verdad y la razón.



KORD

No alineado

Kord es el dios de las tormentas y el señor de la batalla. Se deleita con la fuerza, las hazañas en el campo de batalla, y con el trueno. Los guerreros y los atletas le reverencian. Es un dios voluble, desenfrenado y salvaje, que convoca tormentas sobre la tierra y el mar; aquellos que esperan un clima mejor le apaciguan con plegarias y brindis con licores. Kord da pocos mandamientos:

- ◆ Sé fuerte, pero no utilices tu fuerza para causar destrucción caprichosamente.
- ◆ Sé valiente, y desprecia cualquier clase de cobardía.
- ◆ Demuestra tu poder en la batalla para ganar gloria y renombre.



MELORA

No alineada

Melora es la diosa de los territorios salvajes y el mar. Es al mismo tiempo la bestia salvaje y el bosque tranquilo, el torbellino furioso y el desierto apacible. Los exploradores, los cazadores y los elfos la reverencian, y los navegantes le hacen ofrendas antes de comenzar sus viajes. Sus mandamientos son estos:

- ◆ Protege los lugares salvajes del mundo de la destrucción y el uso excesivo. Oponte a la expansión desenfrenada de las ciudades y los imperios.
- ◆ Caza a los monstruos aberrantes y a otras abominaciones de la naturaleza.
- ◆ No temas ni condenes el salvajismo de la naturaleza. Vive en armonía con lo salvaje.



MORADIN

Legal bueno

Moradin es el dios de la creación y patrón de los artesanos, especialmente de los mineros y los herreros. Él esculpió las montañas de la tierra primordial y es el guardián y el protector de los fuegos del hogar y la familia. Los enanos de todo tipo de vida le siguen. A sus seguidores les exige el siguiente comportamiento:

- ◆ Enfrentate a la adversidad con estoicismo y tenacidad.
- ◆ Demuestra lealtad a tu familia, tu clan, tus líderes y tu pueblo.
- ◆ Esfuérzate por dejar una huella en el mundo, un legado duradero. Hacer algo que dure es el mayor bien, seas un herrero trabajando en una forja o un gobernante construyendo una dinastía.



PELOR

Bueno

Dios del sol y del verano, Pelor es el guardián del tiempo. Apoya a los que están necesitados y se opone al mal. Como señor de la agricultura y de las cosechas abundantes, es el dios más comúnmente adorada por los humanos normales, y sus sacerdotes son bien recibidos dondequiera que vayan. Entre sus adoradores hay paladines y exploradores. Dirige a sus seguidores del siguiente modo:

- ◆ Alivia el sufrimiento dondequiera que lo encuentres.
- ◆ Lleva la luz de Pelor a lugares de oscuridad, mostrando amabilidad, clemencia y compasión.
- ◆ Permanece vigilante frente al mal.



LA REINA CUERVO

No alineada

El nombre de la diosa de la muerte se olvidó hace mucho tiempo, pero es conocida como la Reina cuervo. Es la tejedora del destino y patrona del invierno. Determina el final de toda vida mortal, y las plañideras la invocan durante los ritos funerarios, con la esperanza de que proteja de la maldición de la muerte viviente a los que han partido. La Reina Cuervo espera que sus seguidores se ciñan a estos mandamientos:

- ◆ No sientas compasión por los que sufren y mueren, porque la muerte es el fin natural de la vida.
- ◆ Derriba a los orgullosos que intentan librarse de las cadenas del destino. Como instrumento de la Reina Cuervo, debes castigar el orgullo desmedido donde lo encuentres.
- ◆ Permanece atento a los sectarios de Orcus y aplástalos dondequiera que se alcen. El príncipe demoníaco de la Muerte en vida desea reclamar el trono de la Reina Cuervo.



SEHANINE

No alineada

Diosa de la luna y el otoño, Sehanine es la patrona de los engaños y las ilusiones. Tiene vínculos que la unen a Corellon y Melora, y es uno de los dioses favoritos entre elfos y medianos. Es además la diosa del amor, que envía sombras para envolver las citas de los amantes. Los batidores y los ladrones piden su bendición para su trabajo. Sus enseñanzas son simples:

- ◆ Sigue tus objetivos y busca tu propio destino.
- ◆ Mantente en las sombras, evitando la luz llameante del bien entusiasta y la oscuridad absoluta del mal.
- ◆ Busca nuevos horizontes y nuevas experiencias, y no dejes que nada te ate.



DIOSES MALIGNOS Y CAÓTICOS

MALIGNOS

Tu personaje puede adorar a un dios maligno o caótico maligno sin ser del mismo alineamiento, pero hacerlo es caminar por una línea muy delgada. Los mandamientos de estos dioses exhortan a sus seguidores a que persigan fines malignos o cometan acciones destructivas.

Los mandamientos de los dioses malignos y caóticos malignos no se incluyen aquí. Están descritos en la *Guía del Dungeon Master*.

Asmodeo es el dios maligno de los Nueve infiernos. Es el patrón de los poderosos, dios de la tiranía y la dominación, y comandante de los diablos.

Gruumsh es el dios caótico maligno de la destrucción, señor de las hordas de incursores bárbaros. Donde Perdición manda conquistar, Gruumsh exhorta a sus seguidores a asesinar y saquear. Los orcos son sus seguidores más fervientes.

Lolth es la diosa caótica maligna de la sombra, las mentiras y las arañas. Tamar planes y traicionar son sus mandamientos, y sus clérigos son una fuerza constante de trastornos en la, por lo demás, estable sociedad de los malignos drow.

Perdición es el dios maligno de la guerra y la conquista. Las naciones de humanos y trasgos militaristas le sirven y conquistan en su nombre.

Tiamat es la diosa maligna de la riqueza, la codicia y la envidia. Alienta a sus seguidores a que se venguen de cualquier ofensa, y es la patrona de los dragones cromáticos.

Torog es el dios maligno de la Infraoscuridad, patrón de los carceleros y los torturadores. La superstición popular dice que si se pronuncia su nombre, el Rey que repta excavará desde abajo y arrastrará bajo tierra al desventurado que pronunció su nombre, para toda una eternidad de encierro y tortura.

Vecna es el dios maligno de los muertos vivientes, la nigromancia y los secretos. Gobierna lo que se supone que no debe ser conocido, y lo que la gente desea mantener en secreto.

Zehir es el dios maligno de la oscuridad, el veneno y los asesinos. Las serpientes son su creación favorita, y los yuan-ti lo reverencian por encima de todos los demás dioses.

PERSONALIDAD

DUNGEONS & DRAGONS es un juego de extremos heroicos, poblado por héroes legendarios y villanos incorregibles. Tu personaje sólo necesita unos pocos rasgos de personalidad que puedas utilizar como semillas de interpretación, rasgos clave en los que puedas concentrarte y que sean divertidos de jugar. No es necesario un trasfondo complejo ni motivaciones amplias, aunque puedes detallar la personalidad de tu personaje tanto como quieras.

Una aventura típica de D&D ofrece muchas oportunidades para que brille la personalidad de tu personaje. Esas oportunidades de interpretación normalmente surgen en tres tipos de situaciones: interacciones sociales, momentos de decisión y terribles dificultades. Las siguientes secciones presentan preguntas que te ayudarán a elegir rasgos de personalidad para tu personaje, que puedes escribir en tu hoja de personaje. Elige un rasgo de personalidad para cada tipo

de situación. Si ya tienes una personalidad en mente para tu personaje, puedes saltarte esta sección; la información que presentamos aquí es sólo para que te sirva de inspiración.

INTERACCIONES SOCIALES

Cuando te comunicas con un personaje no jugador fuera del combate y tratas de influir en ese individuo, estamos ante una interacción social. Puedes intentar persuadir a un monstruo guardián para que te deje pasar, negociar con un señor mercader para que aumente la paga que te ofrece por una misión peligrosa, o preguntar a un malhumorado centauro por los trasgos que atacan a los viajeros en el bosque. El DM interpretará el papel de cualquier PNJ con el que hables, mientras que tú y los otros jugadores decidís qué dicen vuestros personajes, incluso interpretando la conversación como si fueseis ellos.

¿Cómo te perciben los demás en las interacciones sociales?

Alegre	Comunicativo	Reservado
Encantador	Ingenioso	Relajado

¿Cuál es tu grado de optimismo?

Entusiasta	Esperanzado	Fatalista
Sombrío	Demasiado seguro	Reservado

¿En qué medida eres confiado?

Ingenuo	De mente abierta	Escéptico
Suspica	Inocente	Confiado

MOMENTOS DE DECISIÓN

Cuando te enfrentas con elecciones en una aventura, la personalidad de tu personaje puede influir en las decisiones que tomes. ¿Tratas de deslizarte sigilosamente a través de la cueva del dragón, te acercas abiertamente para parlamentar, o te lanzas con la espada desenvainada y los conjuros preparados? ¿Cuál de las seis puertas de piedra del recibidor abres primero? ¿Salvas de la trampa a los cautivos o persigues a los esclavistas? Cuando tu grupo trata de decidir qué hacer a continuación, ¿cómo enfocas esas conversaciones?

¿Cuál es tu grado de firmeza en un momento de decisión?

Humilde	Adaptable	Dominante
Tímido	Despreocupado	Impaciente

¿Cuánto te preocupa seguir las reglas?

Escrupuloso	Pragmático	Obediente
Honesto	Flexible	Salvaje

¿Eres comprensivo?

Amable	Estricto	Considerado
Protector	Insensible	Abstraído

DIFICULTADES TERRIBLES

Algunas de las demostraciones más memorables de la personalidad de un personaje se producen ante dificultades terribles. La réplica de un personaje a la amenaza de un villano con una burla habitual en él, lanzar un famoso grito de batalla, saltar en medio del peligro para proteger a otros, o darse la vuelta y huir ante un riesgo abrumador. Toda batalla, peligro o situación terrible ofrece oportunidades para la interpretación, especialmente si las cosas van mal. Cuando tu personaje se encuentra en una situación terrible, ¿cómo

reaccionas normalmente? ¿Sigues un código? ¿Sigues a tu corazón? ¿Miras por ti mismo o por los demás?

¿Cuál es tu grado de valentía ante dificultades terribles?

Intrépido	Competitivo	Seguro
Cauto	Imprudente	Feroz

¿Cómo te sientes cuando te enfrentas a un contratiempo?

Decepcionado	Motivado	Despreocupado
Vengativo	Audaz	Apasionado

¿Eres nervioso?

Calmado	Asustadizo	Inquieto
Impulsivo	Paciente	Impertérrito

RASGOS TÍPICOS

El modo más fácil de dar vida a tu personaje en la mesa de juego es adoptar ciertas características distintivas, especialmente modos de hablar y otros comportamientos que puedas representar en la mesa para transmitir cómo es tu personaje, cómo suena y cómo actúa. Si tienes una inclinación natural a hacer girar los dados o a barajar cartas mientras estás en la partida, puedes plantearte incorporar ese comportamiento a tu personaje. Quizás tu personaje lleve un mazo de cartas que baraja cuando está aburrido o nervioso, o quizás se acuclille en el suelo y cree pequeñas esculturas de cascotes mientras espera a que sus compañeros decidan a dónde ir a continuación. En contraste, otro personaje puede participar a gritos en estas deliberaciones, recurriendo con frecuencia a exclamaciones como “¡Por el brazo derecho de Kord!” para enfatizar su opinión.

Las formas de hablar pueden ser aún más características. Un enano que nunca entra en batalla sin gritar “¡Los enanos están sobre vosotros!” inyecta una dosis de interpretación divertida justo cuando el proceso de tirar dados es más intenso. Un mago que nunca habla salvo mediante haiku (NdC: poema tradicional japonés) puede ser algo que lleve demasiado lejos la idea de hablar de un modo característico, pero si puedes conseguirlo (trata de escribir una página llena de frases que cubran las situaciones comunes antes de que el juego comience), todo el mundo en la mesa recordará tu personaje durante años.

Otra buena forma de tratar el modo de hablar y otros rasgos distintivos es crear frases concretas para que tu personaje las diga cuando utilice ciertos poderes. Por ejemplo, tu paladín puede gritar “¡Siente el poder de Bahamut!” cada vez que utilice su poder de *castigo justo*, y murmurar “Que el aliento curativo de Bahamut te sane” cuando emplee *imposición de manos*.

APARIENCIA

¿Tu personaje es alto, bajo o algo intermedio? ¿Es sólido y musculoso, o enjuto y fuerte? ¿Hombre o mujer? ¿Joven o viejo? Estas decisiones no tienen un auténtico impacto en el juego, pero puede afectar a lo que los personajes no jugadores (e incluso los otros jugadores) pensarán de tu personaje.

Cada descripción de raza del Capítulo 3 te proporciona la altura y peso medios para un personaje de esa raza, aunque puedes decidir que tu personaje esté por encima o por debajo de la media.

También debes decidir el color de su piel, pelo y ojos. La mayoría de las razas tienen aproximadamente el rango de colores de los humanos, pero algunas poseen también tonos inusuales, como la piel gris piedra de los enanos o los ojos violeta de algunos elfos.

Finalmente, piensa los rasgos que distinguen a tu personaje de los demás. Algunos pueden ser de nacimiento, como un color inusual de ojos o de piel; mientras que otros pueden ser hábitos a la hora de vestir o cicatrices de heridas pasadas. Joyas, ropas, tatuajes y marcas de nacimiento, corte y color del pelo, e incluso la postura, podrían incluir un rasgo inusual que haga que tu personaje destaque en la mente de los demás jugadores.

TRASFONDO

El trasfondo de tu personaje a menudo se limita a permanecer justo ahí, en el fondo. Lo más importante sobre tu personaje es lo que hace durante el transcurso de tus aventuras, no lo que te sucedió en el pasado. Pero aún así, pensar sobre tu lugar de nacimiento, tu familia y tu infancia puede ayudarte a decidir cómo interpretarlo.

Estas preguntas pueden ayudarte a comenzar a pensar sobre tu trasfondo.

- ♦ ¿Por qué decidiste ser un aventurero?
- ♦ ¿Cómo adquiriste tu clase? Por ejemplo, si eres un guerrero puedes haber sido miembro de una milicia, venir de una familia de soldados, ser entrenado en una escuela marcial, o ser un luchador autodidacta.
- ♦ ¿Cómo adquiriste tu equipo inicial? ¿Lo fuiste reuniendo pieza a pieza a lo largo del tiempo? ¿Fue un regalo de un padre o un mentor? ¿Tiene alguno de tus objetos personales un significado especial?
- ♦ ¿Qué ha sido lo peor que te ha pasado en la vida?
- ♦ ¿Y lo mejor?
- ♦ ¿Sigues en contacto con tu familia? ¿Qué piensan tus parientes de ti y de la carrera que has elegido?

Escritura enana

< T J 7 2 W T + 1 J > Y P Z N G I L S P
4 M I 3 N Z ^ ^ ^ L E S A V V D X G O

IDIOMAS Y ESCRITURAS

10 idiomas conforman la base de todos los dialectos hablados a lo largo de los abundantes mundos del juego D&D. Estos idiomas se transcriben en diferentes escrituras, la mayoría de las cuales son alfabéticas, y van desde los fluidos caracteres del alfabeto rellánico a las runas del alfabeto davek. La escritura celestial es un sistema de jeroglíficos.

Dependiendo de la raza de tu personaje, comenzarás conociendo dos o tres idiomas y las escrituras asociadas a cada uno de ellos. Puedes aprender idiomas adicionales empleando la dote Lingüista (pág. 200).

No puedes elegir los idiomas abisal ni celestial como personaje de 1.º nivel.

Idioma	Hablado por...	Escritura
Común	Humanos, medianos, tiflin	Común
Dracónico	Dragones, dracónidos, kóbold	Iokharica
Enano	Enanos, azar	Davek
Elfo	Elfos, eladrines, fomorianos	Rellánico
Gigante	Gigantes, orcos, ogros	Davek
Habla profunda	Azotamentes, githyanki, kuo-toa	Rellánico
Primordial	Ifriti, arcontes, elementales	Barazhad
Trasgo	Trasgos, grandes trasgos, osgos	Común
Celestial	Ángeles, diablos, dioses	Celestial
Abisal	Demonios, gnoll, sajuaguines	Barazhad

La Guía del Dungeon Master contiene más información sobre idiomas y escrituras.

CÓMO SE REALIZAN LAS PRUEBAS

Antes de avanzar más, es importante que comprendas el uso de la mecánica básica y cómo se aplica a todos los aspectos del juego.

Todo poder, habilidad y rasgo especial del juego está unido a la puntuación de una de las seis características. Así, resuelves las acciones realizando diferentes tipos de **pruebas**, todas las cuales utilizan la misma mecánica básica: tira un d20, suma cualquier modificador, y anuncia el resultado. Tras ello tu Dungeon Master comparará el **resultado de la prueba** con un número objetivo, la **Clase de dificultad (CD)** de la prueba, tarea o ataque que estés intentando. Los números del tipo más complicado vienen determinados para el Dungeon Master; por ejemplo, un ogro salvaje tiene una Clase de armadura de 19, y trepar por la pared típica de un dungeon tiene una CD de 15. Otras veces tu Dungeon Master estimará la CD de una tarea que no esté cubierta específicamente por las reglas.

El juego D&D utiliza tres tipos básicos de pruebas, que se describen con más detalla a continuación: tiradas de ataque, pruebas de habilidad, y pruebas de característica.

Si intentas golpear a un monstruo con una maza, estarás realizando un ataque de Fuerza contra la CA del monstruo. Si tratas de abrasar a un monstruo con un conjuro de *bola de fuego*, es un ataque de Inteligencia contra su defensa de Reflejos. Si intentas mantener el equilibrio sobre la cuerda floja, será una prueba de Acrobacia contra la CD determinada por el DM. Si pretendes derribar una puerta, es una prueba de Fuerza contra una CD determinada que depende de la naturaleza de la puerta. La descripción de cada poder y habilidad te indica en qué característica se basa la prueba. Ocasionalmente, realizas una prueba que se compara con el resultado de la prueba de otra persona. Hacer esto es lo que se denomina una **prueba enfrentada**.

Un **modificador** es cualquier número que se suma o resta a una tirada de dado. Los modificadores más utilizados se basan en las puntuaciones de tus características. Un **bonificador** sólo tiene en cuenta valores positivos. Si una dote suma tu modificador de Destreza al daño, no hará nada si este modificador no es positivo. Un **penalizador** es lo opuesto: siempre es negativo.

Parte del trabajo de crear un personaje es calcular tus modificadores normales para las pruebas necesarias en tareas comunes, como realizar ataques o emplear habilidades. La mayoría de las pruebas del juego tienen modificadores adicionales, entre los que se incluyen los siguientes:

- ♦ Tu bonificador por tu competencia con armas si estás haciendo un ataque.
- ♦ Tu bonif. por entrenamiento si estás usando una habilidad.
- ♦ Bonificadores especiales por dotes que hayas elegido u objetos mágicos que estés utilizando.
- ♦ Bonificadores que se apliquen por las circunstancias de la prueba (ataques de carga o ventajas de combate, por ejemplo).
- ♦ Penalizadores que se apliquen por las circunstancias (tu objetivo tiene cobertura, estás atacando tumbado, y demás).

Tus modificadores reflejan todo aquello relacionado contigo que es relevante para la tarea que llevas a cabo: tu entrenamiento, tu competencia y tus cualidades innatas. El d20 representa la suerte, el destino, la fortuna y las oportunidades impredecibles o las distracciones repentinas. Una batalla está llena de acción frenética, y la tirada de dado aleatoria representa ese caos.

Escritura élfica

o o a d u z h y a b h n a n j l s b b
 e w k l j o o o r e r e s t e g v d

TIRADAS DE ATAQUE

Quizás la tirada de dado que vas a realizar con más frecuencia en una partida de D&D sea la **tirada de ataque**. Todas las tiradas de ataque se describen del siguiente modo:

[Característica] contra [Defensa]

Por ejemplo, un conjuro de *bola de fuego* de un mago es un ataque de Inteligencia contra la defensa de Reflejos del objetivo (lo cual se escribe como Inteligencia contra Reflejos). El ataque de un guerrero con su espada larga es un ataque de Fuerza contra la Clase de armadura (o CA). La puntuación de característica y la defensa implicada dependen del ataque que estés utilizando. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la defensa de tu oponente, aciertas y (normalmente) infliges daño.

El total de todos los modificadores que sumas a una tirada de ataque es tu **bonificador básico de ataque**. Puedes leer mucho más sobre las tiradas de ataque en el Capítulo 9.

Ejemplo: Kiera, una exploradora elfa de nivel 8.º con una Destreza de 17 y un *arco mágico* +1 dispara su arco contra un ogro salvaje. Su bonificador de ataque base es +10, lo cual incluye un 4 por la mitad de su nivel, su modificador +3 de Destreza, su bonificador +2 por ser competente con el arco, y el +1 de mejora del arco. Para ver si impacta al ogro, tira 1d20 y suma 10. Si sacase un 11, el resultado de su prueba sería un 21. Ya que un ogro salvaje tiene una Clase de armadura de 19, habría logrado impactar.

ATAQUE

Para realizar un ataque, tira 1d20 y suma lo siguiente:

- ♦ La mitad de tu nivel.
- ♦ El modificador de la puntuación de la característica relevante.
- ♦ Todos los demás modificadores (ver la pág. 279).

El total es el resultado de tu ataque.

PRUEBAS DE HABILIDAD

El conocimiento y los talentos que tu personaje ha aprendido se representan mediante las **pruebas de habilidad**. Cuando utilizas una habilidad, estás buscando un resultado igual o mayor que la CD de la tarea.

Por ejemplo, una prueba de Sanar de un clérigo es una prueba de habilidad contra una CD concreta. Una prueba de Sigilo de un pícaro es una prueba de habilidad contra una CD igual al resultado de la prueba de Percepción del objetivo (una prueba enfrentada). Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la CD, tienes éxito.

El total de los modificadores que sumas a tu prueba de habilidad es tu **bonificador básico a la prueba de habilidad**. Encontrarás mucho más sobre las pruebas de habilidad en el Capítulo 5.

Ejemplo: Alek, un mago humano de nivel 6.º con una Inteligencia de 18, está intentando identificar a una criatura extraña empleando la habilidad Arcanos. Su bonificador base para la prueba es +12, que incluye +3 por la mitad de su nivel, su modificador de Inteligencia +4, y un bonificador +5 por estar entrenado en Arcanos. Para ver si identifica a la criatura, tira 1d20 y suma 12. Si saca un 7, el resultado de su prueba será 19. Como la CD para identificar a la criatura es 15, se percata de que es un rapidazo.

PRUEBA DE HABILIDAD

Para realizar una prueba de habilidad, tira 1d20 y suma lo siguiente:

- ♦ La mitad de tu nivel.
- ♦ El modif. de la puntuación de la característica relevante.
- ♦ Todos los demás modificadores (ver la pág. 178).

El total es el resultado de tu prueba de habilidad.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

A veces no estás realizando un ataque ni una prueba de habilidad, sino que tratas de llevar a cabo una tarea que no encaja en ninguna de esas categorías. En ese caso realizas una prueba de característica. Las pruebas de característica proporcionan al DM un modo de decidir acciones cuando ni un ataque ni una prueba de habilidad serían adecuados.

PRUEBA DE CARACTERÍSTICA

Para realizar una prueba de característica, tira 1d20 y suma lo siguiente:

- ♦ La mitad de tu nivel.
- ♦ El modif. de la puntuación de la característica relevante.
- ♦ Todos los demás modificadores.

El total es el resultado de tu prueba de característica.

Ejemplo: una prueba de Fuerza para romper una puerta es 1d20 + la mitad de tu nivel + el modificador de tu característica de Fuerza. Un personaje de 4.º nivel con una Fuerza de 16 realiza una prueba de Fuerza tirando 1d20 +5 (+2 por el nivel, +3 por el modificador de Fuerza). Si saca un 16, su resultado para esa prueba de Fuerza será 21.

ACCIONES Y COMBATE

Los encuentros de combate se juegan en asaltos. Cada asalto representa unos 6 segundos en el mundo de juego, sin importar cuánto tiempo sea necesario para jugar el asalto. El combate comienza con pruebas de iniciativa para determinar el orden de juego de toda la batalla. Hay cuatro tipos de acciones que puedes llevar a cabo en cualquier asalto: acciones estándar, acciones de movimiento, acciones menores y acciones gratuitas. Consulta el Capítulo 9 para las reglas completas de combate.

GANAR NIVELES

A medida que vives aventuras y ganas experiencia, subirás de nivel. Ganar un nivel (o subir, o adquirir un nivel) es una de las mayores recompensas que recibirás por tu éxito en el juego, ya que tu personaje mejora de varios modos cada vez que sube un nivel.

Cada vez que superes un encuentro que no sea de combate, derrotas a monstruos o completes una misión, tu Dungeon Master te recompensará con **puntos de experiencia (PX)**. Cuando ganes suficientes PX, alcanzarás un nuevo nivel. Para saber más sobre las recompensas, acude al Capítulo 8.

La tabla 'Mejora de personaje' muestra el total de PX que necesitas para alcanzar cada nivel y las aptitudes y otros beneficios que ganas con cada nuevo nivel.

PASO A PASO

Acude a la tabla 'Mejora de personaje' y sigue estos pasos cuando tu personaje gane un nivel.

En la mayoría de los niveles, recibes un nuevo poder o una nueva dote. Acude a la descripción de tu clase en el Capítulo 4 para la lista completa de poderes que tienes disponibles, y al Capítulo 6 para la lista completa de dotes. La mecánica del juego considera que has estado aprendiendo estos poderes en tu tiempo libre, estudiando tomos místicos, o practicando una complicada serie de maniobras. No obstante, en términos de juego, en cuanto ganas un nivel puedes utilizar inmediatamente tus nuevos poderes y dotes.

1. PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Consulta la columna 'Puntuaciones de característica' para ver si puedes mejorar tus puntuaciones en ese campo. Si es así, elige las características que quieres mejorar. A nivel 4.º, 8.º, 14.º, 18.º, 24.º y 28.º aumentas dos puntuaciones de característica en 1 (no puedes aplicar ambos aumentos a la misma característica). En los niveles 11.º y 21.º, aumentas todas tus puntuaciones de características en 1.

Si aumentas una puntuación de característica hasta un número par, el modificador aumenta, y ese cambio afecta a poderes, habilidades y defensas que dependen de esa característica. Toma nota de ese hecho, pero no cambies todavía ningún modificador.

2. MODIFICADOR DE NIVEL

Si tu nuevo nivel es un número par, todo aquello que está basado en la mitad de tu nivel mejora (ataques, defensas, iniciativa, pruebas de habilidad y pruebas de característica). Combinando esto con cualquier aumento en los modificadores de característica, tienes la información necesaria para aumentar esos datos. Revisa tu hoja de personaje y anota esas mejoras.

3. PARANGÓN Y ÉPICO

Si acabas de alcanzar nivel 11.º o 21.º, tendrás que tomar ciertas decisiones apasionantes: puedes elegir una senda de

parangón o un destino épico, ambos descritos en el Capítulo 4. Realiza la elección, y toma nota del nuevo poder o rasgos que adquieres.

4. PUNTOS DE GOLPE

Consulta la descripción de tu clase en el Capítulo 4 para ver cuántos puntos de golpe ganas con tu nuevo nivel, y suma esa cantidad a tu total. Si has aumentado tu puntuación de Constitución, aumenta tus puntos de golpe en 1 (como si hubieras tenido tu nueva puntuación de Constitución cuando eras de 1.º nivel). Además, si has aumentado tu puntuación de Constitución hasta un número par, aumenta el número de esfuerzos curativos en 1.

5. RASGOS DE CLASE

Cuando revises la descripción de tu clase para los puntos de golpe, mira también tus rasgos de clase para ver si alguno de tus poderes u otras aptitudes mejoran con el nivel. Por ejemplo, el rasgo de clase ataque furtivo de los pícaros mejora a los niveles 11.º y 21.º.

6. DOTES

Revisa la columna 'Poderes y rasgos' en la tabla 'Mejora de personaje' para ver si aprendes alguna dote nueva. Aprendes una dote a 1.º nivel, y una nueva dote cada nivel par tras esta, más una nueva dote a los niveles 11.º y 21.º. Si aumentas una puntuación de característica, puedes reunir los prerrequisitos para algunas nuevas dotes que no podías elegir antes (la columna 'Dotes conocidas' en la tabla 'Mejora de personaje' te permite verificar en cada nivel para asegurarte de tienes el número de dotes que te corresponde).

7. PODERES

En la mayoría de los niveles ganas acceso a un nuevo poder. Puedes adquirir cada poder sólo una vez (no puedes elegir el mismo poder varias veces). Acude a la descripción de tu clase en el Capítulo 4 para una lista completa de los poderes que tienes disponibles.

Poderes de ataque a voluntad: a primer nivel, elige dos poderes de ataque a voluntad de la lista que hay en la descripción de tu clase. No aprendes automáticamente nuevos poderes a voluntad cuando progresas, pero conforme ganas niveles puedes decidir volver a entrenar (consulta 'Volver a entrenar', más adelante) y reemplazar un poder a voluntad que conozcas por otro nuevo.

Poderes de ataque de encuentro: a 1.º nivel, elige un poder de la lista de poderes de ataque de encuentro de la descripción de tu clase. En los niveles 3.º y 7.º puedes aprender un nuevo poder de encuentro de tu nivel o inferior. A 11.º nivel, aprendes un nuevo poder de encuentro cuando eliges una senda de parangón. La senda que elijas determina el poder que adquieres.

En los niveles 13.º, 17.º, 23.º y 27.º puedes reemplazar cualquier poder de ataque de encuentro que conozcas debido a tu clase por uno nuevo de tu nuevo nivel (o por un poder de ataque de encuentro de un nivel menor, si lo prefieres).

Poderes de ataque diarios: a 1.º nivel, elige un poder de la lista de poderes de ataque diarios de 1.º nivel de la descripción de tu clase. Aprendes un nuevo poder de ataque diario de tu nivel o inferior a 5.º nivel y de nuevo a 9.º nivel. A nivel 20.º aprendes un nuevo poder diario, determinado por tu senda de parangón.

En los niveles 15.º, 19.º, 25.º y 29.º puedes reemplazar cualquier poder de ataque diario que conozcas debido a tu clase por un nuevo poder de ataque diario de tu nuevo nivel (o un poder de ataque diario de un nivel inferior, si así lo prefieres).

Poderes de utilidad: a 2.º nivel, elige un poder de utilidad de la lista de poderes de utilidad de 2.º nivel de la descripción de tu clase.

Aprendes un nuevo poder elegido de la lista de poderes de utilidad de tu nivel (o de un nivel inferior, si lo prefieres) a 6.º nivel, y de nuevo en los niveles 10.º, 16.º y 22.º. A nivel 12.º, aprendes un nuevo poder de utilidad determinado por tu senda de parangón. A nivel 26.º aprendes un nuevo poder de utilidad de tu destino épico.

VOLVER A ENTRENAR

A veces, cuando creas o mejoras tu personaje, tomas decisiones de las que luego te arrepientes. Quizá un poder que elegiste no va bien con tu concepto de personaje, o una nueva dote nunca entra en juego como pensaste que haría. Afortunadamente, en esos casos la subida de nivel no es sólo un momento para aprender nuevos poderes, sino que también es una oportunidad para cambiar algunas de esas decisiones.

Cada vez que adquieras un nivel, puedes volver a entrenar a tu personaje: cambiando una dote, poder o habilidad seleccionado previamente. Sólo puedes hacer un cambio por nivel. Cuando la tabla de tu clase te diga que reemplaces un poder que conoces por un poder diferente de un nivel superior, eso no cuenta como volver a entrenar; sigues pudiendo volver a entrenar una dote, poder o habilidad adicional del modo normal.

Dote: puedes reemplazar una dote con otra dote. Debes reunir los prerrequisitos para la nueva dote; y no puedes reemplazar una dote si es un prerrequisito de cualquier otro atributo que tengas (otra dote o una senda de parangón, por ejemplo), ni si la dote es un rasgo de tu clase, senda o destino (la dote Lanzador ritual es un rasgo de clase para los magos). Puedes reemplazar dotes de grado heroico (ver la pág. 193) con dotes de grados más altos, pero sólo una cada vez, una por nivel que adquieras. Por ejemplo, a nivel 11.º ganas una dote y además puedes volver a entrenar una de tus dotes de grado heroico, adquiriendo una dote de grado parangón en su lugar. A nivel 12.º puedes hacer lo mismo, por lo que en potencia puedes tener cuatro dotes de grado parangón a nivel 12.º (no obstante, encontrarás que muchas de tus dotes de grado heroico siguen valiendo la pena en los niveles más altos).

Poder: puedes reemplazar un poder con otro poder del mismo tipo (poder de ataque a voluntad, poder de ataque de encuentro, poder de ataque diario o poder de utilidad) del mismo nivel o inferior, y de la misma clase: un poder de ataque de 5.º nivel por otro poder de ataque de 5.º nivel, por ejemplo; o un poder de utilidad de nivel 22.º por un poder de utilidad de 22.º nivel diferente.

No puedes reemplazar un poder que sea un rasgo de clase (como la *Palabra curadora* de un clérigo o la *Explosión sobrenatural* de un brujo), ni un poder ganado por una senda de parangón o un destino épico.

Habilidad: puedes reemplazar una habilidad entrenada por otra habilidad entrenada de la lista de tu clase. No puedes reemplazar una habilidad si es necesaria para una dote, poder o cualquier otro atributo que tengas, ni si viene pre-determinada por tu clase (como Arcanos para los magos o Religión para los clérigos). Si tu clase requiere que elijas una de entre dos habilidades (como el explorador, que requiere, o bien Dungeons, o Naturaleza), puedes alterar tu elección volviendo a entrenar, pero estás limitado en que sólo puedes reemplazar una habilidad por la otra.

LOS TRES GRADOS

Los 30 niveles de tu carrera están divididos en tres grados: el grado heroico (del 1.º nivel al 10.º), el grado de parangón (del nivel 11.º al 20.º), y el grado épico (del nivel 21.º al 30.º). Cuando dejas un grado y cruzas el umbral a uno nuevo, experimentas importantes aumentos de poder. Al mismo tiempo, las amenazas a las que te enfrentas en un grado superior serán mucho más letales.

En el grado **heroico**, tu personaje ya es un héroe, separado de la gente común por tus talentos naturales, las habilidades que conoces y un atisbo de un destino mayor que se abre ante ti. Tus capacidades vienen determinadas en gran medida por la elección de clase de personaje, y en menor medida por tu raza. Te mueves a pie o en monturas relativamente comunes como los caballos. En combate, puedes realizar poderosos saltos o escaladas increíbles, pero esencialmente sigues unido a la tierra. El destino de una aldea puede depender del éxito o el fracaso de tus aventuras, por no hablar del riesgo que corre tu propia vida. Atraviesas territorios peligrosos y exploras criptas hechizadas, donde puedes esperar combatir contra sigilosos trasgos, orcos salvajes, feroces lobos, arañas gigantes, sectarios malignos y necrófagos sedientos de sangre. Si te enfrentas a un dragón, será uno joven, todavía en busca de una guarida, uno que no haya encontrado su lugar en el mundo. En cierto modo, uno que sea muy similar a ti.

En el grado de **parangón**, tu personaje es un brillante ejemplo de heroísmo, claramente separado de la masa. Tu clase todavía sigue determinando en gran medida tus capacidades. Además, ganas aptitudes adicionales en tu especialidad: tu senda de parangón. Cuando alcanzas el nivel 11.º, eliges una senda de especialización, un camino que define quién eres con una serie de criterios relativamente limitados. Eres capaz de viajar más rápido de un lugar a otro, quizás a lomos de un hipogrifo o empleando un conjuro que permita que tu grupo vuele. En combate, puedes volar o incluso teleportarte distancias cortas. La muerte se convierte en un obstáculo superable, y el destino de una nación o incluso del mundo puede estar en juego cuando llevas a cabo gestas trascendentales. Recorres territorios desconocidos y exploras subterráneos olvidados hace

MEJORA DE PERSONAJE

PX totales	Nivel	Puntuaciones de carac.	Poderes y rasgos	Dotes conocidas	Total poderes conoc. (A voluntad/encuentro /diarios/utilidad)
0	1.º	ver raza	rasgos de clase; rasgos raciales; gana 1 dote; entrena habilidades iniciales; gana 2 poderes de ataque a voluntad; gana 1 poder de ataque de encuentro; gana 1 poder de ataque diario	1†	2/1/1/0
1.000	2.º	—	gana 1 poder de utilidad; gana 1 dote	2	2/1/1/1
2.250	3.º	—	gana 1 poder de ataque de encuentro	2	2/2/1/1
3.750	4.º	+1 a dos	gana 1 dote	3	2/2/1/1
5.500	5.º	—	gana 1 poder de ataque diario	3	2/2/2/1
7.500	6.º	—	gana 1 poder de utilidad; gana 1 dote	4	2/2/2/2
10.000	7.º	—	gana 1 poder de ataque de encuentro	4	2/3/2/2
13.000	8.º	+1 a dos	gana 1 dote	5	2/3/2/2
16.500	9.º	—	gana 1 poder de ataque diario	5	2/3/3/2
20.500	10.º	—	gana 1 poder de utilidad; gana 1 dote	6	2/3/3/3
26.000	11.º	+1 a todas	rasgos de la senda de parangón; gana 1 poder de ataque de encuentro de la senda de parangón; gana 1 dote	7	2/4/3/3
32.000	12.º	—	gana 1 poder de utilidad de la senda de parangón; gana 1 dote	8	2/4/3/4
39.000	13.º	—	reemplaza 1 poder de ataque de encuentro	8	2/4*/3/4
47.000	14.º	+1 a dos		9	2/4/3/4
57.000	15.º	—	reemplaza 1 poder de ataque diario	9	2/4/3*/4
69.000	16.º	—	rasgo de la senda de parangón; gana 1 poder de utilidad; gana 1 dote	10	2/4/3/5
83.000	17.º	—	reemplaza 1 poder de ataque de encuentro	10	2/4*/3/5
99.000	18.º	+1 a dos	gana 1 dote	11	2/4/3/5
119.000	19.º	—	reemplaza 1 poder de ataque diario	11	2/4/3*/5
143.000	20.º	—	gana 1 poder de ataque diario de la senda de parangón; gana 1 dote	12	2/4/4/5
175.000	21.º	+1 a todas	rasgo de destino épico; gana 1 dote	13	2/4/4/5
210.000	22.º	—	gana 1 poder de utilidad; gana 1 dote	14	2/4/4/6
255.000	23.º	—	reemplaza 1 poder de ataque de encuentro	14	2/4*/4/6
310.000	24.º	+1 a dos	rasgo de destino épico; gana 1 dote	15	2/4/4/6
375.000	25.º	—	reemplaza 1 poder de ataque diario	15	2/4/4*/6
450.000	26.º	—	gana 1 poder de utilidad de destino épico; gana 1 dote	16	2/4/4/7
550.000	27.º	—	reemplaza 1 poder de ataque de encuentro	16	2/4*/4/7
675.000	28.º	+1 a dos	gana 1 dote	17	2/4/4/7
825.000	29.º	—	reemplaza 1 poder de ataque diario	17	2/4/4*/7
1.000.000	30.º	—	rasgo de destino épico; gana 1 dote	18	2/4/4/7

NOTA: además de los beneficios resumidos en esta tabla, siempre recibes más puntos de golpe cuando ganas un nuevo nivel. Consulta la descripción de tu clase de personaje para los detalles.

* En estos niveles reemplazas un poder conocido por un nuevo poder de tu nuevo nivel.

† Los humanos ganan una dote adicional a 1.º nivel. Algunas clases también conceden dotes adicionales.

mucho tiempo, donde puedes esperar combatir contra sigilosos drow, gigantes salvajes, feroces hidras, impávidos gólem, violentas hordas de bárbaros, vampiros sedientos de sangre y astutos azotamientos. Cuando te enfrentes a un dragón, será un poderoso adulto que ha establecido una guarida y encontrado su lugar en el mundo. De nuevo, casi como tú.

En el grado **épico**, las capacidades de tu personaje serán realmente superheroicas. Tu clase sigue determinando la mayoría de tus aptitudes, pero tus poderes más impresionantes proviene de tu elección de destino épico, que determinarás a nivel 21.º. Viajarás a través de naciones en un parpadeo, y todo tu grupo podrá surcar los cielos durante

los combates. El éxito o fracaso de tus aventuras tendrá repercusiones lejanas, posiblemente determinando el destino de millones de criaturas de este mundo e incluso de planos más lejanos. Recorrerás reinos de otro mundo y explorarás asombrosas cavernas nunca vistas, donde puedes esperar combatir contra salvajes diablos de la sima, la feroz tarasca, siniestros señores de la muerte maldecidos por la pena, archimagos liches sedientos de sangre, e incluso príncipes demoníacos. Los dragones que te encuentres serán viejas serpientes de un poder capaz de sacudir la tierra, que durante el sueño aterrorizan a reinos enteros y cuando despiertan amenazan al mundo entero.

HOJA DE PERSONAJE

Puedes organizar la información sobre tu personaje del modo que quieras, pero la mayoría de los jugadores prefieren utilizar una hoja de personaje. Puedes encontrar una hoja de personaje en blanco al final de este libro.

Aquí se reproduce a tamaño reducido un ejemplo de una hoja de personaje típica. Las distintas secciones están marcadas con números que corresponden a la información siguiente.

- Nombre del personaje:** elige un nombre para tu personaje y escríbelo aquí.
- Nivel/clase/senda de parangón/destino épico:** apunta tu nivel y tu clase de personaje. Si eres de nivel 11.º, elige también una senda de parangón asociada con tu clase (consulta las últimas páginas de la descripción de cada clase). Si eres de nivel 21.º, añade un destino épico.
- PX totales:** lleva la cuenta de los puntos de experiencia que vas acumulando aquí.
- Raza y tamaño:** elige tu raza de personaje (Capítulo 3) y apunta tu tamaño. La mayoría de los personajes son de tamaño Mediano; los medianos son Pequeños.
- Edad, sexo, altura, peso:** estos detalles quedan a tu elección. La mayoría de los aventureros comienzan como jóvenes adultos, es decir, entre los 18 y los 25 años para los humanos.
- Alineamiento, deidad, grupo aventurero u otras alianzas:** apunta tu alineamiento, el dios patrón de tu personaje (si eliges una) y el nombre del grupo al que perteneces (si lo hay).
- Iniciativa:** determina tu modificador de iniciativa y apúntalo aquí. Anota en cuenta cualquier bonificador condicional en los espacios indicados. Ver la pág. 267.
- Defensas:** apunta tu Clase de armadura (CA), defensa de Fortaleza, defensa de Reflejos y defensa de Voluntad aquí. Estas defensas son iguales a 10 + la mitad de tu nivel + el modificador de la característica apropiada. Suma también a tu CA los bonificadores de la armadura que lleves. Si llevas armadura ligera, también sumas tu modificador de Destreza o Inteligencia a tu CA. Anota cualquier bonificador condicional en los espacios proporcionados. Ver la pág. 275.

- Velocidad:** determina tu velocidad y apúntala aquí. Si tienes un movimiento especial, anótalo también aquí.
- Puntuaciones de característica:** apunta tus puntuaciones de característica, modificadores de característica, y el total de tu modificador de característica más la mitad de tu nivel para cada característica (consulta 'Puntuaciones de característica' en la pág. 16). Si eres de 1.º nivel, la mitad de tu nivel es +0.
- Sentidos:** determina tus modificadores pasivos de Percepción y Perspicacia y apúntalos aquí. Consulta la pág. 179. Incluso aunque no hayas elegido las habilidades de Percepción y Perspicacia, sigues teniendo que hacer pruebas de ellas a menudo. Si tu raza te proporciona unos sentidos especiales, anótalo aquí.
- Cálculos de ataque:** utiliza este espacio para determinar los bonificadores de ataque para tus ataques más frecuentes.
- Puntos de golpe:** tus puntos de golpe vienen determinados por tu clase y tu nivel; consulta la descripción de la clase en el Capítulo 4. Suma tu puntuación de Constitución a tus puntos de golpe. Tu valor de 'maltrato' es la mitad de tus puntos de golpe máximos, y tu valor de 'esfuerzo curativo' es un cuarto de tus puntos de golpe máximos. Anota el número de esfuerzos

DUNGEONS & DRAGONS HOJA DE PERSONAJE

Nombre del jugador:

Nombre del personaje: Nivel: Clase: Senda de parangón: Destino épico: PX totales:

Raza: Tamaño: Edad: Sexo: Altura: Peso: Alineamiento: Deidad: Grupo aventurero u otras alianzas:

INICIATIVA Puntuación: DES: FUE: MOD: MOD + 1/2 NIVEL:

DEFENSAS Puntuación: DEFENSA: CA: FORT: REF: VOL:

MOVIMIENTO Puntuación: Velocidad (casillas):

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA FUE: CON: DES: INT: SAB: CAR:

SENTIDOS Perspicacia pasiva: Percepción pasiva:

CÁLCULO DE ATAQUES BONIF. ATAQUE: 1/2 NIV: CAR: CLASE: COMP: DOTE: MEJ:

CÁLCULO DE DAÑO CARACTERÍSTICA: DANO:

ATAQUES BÁSICOS ANCHO: DEFENSA: ARMA O PODER: DANO:

PUNTOS DE GOLPE PG MÁX.: ESFUERZOS CURATIVOS:

PUNTOS DE ACCIÓN Puntos de acción:

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE / SENDA / DESTINO

HABILIDADES

DIOMAS CONOCIDOS

DOTES

© 2008 Wizards of the Coast, Inc. Se concede permiso para fotocopiar esta hoja sólo para uso personal.

curativos que tienes por día. Tu clase de personaje determina el número de esfuerzos curativos que tienes, aunque sumas tu modificador de Constitución a ese número. Consulta la descripción de tu clase en el Capítulo 4, y acude al Capítulo 9 para saber más sobre los puntos de golpe y la curación.

- 14. Nuevas energías:** una vez por encuentro, puedes emplear un esfuerzo curativo como acción estándar. Consulta la pág. 291. Anota cualquier cantidad de puntos de golpe temporales en el espacio proporcionado.
- 15. Fallos de tiradas de salvación de muerte:** cuando estás moribundo, realizas tiradas de salvación cada asalto. Marca cada fallo; si fallas tres tiradas de salvación de muerte, mueres. Consulta la pág. 295. Utiliza los recuadros para anotar cualquier modificador a las tiradas de salvación, resistencias a ataques o daño, o efectos o condiciones que tengas actualmente.
- 16. Puntos de acción:** anota aquí los puntos de acción que hayas ganado. Consulta la pág. 292.
- 17. Rasgos raciales:** apunta los rasgos especiales y ventajas que te proporcione tu raza. Las razas se describen en el Capítulo 3.

- 18. Cálculos de daño:** utiliza este espacio para determinar el daño que causas con tus ataques más frecuentes.
- 19. Ataques básicos:** anota tu bonificador a las tiradas de ataque y el daño que infliges cuando haces un ataque básico con el arma cuerpo a cuerpo y el arma a distancia que lleves. Utiliza un ataque básico cuando realices un ataque de oportunidad o cuando un poder te conceda un ataque básico. Consulta la pág. 287.
- 20. Habilidades:** marca las habilidades en las que estés entrenado y determina tu bonificador base para las pruebas de habilidad con cada una. Tienes un +5 para las pruebas en las que utilices habilidades en las que estés entrenado. Consulta el Capítulo 5.
- 21. Rasgos de clase/senda/destino:** apunta los rasgos especiales y ventajas de tu clase, senda de parangón y destino épico. Las clases, sendas de parangón y destinos épicos se describen en el Capítulo 4.
- 22. Idiomas conocidos:** anota los idiomas que conozcas por tu raza, y cualquiera que hayas aprendido mediante una dote.
- 23. Dotes:** haz una lista con las dotes que hayas seleccionado, y anota sus efectos. Las dotes se describen en el Capítulo 6.
- 24. Índice de poderes:** utiliza esta parte de la hoja para indicar

los poderes que conoces, organizados según sean poderes de ataque o poderes de utilidad (también puedes además copiar tus poderes en fichas, si prefieres organizarlos de ese modo). Los poderes de ataque se dividen en poderes a voluntad, de encuentro y diarios. Toma nota del tipo de acción que debes emplear para utilizar el poder (gratuita, menor, de movimiento o estándar), en qué característica se basa, y a qué defensa ataca. Los poderes se describen en el Capítulo 4.

25. Índice de objetos mágicos: emplea esta parte de tu hoja de personaje para indicar tus objetos mágicos y los poderes que tengan (también puedes copiar tus objetos en fichas, si prefieres organizarlos de ese modo). Los objetos mágicos se describen en el Capítulo 7.

26. Ilustración del personaje: si quieres, puedes utilizar este espacio para incluir una ilustración de tu personaje.

27. Detalles del personaje, de la sesión y notas de la campaña: puedes incluir cualquier nota sobre esos temas en el espacio que se proporciona aquí.

28. Otro equipo: aquí haz una lista de todo el equipo adicional que estés llevando.

29. Rituales: indica en esta zona los rituales que conoces.

30. Monedas y otra riqueza: lleva aquí la cuenta de las ganancias que tan duramente has ganado.

ÍNDICE DE PODERES		ÍNDICE DE OBJETOS MÁGICOS		RASGOS DE PERSONALIDAD
Escribe tus poderes aquí. Marca la casilla al usar cada uno. Borra la marca cuando lo recuperes.		Escribe tus poderes aquí. Marca la casilla al usar cada uno. Borra la marca cuando lo recuperes.		
PODERES A VOLUNTAD		OBJETOS MÁGICOS		26
PODERES DE ENCUENTRO				ASPECTO Y COSTUMBRES
PODERES DIARIOS				TRASFONDO
PODERES DE UTILIDAD				COMPañEROS Y ALIADOS
OTRO EQUIPO		RITUALES		NOTAS DE LA SESIÓN Y LA CAMPAÑA
MONEDAS Y RIQUEZA DIVERSA				

RAZAS DE PERSONAJE

TODA UNA variedad de culturas y sociedades pueblan el mundo de DUNGEONS & DRAGONS, algunas formadas por humanos, pero otras compuestas por razas fantásticas como elfos, enanos y tiflin. Los aventureros y los héroes pueden surgir de cualquiera de estos pueblos. Tu elección de raza te proporciona un conjunto básico de ventajas y aptitudes especiales. Si eres un guerrero, ¿serás un terco matamonstruos enano, un ágil espadachín elfo, o un feroz gladiador dracónido? Si eres un mago, ¿serás un valeroso mercenario humano, o un taimado conjurador tiflin? Tu raza de personaje no sólo afecta a tus puntuaciones de característica y tus poderes, sino que además proporciona las primeras pistas sobre las que construir la historia de tu personaje.

RASGOS RACIALES

Cada raza de personaje ofrece los siguientes tipos de beneficios:

Puntuaciones de característica: tu raza de personaje te proporciona un bonificador a una o dos características concretas. Ten en cuenta estos bonificadores cuando asignes las puntuaciones a tus características (consulta 'Puntuaciones de característica', en la pág. 16).

Velocidad: tu velocidad es el número de casillas que normalmente puedes mover mientras caminas (consulta 'Movimiento y posición', en la pág. 283).

Visión: la mayoría de las razas, incluidos los humanos, tienen visión normal. Algunas razas tienen visión en la penumbra; es decir, ven mejor que los humanos en la oscuridad (consulta 'Visión e iluminación', pág. 262).

Idiomas: comienzas sabiendo hablar, leer y escribir unos cuantos idiomas. Todas las razas hablan común, el idioma transmitido por el último imperio humano, y algunas razas te permiten elegir un idioma (consulta 'Idiomas y escrituras', pág. 25).

Otros rasgos raciales: otros rasgos incluyen bonificadores a tus habilidades, entrenamiento con armas y unos cuantos rasgos más que te proporcionan capacidades o bonificadores que los miembros de otras razas no tienen.

Poder racial: varias razas te dan acceso a un poder racial, que es un poder adicional que adquieres a 1.^{er} nivel además de los poderes que tu clase te proporciona. Consulta la pág. 54 para una explicación de cómo leer la descripción de un poder.



MATT CAVOTTA



DRACÓNIDOS

Guerreros orgullosos y honorables, nacidos de la sangre de un antiguo dios dragón.

RASGOS RACIALES

Altura media: 6' 2" - 6' 8"

Peso medio: 220-320 lb.

Puntuaciones de característica: +2 a Fuerza, +2 a Carisma

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: normal

Idiomas: común, dracónico

Bonificadores de habilidad: +2 a Historia, +2 a Intimidar

Furia de dracónido: cuando estás maltrecho, ganas un bonificador +1 racial a las tiradas de ataque.

Herencia dracónica: tu valor de esfuerzo curativo es igual a un cuarto de tus puntos de golpe máximos + tu modificador de Constitución.

Aliento de dragón: puedes utilizar *aliento de dragón* como poder de encuentro.

Aliento de dragón

Poder racial de dracónido

Al abrir la boca con un rugido, el mortífero poder de tu estirpe dracónica estalla hacia delante envolviendo a tus enemigos.

Encuentro ♦ Ácido, frío, fuego, relámpago o veneno

Acción menor Corto explosión 3

Objetivos: todas las criaturas en la zona

Ataque: Fuerza +2 contra Reflejos, Constitución +2 contra Reflejos o Destreza +2 contra Reflejos

Impacto: 1d6 + modificador de Constitución de daño.

Aumenta a un bonificador +4 y 2d6 + modificador de Constitución de daño a nivel 11; y a un bonificador +6 y 3d6 + Constitución de daño a nivel 21.

Especial: cuando crees tu personaje, elige Fuerza, Constitución o Destreza como la puntuación que utilizarás cuando hagas tiradas de ataque con este poder. Además, debes elegir el tipo de daño del poder: ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Estas dos elecciones se mantendrán durante la vida de tu personaje, y no cambian ninguno de los otros efectos del poder.

Nacidos para luchar, los dracónidos son una raza errante de mercenarios, soldados y aventureros. Hace mucho tiempo, su imperio aspiró a dominar todo el mundo, pero ahora sólo unos pocos clanes desarraigados de estos honorables luchadores resisten para transmitir las leyendas de su antigua gloria.

Juega con un dracónido si quieres...

- ♦ Tener el aspecto de un dragón.
- ♦ Ser el orgulloso heredero de un antiguo imperio caído.
- ♦ Exhalar ácido, frío, fuego, relámpago o veneno.
- ♦ Ser miembro de una raza que prefiere las clases señor de la guerra, guerrero y paladín.

WILLIAM O'CONNOR

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los dracónidos parecen dragones humanoides. Están cubiertos de una piel escamosa, pero no tienen cola. Son altos y de constitución fuerte, alzándose a menudo hasta los 6' 1/2 y pesando 300 lb. o más. Sus manos y pies son garras fuertes, con tres dedos y un pulgar en cada mano. La cabeza de un dracónido presenta un hocico chato, una frente amplia, y unas crestas características en las mejillas y orejas. Tras la frente, unas protuberancias escamosas parecidas a cuernos de distintas longitudes recuerdan a un pelo grueso y fibroso. Sus ojos son de color rojo o dorado.

Las escamas de un dracónido típico son escarlata, doradas, color óxido, ocre, bronce o marrones. Es muy raro que las escamas de un individuo sean similares al tono de un dragón cromático o metálico, y el abanico de colores no proporciona ninguna indicación del tipo de arma de aliento que utiliza un dracónido. La mayoría de los dracónidos poseen unas escamas muy pequeñas sobre la mayoría de su cuerpo, lo cual da a su piel una textura similar al cuero, con zonas de escamas más grandes en los antebrazos, parte inferior de las piernas y pies, hombros y muslos.

Los dracónidos jóvenes crecen más deprisa que los niños humanos. Pueden andar horas después de salir del huevo, alcanzan el tamaño y el desarrollo de un niño humano de 10 años a los 3, y llegan a la edad adulta a los 15. Viven tanto como los humanos.

CÓMO JUGAR CON UN DRACÓNIDO

Para un dracónido, el honor es más importante que la misma vida. Primero y más que nada, el honor está unido al comportamiento en el campo de batalla. Los adversarios deben ser tratados con cortesía y respeto, incluso aunque sean enemigos acérrimos. La precaución y la discreción son la clave de la supervivencia de un luchador, pero el miedo es una enfermedad, y la cobardía un fracaso moral.

El esfuerzo por comportarse honorablemente se extiende al resto de la vida de un dracónido: romper un juramento es el máximo deshonor posible, y prestar atención a la honestidad es una tarea que incluye cada palabra dicha. Cuando se establece un compromiso, debe cumplirse. En última instancia, un dracónido siempre asume la responsabilidad de sus acciones y sus consecuencias.

Un aspecto adicional del honor para un dracónido es el esfuerzo por mejorarse a uno mismo. Los dracónidos valoran la habilidad y la excelencia en todas las actividades. Odian fracasar, y se esfuerzan hasta el extremo antes de abandonar cualquier cosa. Un dracónido considera como objetivo vital dominar completamente una habilidad concreta. Los miembros de otras razas que comparten su misma dedicación encuentran fácil ganarse el respeto de un dracónido.

La dedicación de los dracónidos al honor y a la excelencia a veces lleva a que otros los vean como arrogantes y orgullosos. La mayoría de los dracónidos comparten un gran orgullo por los logros pasados y presentes de su raza, pero no dudan en admirar también los logros de las demás. Aunque

el imperio tiflin de Bael Turath fue enemigo del antiguo imperio dracónido de Arkhosia, los dracónidos reconocen a los tiflin como dignos compañeros u oponentes, admirando su fuerza y tenacidad como amigos o como enemigos.

Los dracónidos ven la aventura como una oportunidad de demostrar su valía, ganar renombre y quizás convertirse en campeones de los que se contarán historias durante generaciones. Ganar la gloria eterna gracias a poderosas hazañas, atrevidas gestas y una habilidad suprema: ese es el sueño de cualquier dracónido.

Características de los dracónidos: motivado, vinculado por el honor, noble, perfeccionista, orgulloso, de confianza, reservado, arraigado en la historia antigua.

Nombres de varón: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Nadarr, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Torinn.

Nombres de mujer: Akra, Biri, Daar, Harann, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Peraar, Raiann, Sora, Surina, Thava.

AVENTUREROS DRACÓNIDOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros dracónidos.

Bharash es un señor de la guerra dracónido que dirige a un grupo de aventureros en busca de riquezas y gloria. Inspirado por los relatos de los antiguos héroes de Arkhosia, busca hallar su destino en la batalla. Sueña con dirigir algún día a un poderoso ejército contra una horda orca, o una hueste de grandes trasgos, pero mientras se contenta con coordinar ataques contra las fuerzas menores del mal con las que se encuentra en subterráneos y ruinas. Reverencia a Bahamut como el dios del honor.

Harann es una guerrera dedicada al dominio del arma que ha elegido, la espada bastarda. Se levanta temprano cada mañana para practicar maniobras de combate y se esfuerza constantemente por dominar nuevas técnicas. Alcanzar la excelencia con su arma es algo simbólico para ella: representa la excelencia de carácter, la perfección de su espíritu. Cuando haya alcanzado un dominio perfecto de la espada bastarda, cree que habrá llegado a ser perfecta ella misma.

Donaar es un paladín de Erathis, la diosa de las ciudades y la civilización. Cree que la raza dracónida está destinada a alzarse de las cenizas de su antiguo imperio para formar una nueva nación labrada en los territorios salvajes. Y él tiene la intención de ser clave en ese proceso. Como un recuerdo de su herencia, conserva un pedazo de la cáscara del huevo del que nació en un amuleto en torno a su cuello. Aunque a veces piensa que saquear dungeons es un desperdicio de sus capacidades, de vez en cuando desentierra un resto del imperio dracónido que desapareció hace tanto tiempo, y cree que algún día podrá emplear esos objetos para forjar un nuevo imperio para su gente.

ELADRINES



Gráciles luchadores y magos que se sienten como en casa en el crepúsculo sobrenatural de las tierras Salvajes de las hadas.

RASGOS RACIALES

Altura media: 5' 5" - 6' 1"

Peso medio: 130-180 lb.

Punt. de característica: +2 a Destreza, +2 a Inteligencia

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, elfo

Bonificadores de habilidad: +2 a Arcanos, +2 a Historia

Educación de eladrín: estás entrenado en una habilidad adicional elegida de la lista de habilidades del Capítulo 5.

Competencia con arma de eladrín: ganas competencia con la espada larga.

Voluntad de eladrín: ganas un +1 racial a tu defensa de Voluntad. Además, ganas un +5 racial a los TS contra efectos de hechizo.

Origen feérico: tus antepasados eran nativos de las tierras Salvajes de las hadas, por lo que se te considera una criatura feérica en lo que respecta a los efectos que dependen del origen de la criatura.

Trance: en vez de dormir, los eladrines entran en un estado meditativo conocido como trance. Necesitan pasar 4 horas en este estado para obtener los mismos beneficios que reciben otras razas por un descanso prolongado de 6 horas. Mientras estás en trance, eres totalmente consciente de tu entorno, y puedes percibir a enemigos que se aproximen u otros acontecimientos del modo normal.

Paso feérico: puedes utilizar *paso feérico* como poder de encuentro.

Paso feérico

Poder racial de eladrín

Con un paso, desapareces de un lugar y apareces en otro.

Encuentro ♦ Teleportación

Acción de movimiento Personal

Efecto: teleportarte hasta 5 casillas (consulta 'Teleportación', pág. 286).

Los eladrines son criaturas de magia con fuertes lazos con la Naturaleza, que viven en ciudades en el reino crepuscular de las tierras Salvajes de las hadas. Sus ciudades se encuentran tan próximas al mundo, que a veces cruzan la frontera, apareciendo brevemente en valles de montaña o en profundos claros de bosque antes de desaparecer de nuevo en las tierras Salvajes de las hadas.

Juega con un eladrín si quieres...

- ♦ Ser de otro mundo y misterioso.
- ♦ Ser grácil e inteligente.
- ♦ Teleportarte por el campo de batalla envuelto en la magia de las tierras Salvajes de las hadas.
- ♦ Ser miembro de una raza que prefiere las clases mago, pícaro y señor de la guerra.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los eladrines tienen la misma altura que los humanos. Son delgados, e incluso el más fuerte de ellos sólo parece atlético, jamás musculoso. Presentan la misma variedad de complexiones que los humanos, aunque hay más rubios que morenos. Su cabello, liso y delicado, con frecuencia es blanco, plateado o de un dorado pálido, y lo llevan largo y suelto. Sus orejas son largas y puntiagudas, y sus ojos son orbes perlinos y opalescentes de vibrante azul, violeta o verde, sin pupila. A los eladrines no les crece vello facial, y tienen muy poco vello corporal.

Los niños eladrines crecen como los niños humanos, pero su proceso de envejecimiento se vuelve mucho más lento cuando alcanzan la madurez. Disfrutan de la juventud y la salud durante la mayor parte de sus vidas, y no comienzan a sentir los efectos de la edad hasta la mitad de su tercer siglo. La mayoría viven más de 300 años, e incluso al final sufren muy pocas de las dolencias de la vejez.

CÓMO JUGAR CON UN ELADRÍN

La sociedad de los eladrines se alza en la frontera entre las tierras Salvajes de las hadas y el mundo natural. Los eladrines construyen sus elegantes ciudades y torres en lugares de asombrosa belleza natural, especialmente donde el velo entre los mundos es delgado: aislados valles de montaña, verdes islas de costas salvajes azotadas por las tormentas, y los recovecos más profundos de los bosques ancestrales. Algunos reinos de los eladrines existen básicamente en las tierras Salvajes de las hadas, y sólo tocan el mundo en muy raras ocasiones, mientras que otros aparecen cada día en el mundo durante el ocaso, sólo para volver a desaparecer en las tierras Salvajes de las hadas al amanecer.

De larga vida y vinculados con fuerza a las tierras Salvajes de las hadas, los eladrines tienen una visión distanciada del mundo. A menudo tienen dificultades para creer que los acontecimientos mundanos tengan mucha importancia para ellos, y suelen plantear cursos de acción que pueden durar siglos.

Su desconexión general con el mundo puede hacer que sean vistos por las otras razas como distantes e intimidantes. Su naturaleza feérica también les hace simultáneamente cautivadores y un poco terroríficos. No obstante, los eladrines se dan de todo corazón a la amistad y las alianzas, y pueden reaccionar con veloz furia cuando sus amigos están en peligro. Combinada con su intelecto, valentía y poder mágico, esta lealtad hace de ellos aliados poderosos y respetados.

Los eladrines viven siguiendo una filosofía estética común a todas las tierras Salvajes de las hadas, y personificada en Corellon, el dios de la belleza y patrón de las fatas. Los eladrines buscan ser un ejemplo de gracia, habilidad y aprendizaje en cada parte de su vida, desde la danza y la canción a la esgrima y la magia. Sus ciudades son lugares de asombrosa belleza que dan forma y guían sus entornos naturales con enorme elegancia.

Los eladrines son primos cercanos de los elfos, y en ocasión se les denomina altos elfos o elfos grises. Los eladrines sienten mayor atracción por las tierras Salvajes de las hadas

y la magia arcana que los elfos, pero las dos razas se tienen en una alta estima mutua, compartiendo un ardiente odio por la tercera rama de su raza: los drow.

Los eladrines más poderosos de las tierras Salvajes de las hadas, llamados nobles entre los suyos, quedan tan impregnados de la magia inherente de su reino que se transforman en criaturas completamente nuevas. Estos eladrines nobles adquieren características de las estaciones y de otros fenómenos naturales.

Características de los eladrines: estéticos, deliberativos, distanciados, libres, gráciles, mágicos, de otro mundo, pacientes, perceptivos.

Nombres de varón: Aramil, Arannis, Berrian, Dayereth, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Mindartis, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss.

Nombres de mujer: Altahea, Anastrianna, Andraste, Bethrynna, Caelynn, Jeleneth, Leshanna, Meriele, Naivara, Quelenna, Sariel, Shanairra, Tehirastra, Valenae.

AVENTUREROS ELADRINES

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros eladrines:

Meriele es una maga eladrín. Aunque su magia prefiere poderes de trueno y relámpago, ella se alza como un punto de tranquilidad en el corazón de la tormenta. Para sus amigos, parece estar por encima del tumulto del mundo, presente entre ellos pero claramente aparte por su naturaleza. Por las tardes, mientras sus compañeros montan el campamento y se ponen a descansar, entra en trance, y en su mente recorre los caminos de los eternos árboles de las tierras Salvajes de las hadas. Meriele sonríe ante la impaciencia y la impulsividad de sus aliados, pero le son casi tan queridos como sus libros de conjuros.

Quarion es un pícaro eladrín, tan comfortable en las sombras del mundo como en el crepúsculo de las tierras Salvajes de las hadas. Se mueve con la gracia de una pantera, y puede ser asombrosamente silencioso cuando así lo quiere. En combate, es como si su mente se separase del tiempo, como si se estuviese viendo a sí mismo y a sus enemigos moviéndose a paso de caracol. Los ataques de sus enemigos son fáciles de calcular, sus defensas fáciles de anticipar y evitar. El combate es una danza cuidadosamente coreografiada en su mente, y él saborea esa elegancia.

Anastrianna es una señora de la guerra eladrín que en el pasado fue capitana de la guardia del castillo de una eladrín noble, una ghaele del invierno. Desterrada por un enfurecido capricho de la ghaele, Anastrianna ha dado la espalda por completo a las tierras Salvajes de las hadas. Es asediada por hermosas visiones de sí misma a la cabeza de un ejército de hadas, las banderas ondeando contra un cielo color zafiro, y la sangre empapando una nieve perfecta, e imagina que algún día su destino la llevará a enfrentarse con su anterior señora.

ELFOS

Arqueros veloces y cautelosos que recorren libremente los bosques y territorios salvajes.

RASGOS RACIALES

Altura media: 5' 4" - 6' 0"

Peso medio: 130-170 lb.

Punt. de característica: +2 a Destreza, +2 a Sabiduría

Tamaño: Mediano

Velocidad: 7 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, elfo

Bonificadores de habilidad: +2 a Naturaleza, +2 a Percepción

Competencia con arma élfica: ganas competencia con el arco largo y el arco corto.

Origen feérico: tus antepasados eran nativos de las tierras Salvajes de las hadas, por lo que se te considera una criatura feérica en lo que respecta a los efectos que dependen del origen de la criatura.

Percepción de grupo: concedes a los aliados no elfos en un radio de 5 casillas de ti un bonificador +1 racial a las pruebas de Percepción.

Paso salvaje: ignoras el terreno difícil cuando te desplazas (incluso si tienes un poder que te permite desplazarte varias casillas).

Precisión élfica: puedes utilizar *precisión élfica* como un poder de encuentro.

Precisión élfica

Poder racial de elfo

Con un instante de concentración, apuntas cuidadosamente a tu enemigo y disparas con la legendaria precisión de los elfos.

Encuentro

Acción gratuita **Personal**

Efecto: vuelve a tirar una tirada de ataque. Utiliza el segundo resultado, incluso aunque sea inferior.

Salvajes y libres, los elfos custodian sus tierras boscosas empleando el sigilo y mortíferas flechas que descienden desde los árboles. Construyen sus hogares en armonía con el bosque, tan perfectamente unidos, que los viajeros a menudo no descubren que han entrado en una comunidad élfica hasta que es demasiado tarde.

Juega con un elfo si quieres...

- ♦ Ser rápido, silencioso y salvaje.
- ♦ Dirigir a tus compañeros a través de los bosques más profundos y atravesar a tus enemigos con flechas.
- ♦ Ser miembro de una raza que prefiere las clases explorador, pícaro y clérigo.

WILLIAM O'CONNOR

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los elfos son gente delgada y atlética, de una altura similar a la de los humanos, y también presentan su misma variedad de complejiones, aunque tienden más hacia los tonos bronceado o castaño. Los colores típicos de cabello de los elfos son marrón oscuro, naranja otoño, verde musgo o dorado oscuro. Las orejas de los elfos son largas y puntiagudas, y sus ojos son de un azul, violeta o verde intenso. Los elfos tienen poco vello corporal, y les gusta que su cabello tenga un aspecto salvaje y libre.

Los elfos maduran más o menos al mismo ritmo que los humanos, pero muestran pocos efectos de la edad una vez alcanzada la edad adulta. La primera señal de que un elfo tiene ya una edad avanzada es habitualmente un cambio en el color del pelo, que a veces se vuelve más gris, pero más a menudo se vuelve más oscuro o de tonos más otoñales. La mayoría de los elfos viven bastante más de 200 años, y permanecen llenos de vigor prácticamente hasta el final de sus vidas.

CÓMO JUGAR CON UN ELFO

Los elfos son seres de pasiones vividas con mucha intensidad, pero brevemente. Es fácil hacerlos estallar en risas, en una ira cegadora o en lágrimas desoladoras. Están inclinados a actuar de modo impulsivo, y los miembros de otras razas a veces ven a los elfos como caprichosos o imperiosos, aunque ni evitan las responsabilidades, ni olvidan sus obligaciones. Gracias en parte a su larga esperanza de vida, en ocasiones los elfos tienen dificultades para tomarse ciertos temas tan en serio como lo hacen otras razas, pero cuando surge una auténtica amenaza, los elfos son aliados aguerridos y de confianza.

Los elfos reverencian el mundo natural. Su conexión con el entorno les permite percibir muchas cosas. Nunca cortan árboles vivos, y cuando crean comunidades permanentes lo hacen haciendo crecer cuidadosamente o entretejiendo ramas, casas arbóreas y pasarelas de ramas vivas. Prefieren el poder primordial del mundo natural a la magia arcana que emplean sus primos los eladrines. A los elfos les encanta explorar nuevos bosques y nuevas tierras, y no es raro que individuos o pequeños grupos se alejen cientos de millas de sus hogares.

Los elfos son amigos leales y alegres. Aman los placeres simples, como el baile, las canciones, las carreras a pie y las competiciones de equilibrio y habilidad, y raras veces ven razón para encadenarse a tareas tediosas o desagradables. Pero a pesar de lo desagradable que pueda ser una guerra, una amenaza para sus hogares, familias o amigos volverá a los elfos sombríamente serios y les impulsará a coger las armas.

En el alba de la creación, los elfos y los eladrines era una única raza que habitaba tanto en las tierras Salvajes de las hadas como en el mundo, pasando libremente entre los dos. Cuando los drow se rebelaron contra sus parientes, bajo el liderazgo de la diosa Lolth, las batallas que se produjeron desgarraron los reinos feéricos en dos pedazos. Los lazos

entre las gentes de las tierras Salvajes de las hadas y las del mundo se volvieron más tenues, y finalmente los elfos y los eladrines pasaron a ser dos razas diferentes. Los elfos son descendientes de aquellos que vivían sobre todo en el mundo, y ya no sueñan con las tierras Salvajes de las hadas, sino que aman los bosques y los territorios salvajes del mundo que han convertido en su hogar.

Características de los elfos: ágil, amigable, intuitivo, festivo, perceptivo, rápido, apasionado, salvaje.

Nombres de varón: Adran, Aelar, Beiro, Carric, Erdan, Gennal, Heian, Lucan, Peren, Rolen, Theren, Varis.

Nombres de mujer: Adrie, Birel, Chaedi, Dara, Enna, Faral, Irann, Keyleth, Lia, Miale, Shava, Thia, Valna.

AVENTUREROS ELFOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros elfos.

Varis es un explorador elfo y un devoto adorador de Melora, la diosa de los territorios salvajes. Cuando un ejército trasgo obligó a su gente a salir de su pueblo en el bosque, los elfos se refugiaron en la villa humana más cercana, amurallada y custodiada por soldados. Varis dirige ahora a otros elfos y algunos humanos del pueblo en incursiones contra los trasgos. Aunque mantiene el ánimo alegre, con frecuencia pierde la mirada en la distancia, escuchando, esperando oír en cualquier momento señales de la llegada de sus enemigos.

Lia es una pícara elfa, y sus bosques ancestrales fueron quemados hasta la raíz hace décadas. Lia creció en los páramos que rodeaban una gran ciudad humana, incapaz de encajar en ella. Sus sueños la llevaban a los bosques, mientras que las horas de vigilia debía pasarlas en las partes más sucias de la civilización. Se unió a un grupo de aventureros tras tratar de cortar la bolsa de un brujo, y se enamoró del ancho mundo que había más allá de la ciudad.

Heian es un clérigo elfo de Sehanine, la diosa de la luna. El asentamiento elfo en que nació todavía medra en los bosques, ajeno a la oscuridad que se extiende por el mundo, pero él dejó su casa hace años, en busca de nuevos horizontes y aventuras. Sus viajes últimamente le han traído rumores de que el peligro puede estar tomando forma en el antiguo bosque, y está dividido entre el deseo de buscar su propio camino en el mundo y un sentimiento de obligación hacia su tierra natal.

ENANOS

Señores de la piedra y el hierro, intrépidos e inquebrantables frente a las adversidades.

RASGOS RACIALES

Altura media: 4' 3" - 4' 9"

Peso medio: 160-220 lb.

Punt. de característica: +2 a Constitución, +2 a Sabiduría

Tamaño: Mediano

Velocidad: 5 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, enano

Bonificadores de habilidad: +2 a Aguante, +2 a Dungeons

Estómago de hierro fundido: bonificador +5 racial a las TS contra venenos.

Entereza enana: puedes utilizar tus nuevas energías como una acción menor en vez de como una acción estándar.

Competencia con arma enana: ganas competencia con el martillo arrojado y el martillo de guerra.

Velocidad cargado: te mueves a tu velocidad normal incluso cuando ésta normalmente debería reducirse a causa de la armadura o de una carga pesada. Otros efectos que limitan la velocidad (como un terreno difícil o efectos mágicos) te afectan del modo normal.

Mantener la posición: cuando un efecto te obliga a moverte (mediante un tirón, un empujón o un deslizamiento), puedes moverte 1 casilla menos de lo que especifique el efecto. Esto significa que un efecto que normalmente empuje, tire o deslice a un objetivo 1 casilla no te obligará a moverte a no ser que quieras hacerlo.

Además, cuando un ataque te derribaría, puedes realizar inmediatamente una TS para evitar caer al suelo.

Tallados de los cimientos de roca del universo, los enanos soportaron una era de servidumbre bajo los gigantes antes de ganar la libertad. Sus poderosas ciudades fortificadas de las montañas son testimonio del poder de sus antiguos imperios. Incluso aquellos que viven en las ciudades humanas, se cuentan entre los defensores más firmes contra la oscuridad que amenaza con devorar el mundo.

Juega con un enano si quieres...

- ◆ Ser duro, rudo y fuerte como una roca.
- ◆ Aumentar la gloria de tus antepasados o ser la mano derecha de tu dios.
- ◆ Ser capaz de soportar tanto daño como eres capaz de causar.
- ◆ Ser miembro de una raza que prefiere las clases paladín, clérigo y guerrero.

WILLIAM O'CONNOR

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los enanos miden de media 4' 1/2 de alto, y son muy anchos, por lo que pesan tanto como un humano adulto. Los enanos poseen la misma variedad de pieles, ojos y color de pelo que los humanos, aunque a veces su piel es gris o de un rojo arenisca, y el pelo rojo es más común entre ellos. Los varones a menudo son calvos, y trenzan sus largas barbas con complicados esquemas. Las mujeres trenzan su cabello para mostrar su clan y sus antepasados. Las vestimentas y equipo de los enanos, incluidas armas y escudos, están decorados con complejas formas geométricas, gemas naturales y rostros de antepasados.

Aunque alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad que los humanos, los enanos envejecen más lentamente, y permanecen llenos de vigor hasta bien pasados los 150 años, llegando a menudo a vivir para ver los 200.

CÓMO JUGAR CON UN ENANO

Proclamando orgullosos que fueron hechos de la propia tierra, los enanos comparten muchas cualidades con la roca que tanto aman. Son fuertes, resistentes y responsables. Valoran sus tradiciones ancestrales, que han preservado a través de los años con tanto tesón, como defienden las estructuras talladas de sus hogares de las montañas.

Los enanos creen en la importancia de los lazos de clan y de los antepasados. Respetan enormemente a sus mayores, y honran a los fundadores de los clanes muertos hace incontables años y a los héroes del pasado. Tienen en gran valor la sabiduría y la experiencia de los años, y la mayoría se muestran muy respetuosos con los ancianos de cualquier raza.

Más a menudo que la mayoría de las demás razas, los enanos buscan la guía y la protección de los dioses. Acuden a las divinidades en busca de fuerza, esperanza e inspiración, o buscan que los dioses crueles o destructivos les sean propicios. Los enanos individuales pueden ser impíos o abiertamente heréticos, pero es posible encontrar templos y santuarios de algún tipo en prácticamente cualquier comunidad enana. Los enanos reverencian a Moradin como su creador, pero individualmente muchos enanos honran a aquellos dioses que rigen sus vocaciones: los luchadores rezan a Bahamut o Kord, los arquitectos a Erathis, y los mercaderes a Avandra (o incluso a Tiamat, si un enano está consumido por el deseo de riquezas que está presente en su raza).

Los enanos nunca olvidan a sus enemigos, sean individuos que les han causado mal, o razas enteras de monstruos que han agraviado a su raza. Los enanos albergan un feroz odio hacia los orcos, que con frecuencia habitan en las mismas zonas montañosas que prefieren los enanos, y que periódicamente llevan la devastación a las comunidades enanas. Los enanos también desprecian a los gigantes y los titanes, porque la raza enana en el pasado fue esclava de los primeros. Sienten una mezcla de piedad y desagrado hacia los enanos corruptos que todavía no se han liberado del yugo de los gigantes (incluidos los azer y los galeb duhr).

Para un enano, es un regalo y una señal de profundo respeto permanecer junto a un aliado en la batalla, y escuchar a un aliado de un ataque enemigo es una señal de la más profunda lealtad. Las leyendas enanas honran a muchos héroes que dieron sus vidas para salvar a sus clanes o sus amigos.

Características de los enanos: codicioso, valiente, trabajador, leal, organizado, severo, terco, tenaz, vengativo.

Nombres de varón: Adrik, Baern, Berend, Darrak, Eberk, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rangrim, Thoradin, Thorfin, Tordek, Travok, Vondal.

Nombres de mujer: Artin, Bardryn, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gurdis, Helja, Kathra, Kristryd, Mardred, Riswynn, Torbera, Vistra.

AVENTUREROS ENANOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros enanos.

Travok es un paladín enano dedicado al servicio de Kord. Portando su reluciente armadura de placas fabricada y llevada por su tatarabuelo, Travok forma una línea de defensa impenetrable, desafiando a sus enemigos a que traten de superarle para alcanzar a sus aliados. Fiel a su dios y al honor de sus antepasados, Travok valora su fuerza y su aguante, jurando que nada le moverá de su lugar. Es ferozmente leal a sus amigos y, si surge la necesidad, dará su vida para asegurarse de que ellos sobrevivan.

Kathra es una clériga enana devota de Moradin, el Gran excavador, que dio forma a los enanos a partir de la piedra y les liberó de la servidumbre de los gigantes. Esgrimiendo un martillo de guerra grabado con el símbolo del martillo y el yunque de su dios, Kathra se alza junto a su compañero guerrero, confiando en el poder divino, la cota de mallas que ella misma se fabricó, y su entereza natural para protegerse de sus enemigos. Su mayor anhelo es poder crear un legado que resista a través de los siglos, tan hermoso y resistente como la mejor joya enana; un legado de paz y justicia en este inseguro mundo.

Tordek es un guerrero enano, el último en una larga línea de nobles luchadores. Hace tres generaciones, la fortaleza ancestral de su familia fue invadida por orcos y reducida a ruinas, dejando a Tordek como patrimonio tan solo un anillo de sello, y los relatos de la gloria del pasado. Ha jurado que algún día reconstruirá la fortaleza, y ese juramento impulsa todas sus acciones. Mientras, sus compañeros de aventuras saben que pueden confiar en él completamente, y algún día él confiará en ellos para que le ayuden a reclamar su reino.

HUMANOS

Ambiciosos, motivados, pragmáticos; una raza de héroes, pero también de villanos.

RASGOS RACIALES

Altura media: 5' 6" - 6' 2"

Peso medio: 135-220 lb.

Punt. de característica: +2 a una característica de tu elección

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: normal

Idiomas: común, elige otro

Poder a voluntad adicional: conoces un poder a voluntad adicional de tu clase.

Dote adicional: ganas una dote adicional a 1.º nivel. Debes reunir sus prerequisites.

Habilidad adicional: estás entrenado en una habilidad adicional de tu lista de habilidades de clase.

Bonificadores de defensa humanos: +1 a las defensas de Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

De todas las razas civilizadas, los humanos son los más adaptables y variados. Es posible encontrar asentamientos humanos en cualquier parte, y la moralidad, costumbres e intereses de esta raza varían enormemente.

Juega con un humano si quieres...

- ♦ Ser un héroe decidido e ingenioso con suficiente determinación como para enfrentarte a cualquier desafío.
- ♦ Tener la mayor versatilidad y flexibilidad de todas las razas.
- ♦ Ser capaz de destacar en cualquier clase que elijas.



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los humanos presentan una gran variedad de alturas, pesos y colores. Algunos tienen la piel negra o marrón oscuro, otros tan pálida como la nieve, y recorren toda la gama de bronceados y marrones entre ambos extremos. Su cabello puede ser negro, marrón, o de una amplia gama de rubios y rojos. Sus ojos suelen ser castaños, azules o avellana.

Los atuendos de los humanos varían enormemente, dependiendo del entorno y la sociedad en la que vivan. Sus ropas pueden ser sencillas, ostentosas, y cualquier punto intermedio. No es raro que varias culturas humanas diferentes vivan una junto a la otra en una zona concreta y que se mezclen, por lo que sus armaduras, armas y otros objetos pueden incorporar toda una amplia variedad de diseños y motivos.

La esperanza de vida humana está en torno a los 75 años, aunque algunos miembros ancianos de la raza viven hasta los 90 años o más.

CÓMO JUGAR CON UN HUMANO

Los humanos son decididos y en ocasiones impulsivos. Exploran los confines más oscuros del mundo en busca de conocimiento y poder. Se arrojan al peligro, enfrentándose con las consecuencias de sus acciones conforme van surgiendo. Actúan primero y piensan después, confiando en su voluntad de triunfar y su ingenio natural para superar las situaciones peligrosas.

Los humanos siempre miran al horizonte, buscando el modo de expandir su influencia y su territorio. Van tras el poder, y quieren cambiar el mundo, para bien o para mal. Sus asentamientos son algunas de las luces más brillantes en la oscuridad de un mundo indomable, y los humanos constantemente tratan de explorar nuevas tierras y colonizar nuevas fronteras.

Su seguridad en sí mismos y su valentía les inclina hacia las clases marciales, como guerrero, señor de la guerra y pícaro. Con frecuencia prefieren buscar sus propias reservas ocultas de fuerza antes que confiar en la magia de magos o clérigos.

Dicho esto, los humanos suelen ser una raza devota, adorando a todo el panteón de dioses. Sus mitos no nombran a ningún dios como creador de la raza. Algunos relatos dicen que los dioses trabajaron juntos para crearlos, infundiéndoles las mejores cualidades de cada raza que habían creado antes. Otras historias cuentan que los humanos fueron la creación de un dios cuyo nombre se ha perdido, un dios muerto en la guerra contra los primordiales, o quizás asesinado por otra deidad (Asmodeo y Zehir a menudo son acusados de ello).

Los humanos son tolerantes con otras razas, creencias diferentes y culturas extranjeras. La mayoría de los asentamientos humanos son lugares variados, en los que distintas razas viven juntas en relativa paz. El imperio humano de Nerath, el último gran poder mundial, reunió a muchas gentes diferentes. La mayoría de las ciudades humanas que han sobrevivido a la caída del imperio son bastiones fortificados

contra el avance de la oscuridad. Cuando los bosques elfos son asolados o las minas enanas invadidas, los supervivientes con frecuencia huyen a la villa humana más cercana en busca de protección.

A pesar de la amplia extensión y poder de Nerath, los humanos de hoy en día son un pueblo disperso y dividido. Decenas de reinos menores, feudos y ciudades libres se han alzado de las ruinas de Nerath, y muchos de estos reinos son mezquinos, débiles o están aislados. Las tensiones y la falta de entendimiento entre ellos a menudo precipitan escaramuzas, espionaje, traiciones o incluso la guerra abierta.

Características humanas: adaptable, ambicioso, audaz, corruptible, creativo, motivado, duro, pragmático, ingenioso, territorial, tolerante.

Nombres de varón: Alain, Alek, Benn, Brandis, Donn, Drew, Erik, Gregg, Jonn, Kris, Marc, Mikal, Pieter, Regdar, Quinn, Samm, Thom, Wil.

Nombres de mujer: Ana, Cassi, Eliza, Gwenn, Jenn, Kat, Keira, Luusi, Mari, Mika, Miri, Stasi, Shawna, Zanne.

AVENTUREROS HUMANOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros humanos.

Brandis es un guerrero humano, un mercenario que ha alquilado su brazo y su espada a todos los barones, duques y príncipes desde las montañas hasta la costa. Su armadura es práctica, sin ninguna decoración, y su espada está pensada sólo para la batalla, no como señal de prestigio. Reza todos los días a la Reina Cuervo, no por devoción, sino porque sabe que la muerte es inevitable y espera poder posponerla todo lo que sea posible. Comenzó a ir de aventuras después de que una misión acabase en desastre. Todos sus compañeros de armas murieron, y él fue capturado por unos grandes trasgos que lo tuvieron cautivo para pedir un rescate que nadie se preocupó de pagar. Se unió al grupo de aventureros que mataron a los grandes trasgos, y desde entonces ha encontrado las aventuras más lucrativas y satisfactorias que su vida anterior.

Mari es una exploradora humana, con los ojos siempre en el horizonte. La motiva una pasión por la exploración y el amor por los lugares nuevos. Sueña con establecer finalmente un asentamiento en un lugar donde la gente pueda vivir en paz y en libertad. Reza a Avandra para que la proteja en sus viajes, y a Erathis para que la ayude a realizar su sueño. Es consciente de la contradicción de su vida: es una criatura de las tierras salvajes, pero su sueño es domarlas y cultivarlas. Una parte de ella se pregunta si será capaz de asentarse en el pueblo que sueña con fundar.

Thom es un mago humano, y lo único que desea es poder. Va de aventuras en busca de conocimiento arcano y de antiguos artefactos que aumenten su dominio de la magia. Reza a Ioun, porque considera el conocimiento como la llave del poder, pero también se siente atraído por Vecna, preguntándose qué poder podría ofrecerle el dios de los secretos a cambio de su devoción.

MEDIANOS



Viajeros veloces e ingeniosos, pequeños en estatura pero grandes en coraje.

RASGOS RACIALES

Altura media: 3' 10" - 4' 2"

Peso medio: 75-85 lb.

Punt. de característica: +2 a Destreza, +2 a Carisma

Tamaño: Pequeño

Velocidad: 6 casillas

Visión: normal

Idiomas: común, elige otro

Bonificadores de habilidad: +2 a Acrobacias, +2 a Hurto.

Audaz: ganas un bonificador +5 racial a las TS contra miedo.

Reacción rápida: ganas un bonificador +2 racial a la CA contra ataques de oportunidad.

Segunda oportunidad: puedes utilizar *Segunda oportunidad* como un poder de encuentro.

Segunda oportunidad

Poder racial

La suerte y tu pequeño tamaño se combinan para jugar a tu favor cuando esquivas el ataque de tu enemigo

Encuentro

Interrupción inmediata **Personal**

Efecto: cuando un ataque te impacta, obliga a un enemigo a volver a tirar el ataque. El enemigo emplea el resultado de la segunda tirada, incluso aunque sea menor.

Los medianos son una raza pequeña, conocida por su ingenio, su veloz astucia y sus nervios de acero. Son un pueblo nómada que recorre los cursos de agua y los pantanos. Nadie ha viajado más lejos ni ha visto más de lo que sucede en el mundo que los medianos.

Juega con un mediano si quieres...

- ♦ Ser un héroe valeroso al que es fácil subestimar.
- ♦ Ser amable, afectuoso y amistoso.
- ♦ Ser miembro de una raza que prefiere las clases pícaro, explorador y señor de la guerra.

QUÉ QUIERE DECIR SER PEQUEÑO

Los personajes Pequeños siguen en general las mismas reglas que los Medianos, con las siguientes excepciones:

- ♦ No pueden utilizar armas a dos manos (pág. 215), como mandobles y alabardas.
- ♦ Cuando usan un arma versátil (pág. 217), como una espada larga, deben utilizarla a dos manos, pero no infligen daño adicional por hacerlo.

DAVID GRIFFITH

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los medianos miden unos 4' de alto y pesan unas 80 lb. Parecen humanos pequeños, y están proporcionados como humanos adultos. Los medianos presentan la misma variedad de complexiones que los humanos, aunque la mayoría poseen cabello y ojos oscuros. Los varones no tienen barba, aunque muchos presentan unas patillas largas y espesas. Los medianos de ambos sexos a menudo llevan complicados peinados, que incluyen complejas trenzas (normales o africanas) y rastas.

Los medianos suelen vestir ropas que se mezclan con su entorno, y prefieren los tonos tierra y diferentes tipos de verde. Sus ropas y equipo suelen llevar elementos tejidos y con costuras. Los pájaros, formas de ríos, botes y peces son imágenes normales en el arte y la decoración de los medianos. Los medianos viven aproximadamente lo mismo que los humanos.

CÓMO JUGAR CON UN MEDIANO

Los medianos son personas afables, cálidas y alegres. Sobreviven en un mundo de criaturas más grandes evitando ser detectados o, si no es posible, evitando ofender a nadie. Parecen ser inofensivos, y por ello han logrado sobrevivir durante siglos a la sombra de imperios, y en los límites de guerras y enfrentamientos políticos.

Los medianos son prácticos y realistas. Se preocupan por las necesidades básicas y los placeres sencillos, albergando pocos sueños de oro o gloria. Los aventureros no son más raros entre los medianos que entre otras razas, aunque normalmente siguen la vida aventurera por razones relacionadas con su comunidad, amistad, ansias viajeras o curiosidad. Los aventureros medianos son compañeros valerosos y leales, confiando en el sigilo y las argucias en la batalla, en vez de en la fuerza bruta o la magia.

Es posible encontrar comunidades muy unidas de medianos cerca de los asentamientos de otras razas, a menudo junto a una masa de agua, o incluso sobre la superficie de ella. Los medianos nunca han tenido reinos propios, y ni siquiera han poseído grandes tierras. No reconocen ningún tipo de realeza o nobleza entre los suyos, sino que acuden a los ancianos de la familia para que les guíen. Este énfasis en la familia y la comunidad ha permitido que los medianos mantengan su modo de vida tradicional durante miles de años, inmune al ascenso y caída de los imperios.

Según la leyenda mediana, Melora y Sehanine crearon a los medianos juntas, concediendo a la raza el amor a la Naturaleza y el don del sigilo. Cuando su interés disminuyó, Melora y Sehanine dejaron de cuidar a la raza, o eso dicen las leyendas, y los medianos buscaron su propio camino en el mundo. Dicen que Avandra, la diosa de la suerte, admiró su ingenio, y les adoptó, favoreciéndoles con la buena fortuna. No todos los medianos adoran a Avandra, pero casi todos le dedican una plegaria de acción de gracias cuando la fortuna les es propicia.

A los medianos les encantan las historias y leyendas como el mito de Avandra, y su cultura es muy rica en tradiciones orales. Pocos miembros de otras razas son conscientes de que los cuentos populares de los medianos contienen una enorme cantidad de conocimientos sobre gentes y lugares desaparecidos hace mucho tiempo. Muchos medianos son capaces de reunir conocimientos sobre la historia, religión o cultura de otras razas, pero ese conocimiento normalmente estará envuelto en una fábula.

Características de los medianos: valiente, curioso, decidido, sensato, amistoso, de buen carácter, afortunado, ágil, optimista, práctico, ingenioso, afectuoso.

Nombres de varón: Ander, Corrin, Dannad, Errich, Finnan, Garret, Lazam, Lindal, Merric, Nebin, Ostran, Perrin, Reed, Shardon, Ulmo, Wenner.

Nombres de mujer: Andrey, Bree, Callie, Chenna, Fida, Kithri, Lidda, Nedda, Pacla, Shaena, Tryn, Vani, Verna, Wella.

AVENTUREROS MEDIANOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros medianos.

Lidda es una pícara mediana con ingenio veloz y lengua ácida. Muy joven, dejó a su familia por el deseo de ver más del mundo y experimentar por ella misma las maravillas descritas en las historias con las que creció. Durante su carrera se ha unido a diferentes grupos aventureros, e incluso aunque sus muestras de sarcasmo y su humor irónico hacia sus compañeros sugieren otra cosa, considera grandes amigos a todos y cada uno de ellos.

Garret es un explorador mediano. Hace varios años, su abuelo le envió a buscar a una rama de su familia que había dejado de responder a sus mensajes. Garret descubrió que todo el clan había sido asesinado, y regresó para llevar las tristes noticias a su familia. Desde ese momento, ha sido incapaz de permanecer en el mismo lugar mucho tiempo. No sabe qué o quién mató a sus parientes y no sueña con la venganza, pero espera poder hacer algún bien en el mundo que de algún modo equilibre la balanza por la atrocidad de esos asesinatos.

Verna es una bruja mediana, y probablemente una de las medianas más alegres y sociable. Los poderes infernales que canaliza no parecen dejar marca alguna en su espíritu ni en su mente. No se deleita matando, pero emplea poderes letales como una cuestión práctica, para protegerse a ella y a sus aliados. No suele hablar a menudo del hecho que la llevó a la vida de aventurera y a realizar un pacto con poderes infernales: sin advertencia previa, un diablo apareció ante ella y le ofreció el poder, a cambio de un favor que le sería solicitado más adelante. En lo que sigue considerando como un momento de estupidez, aceptó. Pesadillas sobre su desconocido futuro perturban sus sueños, pero nunca habla de ellas.

SEMIELFOS



Nacidos para ser héroes y líderes, que combinan los mejores rasgos de humanos y elfos.

RASGOS RACIALES

Altura media: 5' 5" - 6' 2"

Peso medio: 130-190 lb.

Punt. de característica: +2 a Constitución, +2 a Carisma

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, elfo, uno más a elegir

Bonificadores de habilidad: +2 a Diplomacia, +2 a Perspicacia

Aficionado: a 1.º nivel, elige un poder a voluntad de una clase diferente a la tuya. Puedes utilizar ese poder como poder de encuentro.

Herencia doble: puedes adquirir dotes que tengan elfo o humano como prerrequisito (así como aquellas que son específicas de los semielfos), siempre que cumplas los demás prerrequisitos.

Diplomacia de grupo: concedes a los aliados en un radio de 10 casillas de ti un bonificador +1 racial a las pruebas de Diplomacia.

Descendientes de elfos y humanos, los semielfos son una raza llena de vida en la cual suelen aparecer los mejores rasgos de elfos y humanos.

Juega con un semielfo si quieres...

- ♦ Ser un líder extrovertido y entusiasta.
- ♦ Ser un héroe carismático que se siente en casa por igual en dos culturas diferentes.
- ♦ Ser miembro de una raza que prefiere las clases señor de la guerra, paladín y brujo.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los semielfos suelen ser de constitución más recia que los elfos, pero son más delgados que la mayoría de los humanos, y tienen la misma gama de complexiones que humanos y elfos, aunque como los elfos, con frecuencia tienen ojos y pelo de colores que no suelen encontrarse entre los humanos. Los varones pueden dejarse crecer vello facial, a diferencia de los elfos, y con frecuencia se dejan bigote, perilla o barba corta. Las orejas de los semielfos tienen más o menos el tamaño de las de un humano, pero son puntiagudas, como las de sus antepasados elfos.

Los semielfos suelen adoptar la forma de vestir y de peinarse de la sociedad en la que pasan más tiempo; por ejemplo, un semielfo criado entre una tribu bárbara humana vestirá con las pieles y cuero habituales de la tribu, y adoptará su estilo de trenzado de pelo y pintura para el rostro. Sin embargo, no es raro que los semielfos criados entre humanos busquen elementos de ropa o joyería élfica, para poder mostrar orgullosamente los símbolos de su doble herencia.

Los semielfos viven lo mismo que los humanos, pero como los elfos, permanecen llenos de vigor hasta una edad muy avanzada.

CÓMO JUGAR CON UN SEMIELFO

Los semielfos son más que una combinación de dos razas; la mezcla de sangre humana y elfa produce una raza única con sus propias características. Comparten algo de la gracia natural, las capacidades atléticas y la aguda percepción de los elfos, junto con la pasión y la iniciativa de los humanos. Pero además son carismáticos, confiados y de mente abierta por derecho propio, y son líderes, diplomáticos y negociadores naturales.

A los semielfos les gusta estar con gente, mientras más diversa mejor. Suelen inclinarse por los centros de población, especialmente los asentamientos mayores, donde miembros de muchas razas se mezclan libremente. Los semielfos cultivan amplias redes de amistades, tanto por una tendencia natural a la simpatía como por fines prácticos. Les gusta establecer relaciones con humanos, elfos y miembros de otras razas, para poder aprender de ellos, del modo en que viven y de cómo se abren camino en el mundo.

Los semielfos raras veces se asientan en un lugar durante demasiado tiempo. Su ansia viajera les convierte en aventureros naturales, y rápidamente se sienten en casa en cualquier lugar en el que acaben. Cuando su camino les lleva de vuelta a un lugar que han visitado antes, buscan a sus viejos amigos y renuevan antiguos contactos.

En última instancia, los semielfos son supervivientes, capaces de adaptarse a prácticamente cualquier situación. En general son bien recibidos y admirados por todo el mundo, no sólo por elfos y humanos. Son empáticos, mejores metiéndose en la piel de otro de lo que lo es la mayoría.

Los semielfos inspiran lealtad en los demás por naturaleza, y a su vez corresponden a ese sentimiento con una profunda amistad y un intenso sentido de la responsabilidad por los que se entregan a su cuidado. Los señores de la guerra y generales semielfos no conducen a sus seguidores a un peligro al que no vayan a enfrentarse ellos también, y normalmente los dirigen desde primera línea, confiando en que sus aliados les sigan.

Los semielfos no tienen una cultura propia, y no son un pueblo numeroso. Normalmente tienen nombres humanos o elfos, a veces incluso empleando un nombre entre los elfos y otro diferente entre los humanos. Algunos se muestran inquietos por encontrar su lugar en el mundo, sintiéndose ajenos a cualquier raza, salvo a otros semielfos, pero la mayoría se consideran ciudadanos del mundo y parientes de todos.

Características de los semielfos: transigente, adaptable, encantador, confiado, social, de mente abierta.

Nombres semielfos: habitualmente nombres elfos o humanos, aunque algunos semielfos tienen nombres más típicos de otras razas.

AVENTUREROS SEMIELFOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros semielfos.

Daran es un señor de la guerra semielfo y un táctico entusiasta. No tiene aspiraciones de marchar a la cabeza de un ejército, sino que se contenta con dirigir a un pequeño grupo de amigos en una búsqueda de gloria personal. La riqueza es un beneficio bienvenido de las aventuras, y entre aventuras disfruta gastando su tiempo y sus riquezas en las ciudades del mundo. Hace amigos fácilmente, que conforman una amplia red de contactos para encontrar oportunidades de aventuras, y a los que puede pedir favores por todas partes.

Shuva es una bruja semielfa, que con su intensa y adusta personalidad inspira más miedo que lealtad. A diferencia de muchos de su raza, creció sin sentirse parte ni de la sociedad humana ni de la élfica. Siempre ha sido una solitaria, y está acostumbrada a depender sólo de sí misma. Ahora que es parte de un grupo aventurero, está aprendiendo lentamente a confiar en sus compañeros.

Calder es un paladín semielfo de Pelor, el dios del sol. Un fuerte sentido de la compasión lleva a Calder a ayudar a los que lo necesitan y a aliviar su sufrimiento de cualquier forma que puede. Con frecuencia lucha contra fuerzas malignas que atacan a los débiles, tanto si se trata de bandidos que acosan a caravanas, o gnolls que destruyen granjas. No obstante, se niega a dejar que la lucha sea lo que le define, y pasa más tiempo ayudando a las víctimas de esas dificultades que celebrando su éxito.

TIFLIN

Herederos de un imperio destrozado, que viven en las sombras y no temen a la oscuridad.

RASGOS RACIALES

Altura media: 5' 6" - 5' 2"

Peso medio: 140-230 lb.

Punt. de característica: +2 a Inteligencia, +2 a Carisma

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, elige otro

Bonificadores de habilidad: +2 a Engañar, +2 a Sigilo.

Búsqueda de sangre: ganas un bonificador +1 racial a las tiradas de ataque contra enemigos maltrechos.

Resistencia al fuego: tienes resistencia al fuego 5 + la mitad de tu nivel.

Ira infernal: puedes utilizar *Ira infernal* como poder de encuentro.

Ira infernal

Poder racial de tiflin

Apelas a tu furia natural para mejorar tus posibilidades de herir a tu enemigo.

Encuentro

Acción menor **Personal**

Efecto: puedes canalizar tu furia para ganar un bonificador +1 de poder a tu siguiente tirada de ataque contra un enemigo que te golpeó desde tu último turno. Si tu ataque impacta e inflige daño, suma tu modificador de Carisma como daño adicional.

Herederos de un antiguo linaje infernal, los tiflin no tienen reinos propios, sino que viven dentro de los reinos y ciudades humanas. Son descendientes de nobles humanos que negociaron con poderes oscuros, y hace mucho tiempo su imperio subyugó la mitad del mundo. Pero el imperio se derrumbó, y los tiflin fueron abandonados para encontrar su propio camino en un mundo que a menudo les teme y está resentido con ellos.

Juega con un tiflin si quieres...

- ◆ Ser un héroe con un lado oscuro al que derrotar.
- ◆ Ser bueno engañando, intimidando o persuadiendo a otros para que hagan tu voluntad.
- ◆ Ser miembro de una raza que prefiere las clases brujo, señor de la guerra y pícaro.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

La apariencia de los tiflin atestigua su linaje infernal. Tienen grandes cuernos, colas gruesas no prensiles que miden entre 4 y 5', dientes afilados y puntiagudos, y ojos que son orbes completamente negros, rojos, blancos, plateados o dorados. El color de su piel cubre todo el espectro humano, pero también incluye los rojos, desde un bronce rojizo al rojo ladrillo. Su cabello, que desciende desde detrás de sus cuernos, habitualmente es azul oscuro, rojo o púrpura con más frecuencia que los colores comunes en los humanos.

Los tiflin prefieren los colores oscuros y los rojos, el cuero y las pieles brillantes, y las pequeñas púas y los broches. Las armas y armaduras fabricadas por los tiflin a menudo tienen un estilo arcaico, rememorando la gloria de su imperio desaparecido hace tanto.

CÓMO JUGAR CON UN TIFLIN

Hace cientos de años, los líderes del imperio humano de Bael Turath hicieron pactos con los diablos para consolidar su dominio sobre su enorme territorio. Estos humanos se convirtieron en los primeros tiflin, y gobernaron su imperio en nombre de sus amos infernales. Con el tiempo, Bael Turath entró en conflicto con Arkhosia, el antiguo imperio de los dracónidos, y décadas de guerras dejaron a ambos imperios en ruinas. La gran capital de Bael Turath fue reducida a escombros.

Los tiflin son los herederos de los supervivientes de las dinastías nobles que gobernaron ese imperio. Su linaje está corrompido por sus conexiones diabólicas, pasando a sus descendientes a través de todas las generaciones. En muchos aspectos son humanos; pueden tener hijos con humanos, por ejemplo, pero sus descendientes siempre son tiflin.

Siglos de desconfianza y de odio abierto por parte de otras razas han hecho a los tiflin autosuficientes, y con frecuencia demasiado dispuestos a vivir según los estereotipos que se les imponen. Al ser una raza sin una tierra natal, los tiflin saben que tienen que labrarse su propio lugar en el mundo, y que tienen que ser fuertes para sobrevivir, y no son rápidos en confiar en nadie que diga ser un amigo. No obstante, cuando los compañeros de un tiflin le demuestran que confían en él, el tiflin rápidamente aprende a devolver la misma confianza, y una vez que un tiflin entrega a alguien su confianza y su lealtad, es un amigo fiel y un aliado de por vida.

Aunque los nobles de Bael Turath se sometieron a los diablos, los tiflin de hoy en día dedican poco tiempo a dioses o patronos, prefiriendo valerse por ellos mismos. Por ello no suelen seguir el camino de lo divino; los clérigos o paladines tiflin son raros.

Los tiflin no son numerosos. A veces un clan mercader tiflin que desciende de una dinastía de Bael Turath se asienta como grupo en un territorio en el que el dinero puede comprarles seguridad y comodidad; pero la mayoría de los tiflin nacen fuera de estas dinastías ocultas, y crecen en los barrios más duros de las ciudades y pueblos humanos. Estos tiflin con frecuencia se convierten en estafadores, ladrones o señores del crimen, que se crean un lugar propio en medio de la sordidez de su entorno.

Características de los tiflin: astuto, inquietante, imponente, misterioso, orgulloso, rebelde, autosuficiente, siniestro, artero, fuera de lo normal.

Nombres de varón: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Morthos, Pelaios, Skamos, Theral.

Nombres de mujer: Akta, Bryseis, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta.

Algunos tiflin jóvenes que se esfuerzan por encontrar un lugar en el mundo eligen un nombre que signifique un concepto y después tratan de personificarlo. Para algunos, el nombre elegido es una noble gesta. Para otros, un destino aciago.

Nombres modernos: Arte, Carroña, Cántico, Desesperación, Miedo, Felicidad, Esperanza, Ideal, Música, Ausencia, Abierto, Poesía, Búsqueda, Azar, Reverencia, Pena, Tormento, Fatiga.

AVENTUREROS TIFLIN

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros tiflin

Akmenos es un brujo tiflin desgarrado entre el bien y el mal. Ansía encajar en la sociedad humana en la que vive, y le gustaría poder considerarse genuinamente bueno. Pero al mismo tiempo teme que su alma esté irreversiblemente corrompida por el toque del mal, tanto el de su sangre como el de la siniestra naturaleza de su pacto infernal. Siente como si estuviese caminando por la cuerda floja entre el bien y el mal y que finalmente puede caer hacia cualquier lado. Sus compañeros conocen el bien que alberga en su corazón, y confían en él, y esa confianza ha sido suficiente en algunos días para impedir que se deslice hacia el mal. Su vida es atormentada, y aunque cree que está llamado a un gran destino, no está seguro de si este se realizará como héroe o como villano.

Kallista es una señora de la guerra tiflin que todos los días reza a Bahamut para que la ayude a mantener su compromiso de vivir de forma justa y honorable. No siente ningún amor por los sacerdotes y templos de Bahamut, pero siente una conexión personal con el Dragón de platino, que la inspira a llevar a cabo actos de nobleza y sacrificio. Kallista dirige a un grupo de aventureros en ataques contra las fuerzas del mal, aunque sueña en un día en el que dirigirá un ejército bajo la enseña de Bahamut. En su nombre, se esfuerza por mantener su temperamento violento y sus impulsos crueles bajo un férreo control.

Azar es un pícaro tiflin, un nativo de las calles y callejones de una ciudad humana para el que la pobreza, la desconfianza y los prejuicios no son precisamente desconocidos. En lo que a él respecta, el bien y el mal son temas para que los discutan los sacerdotes y filósofos en sus templos de mármol y universidades. La realidad de la vida en las calles es la supervivencia, y él está dispuesto a hacer lo que sea necesario para sobrevivir. Como parte de un grupo aventurero, ha conocido por primera vez la riqueza, y ha descubierto que le gusta. Además, ha probado también por primera vez la confianza y la amistad, que están afianzándose también en su interior.

CLASES DE PERSONAJE

TU CLASE es la definición básica de lo que tu personaje puede hacer en el entorno extraordinario y mágico del mundo de DUNGEONS & DRAGONS.

Una clase es más que una profesión, es la vocación de tu personaje. La elección que hagas de clase configurará cada acción que lles a cabo durante tus aventuras en un mundo de fantasía envuelto en hechizos, repleto de monstruos y desgarrado por las batallas.

¿Serás un joven y audaz guerrero de firme espada? ¿Un brujo vinculado por un pacto con lazos cuestionables? ¿Un clérigo que adora a los dioses y sabe demasiado? ¿Un extravagante pícaro con una daga oculta en la manga? ¿Un mago tatuado con un bastón de cristal? La elección es tuya.

Este capítulo incluye el siguiente material.

- ♦ **Una introducción a las clases:** discusión de los detalles que conforman cada clase, y un primer vistazo a las sendas de parangón y a los destinos épicos.
- ♦ **Cómo funciona un poder:** los detalles de cómo comprender tus poderes de clase, y el formato y efectos de todos los poderes.
- ♦ **Las clases:** rasgos de clase y descripciones completas de los poderes para el brujo, el clérigo, el explorador, el guerrero, el mago, el paladín, el pícaro y el señor de la guerra, así como sus sendas de parangón.
- ♦ **Destinos épicos:** una selección de destinos épicos que puede alcanzar tu personaje.



DAN SCOTT



UNA INTRODUCCIÓN A LAS CLASES

Este capítulo presenta la descripción completa de las siguientes ocho clases:

Brujo (pág. 60): un portador de poder arcano obtenido de seres de otro mundo.

Clérigo (pág. 74): un luchador inspirado por la divinidad.

Explorador (pág. 89): un especialista en combate a distancia o con dos armas.

Guerrero (pág. 102): un experto en el combate marcial.

Mago (pág. 116): el usuario de magia más poderoso del mundo.

Paladín (pág. 132): un campeón dedicado a una deidad concreta.

Pícaro (pág. 146): un combatiente que utiliza el sigilo y la astucia para enfrentarse a sus enemigos.

Señor de la guerra (pág. 159): un comandante que dirige desde la primera línea.

La descripción de cada clase se inicia con un resumen de los rasgos básicos de la clase y una visión general de su lugar en el mundo.

Rol: en combate, ¿los miembros de la clase actúan como defensores, pegadores, líderes o controladores? (consulta el Capítulo 2 para la explicación de estos roles). Cada clase tiene un rol asociado a ella, aunque clases distintas enfocan su rol de un modo diferente, y muchas clases incluyen también elementos limitados de uno o más roles adicionales. Por ejemplo, tanto el guerrero como el paladín tienen algunas aptitudes que con frecuencia se asocian con los líderes, como la curación.

Fuente de poder: cada una de las ocho clases extrae su poder de una fuente distinta: arcana, divina o marcial.

Características clave: la mayoría de las clases tienen poderes u otros rasgos que se basan en tres puntuaciones de características diferentes. Los personajes de estas clases normalmente querrán colocar sus tres mejores puntuaciones en esas características.

Competencias con armas y armaduras: las diferentes clases son competentes con diferentes clases de armaduras y de armas, que se indican en estas dos entradas. Una competencia en arma o armadura que obtengas gracias a tu clase, cuenta como la dote correspondiente de Competencia con arma o Competencia con armadura (consulta el Capítulo 6).

ESQUEMA DE LA CLASE

Una barra lateral en la entrada de cada clase resalta unos pocos elementos clave de la clase.

Características: los rasgos o cualidades de la clase que la hacen diferente. Esta sección describe cómo la clase lleva a cabo su rol.

Religión: una selección de los dioses del panteón de D&D que son más adecuados para la clase.

Razas: las razas más adecuadas para cada clase.

Utensilios: si la clase emplea uno o más utensilios, la información se indica aquí.

Bonificador a la defensa: cada clase te proporciona un bonificador a una o más de tus defensas.

Puntos de golpe: la descripción de cada clase indica cuántos puntos de golpe tienes a 1.º nivel y cuántos puntos de golpe ganas con cada nuevo nivel que alcances.

Esfuerzos curativos: tu clase determina cuántos esfuerzos curativos puedes llevar a cabo cada día.

Habilidades entrenadas: cada clase tiene una lista de habilidades de clase, y eliges un número concreto de habilidades entrenadas de esa lista. Algunas clases te proporcionan directamente una habilidad entrenada predeterminada.

Las últimas líneas de la sección de 'Rasgos de clase' hacen referencia a partes posteriores de la entrada de la clase. Las 'Opciones de diseño' y los 'Rasgos de clase' se detallan completamente en las siguientes secciones principales.

Cómo crear un personaje: la siguiente sección de una entrada de clase describe cada diseño de clase con más detalle. Un diseño es el tema en el que piensas cuando eliges tus poderes y otras aptitudes. El diseño que elijas (si eliges alguno) sugerirá a qué aptitudes deberías dar prioridad, y te proporciona cierta guía para elegir poderes, tanto a 1.º nivel como conforme ganes niveles.

Un diseño no está pensado como una limitación, sino como un modo de ayudarte a realizar tus elecciones de un modo más organizado. Si quieres ser un guerrero con una gran hacha en lugar de esgrimir un arma a una mano y un escudo, el diseño de guerrero con gran arma te orienta hacia los poderes que serán más efectivos para ti. Puedes elegir poderes pensados para el guerrero guardián en su lugar, por supuesto, y estos pueden ayudar a que tu personaje esté un poco más equilibrado. No obstante, algunos de estos poderes no serán tan buenos para ti como lo serían para un guerrero con un escudo. Los diseños no son necesarios; existen sólo como ayudas para guiar tus decisiones.

Cada diseño incluye sugerencias para elegir dotes, habilidades y poderes para tu personaje de 1.º nivel. Son sólo eso, sugerencias; eres libre de elegir las dotes, habilidades y poderes que te gusten más, y los que encajen mejor con tu concepto de personaje.

Rasgos de clase: los rasgos de clase son aptitudes compartidas por todos los miembros de la clase. Algunos rasgos de clase son poderes que pueden usar todos los miembros de la clase, como la Explosión sobrenatural del brujo o la aptitud Canalizar divinidad del clérigo. Otros son más parecidos a rasgos raciales; no son tanto cosas que haces como cosas que modifican los efectos de lo que haces.

Poderes: la sección más amplia de la descripción de una clase presenta las descripciones completas de todos los poderes de la clase, tanto los de ataque a voluntad, de encuentro y diarios, como los poderes de utilidad.

SENDAS DE PARANGÓN

Has sobrevivido y medrado a través de 10 niveles de aventuras.

Has explorado oscuros dungeons, derrotado a monstruos viles y aprendido secretos inestimables. Has comenzado a labrarte un nombre.

Ahora estás preparado para dar el siguiente paso: estás listo para elegir una senda de parangón.

Mientras que tu clase describe tu papel básico en el grupo, tu senda de parangón representa un área concreta de pericia dentro de ese rol. Es una forma de especialización que va aún más allá de lo que representa una elección de diseño. Puedes ser un clérigo de batalla y especializarte en poderes de cuerpo a cuerpo, pero a partir de nivel 11.^o puedes ser un sacerdote de guerra y especializarte en plegarias de batalla.

Como se muestra en la tabla 'Mejora de personaje' en la pág. 29, tu senda de parangón te proporciona nuevas capacidades del nivel 11.^o al 20.^o. Pero adoptar una senda de parangón no significa que dejes de avanzar en tu clase. Todos los poderes y rasgos que ganas de tu senda de parangón son *además* de tus poderes y rasgos de clase, no *en lugar* de ellos. No dejas de ser un clérigo cuando te conviertes en un sirviente radiante. En vez de ello, adquieres nuevas capacidades que extienden, mejoran y complementen las aptitudes de tu clase.

Las sendas de parangón también amplían el uso de puntos de acción de diferentes maneras. Cada senda de parangón presenta una capacidad adicional diferente que los personajes pueden emplear gastando puntos de acción. Por lo tanto, una vez que elijas tu senda de parangón, sigues pudiendo emplear un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional; pero además tendrás una nueva capacidad para los puntos de acción propios de tu senda. Algunas de estas aptitudes son un añadido a la acción adicional que obtienes gastando un punto de acción, mientras que otras se utilizan en lugar de recibir la acción adicional.

Cuando alcanzas nivel 11.^o, elige una senda de parangón. Todas las sendas tienen prerequisites, condiciones que debes cumplir antes de poder adoptar la senda.

Parangón multiclase: puedes elegir adquirir los poderes de una segunda clase en lugar de una senda de parangón. Consulta la pág. 209 para más información sobre las clases múltiples.

INTRODUCCIÓN A LAS SENDAS DE PARANGÓN

Las sendas de parangón se presentan en orden alfabético, tras las clases apropiadas en este mismo capítulo. La descripción de cada senda proporciona una visión general, seguida por información de reglas de juego.

Prerrequisito: si la senda de parangón tiene prerequisites de entrada, se indican aquí. Si una senda tiene como prerrequisito una clase concreta, o bien debes ser miembro de esa clase, o debes haber elegido una dote multiclase para la clase indicada. Por ejemplo, puedes elegir la senda de parangón vengador angélico si eres un clérigo o has elegido la dote Clérigo multiclase.

Rasgos de clase: cada senda de parangón te concede rasgos de senda específicos, que son de naturaleza similar a los rasgos que obtienes por tu clase.

Poderes: tu senda de parangón te proporciona poderes, que se describen aquí.

SENDAS DE PARANGÓN

Brujo (pág. 71)	Clérigo (pág. 86)
Ladrón de vida	Oráculo divino
Portavoz de la fatalidad	Sacerdote de guerra
Tocado por las hadas	Servidor radiante
Vengador angélico	

Explorador (pág. 99)	Guerrero (pág. 113)
Arquero del campo de batalla	Kensei
Cazador de bestias	Luchador de foso
Guardián de la tormenta	Maestro espadachín
Guía	Vanguardia de hierro

Mago (pág. 129)	Paladín (pág. 143)
Mago de batalla	Arma astral
Mago de sangre	Campeón del orden
Mago de tormenta de conjuros	Hospitalario
Mago de la torre Espiral	Justiciero

Pícaro (pág. 156)	Señor de la guerra (pág. 169)
Asesino de las sombras	Caballero comandante
Ladrón felino	Capitán de batalla
Maestro de las dagas	Oficial espadachín
Maestro infiltrador	Veterano de combate

DESTINOS ÉPICOS

Tras 20 niveles de aventuras, ¿qué pruebas pueden quedar que sigan siendo un desafío para ti? Has vencido a incontables enemigos y te has convertido en un héroe para la gente común de todas partes. Mortíferos dragones y poderosos magos han caído por igual ante tu poder. Tu mirada ha comenzado a volverse hacia los planos que hay más allá del mundo, e incluso hacia los mismos dioses. Finalmente, eres consciente de que no existen alturas que no puedas conquistar.

Es el momento de que asumas tu destino épico y des forma a tu leyenda en el universo por siempre jamás. Como una senda de parangón, un destino épico te concede poderes especiales que se añaden a tus poderes y rasgos de clase. Pero a diferencia de las sendas de parangón, los destinos épicos no son extensiones de tu clase. En vez de ello, ofrecen extraordinarias aptitudes que representan tu viaje hacia tu destino final... tal y como lo defines.

Consulta la pág. 172 para saber más de los destinos épicos.

Destino épico	Descripción
Archimago	El señor definitivo de los conjuros arcanos.
Buscador eterno	Tu destino te encuentra.
Embaucador mortal	Un viajero, ladrón, pragmático y superviviente.
Semidiós	Estás en el camino hacia la divinidad.

TIPOS Y USO DE PODERES

Cada clase tiene acceso a una mezcla de poderes de ataque (empleados para dañar a los enemigos en combate, de un modo más o menos directo) y poderes de utilidad (utilizados para superar una gran variedad de obstáculos tanto dentro como fuera del combate). Dentro de cada tipo, los diferentes poderes tienen diferentes restricciones sobre la frecuencia con que puedes utilizarlos: a voluntad, de encuentro o diarios.

Puedes emplear un poder siempre que seas capaz de llevar a cabo la acción que el poder requiere (ciertas condiciones, tal y como se definen en el Capítulo 9, impiden que lleves a cabo determinadas acciones). Tu DM puede decidir que no puedes utilizar poderes en circunstancias especiales, como cuando tienes las manos atadas.

PODERES A VOLUNTAD

Puedes emplear **poderes a voluntad** con la frecuencia que quieras. Estos representan golpes sencillos con armas o efectos mágicos simples, que no representan un esfuerzo inusual ni exigen demasiado de tus recursos.

PODERES DE ENCUENTRO

Un **poder de encuentro** puede ser utilizado una vez por encuentro. Necesitas un descanso breve (pág. 263) antes de poder emplearlo de nuevo. Los poderes de encuentro producen efectos más poderosos y espectaculares que los poderes a voluntad. Si eres un personaje marcial, son proezas que has practicado ampliamente, pero que sólo puedes llevar a cabo de vez en cuando. Si eres un personaje arcano o divino, son conjuros o plegarias de tal poder que necesitan cierto tiempo para volver a tomar forma en tu mente después de que liberes su energía mágica.

PODERES DIARIOS

Un **poder diario** sólo puede ser utilizado una vez al día. Los poderes diarios son los efectos más poderosos que puedes llevar a cabo, y emplear uno requiere un importante gasto de tus fuerzas tanto físicas como mentales. Si eres un personaje marcial, estás apelando a las fuerzas más profundas de tu energía

para llevar a cabo una proeza asombrosa. Si eres un usuario de magia arcana, estás recitando un hechizo de tal complejidad que tu mente sólo puede mantenerlo durante cierto tiempo, y una vez recitado se borra de tu memoria. Si eres un personaje divino, el poder divino que canalizas para invocar estos poderes es tan fuerte que sólo puedes encauzarlo una vez al día.

Los poderes diarios normalmente incluyen un efecto que tiene lugar sin importar si el poder es utilizado con éxito. Como resultado de ello, estos recursos limitados son al menos ligeramente beneficiosos cada vez que los emplees. Una vez has empleado un poder diario, necesitas un descanso prolongado (pág. 263) antes de poder volver a usarlo.

CÓMO LEER UN PODER

Ninguna parte del juego D&D tiene tanta variedad como los poderes que describen lo que pueden hacer los personajes. Incluso así, el modo en que se presentan los diferentes poderes sigue un formato estructurado. Aquí tienes la información que necesitas para comprender cómo funciona un poder.

NOMBRE Y NIVEL

Ola de ácido

Mago ataque 19

La primera línea de la descripción de un poder proporciona el nombre del poder, la clase con la que está asociado, el tipo de poder que es (ataque o utilidad), y su nivel poder (o el hecho de que es un rasgo de clase). En el ejemplo anterior, *Ola de ácido* es un poder de ataque que un mago puede elegir a nivel 19.

Algunos poderes, como los poderes raciales del Capítulo 3, y los poderes de dote del Capítulo 6, tienen diferente información en el lado derecho de esta línea.

TEXTO DE AMBIENTE

Una ola de ácido disuelve a todas las criaturas que hay ante ti.

La siguiente sección de la descripción de un poder da una breve explicación de lo que éste hace, a veces incluyendo

FUENTES DE PODER

Todas las clases se basan en un tipo concreto de fuente de energía como el “combustible” que permite que los miembros de esa clase empleen poderes. Las tres fuentes de poder asociadas con las clases de este libro son arcano, divino y marcial.

Arcano: apelando a la energía mágica que impregna el cosmos, la fuente de poder arcano puede ser empleada para una amplia variedad de efectos, desde bolas de fuego, al vuelo o la invisibilidad. Los brujos y los magos, por ejemplo, emplean magia arcana. Cada clase representa una tradición diferente de estudios arcanos, y existen otras tradiciones. Los poderes arcanos se denominan **conjuros**.

Divino: la magia divina viene de los dioses. Los dioses conceden poder a sus devotos, al que los clérigos y paladines, por ejemplo, pueden acceder mediante plegarias y letanías. La magia divina destaca en la curación, la protección y el castigo de los enemigos de los dioses. Los poderes divinos se denominan **plegarias**.

Marcial: los poderes marciales no son mágicos en el sentido tradicional, aunque algunos poderes marciales van más allá de las capacidades de los mortales corrientes. Los personales marciales emplean sus propias fuerzas física y de voluntad para vencer a sus enemigos. El entrenamiento y la dedicación reemplazan a las fórmulas arcanas y las plegarias, y es eso lo que concede a los guerreros, exploradores, pícaros y señores de la guerra, entre otros, sus poderes marciales, que se denominan **proezas**.

Otras fuentes de poder: fuentes de poder y técnicas adicionales proporcionan sus poderes y aptitudes a personajes de diferentes clases. Estos irán apareciendo en futuros volúmenes del *Manual del jugador*. Por ejemplo, los bárbaros y los druidas apelan a las fuerzas primordiales de la naturaleza, los monjes acuden al poder de la energía de su alma (o *ki*), y los psiónicos recurren a la mente para generar poderes psiónicos. Futuras fuentes de poder incluirán *ki*, primordial, psiónica y de la sombra.

información sobre su aspecto o cómo suena. El texto de ambiente de Ola de ácido aparece aquí como ejemplo.

El texto de ambiente de un poder te ayuda a comprender qué sucede cuando lo usas, y cómo puedes describirlo cuando lo emplees. Puedes alterar esta descripción como desees, para que encaje con tu idea del aspecto que debe tener tu poder. Por ejemplo, el Proyectoil mágico de tu mago puede crear calaveras fantasmales que aúllen cruzando el aire para golpear a tu oponente, en lugar de ser simples estallidos de energía mágica.

Cuando necesites conocer el efecto exacto, consulta las reglas que hay a continuación.

PALABRAS CLAVE

A voluntad ♦ Marcial, arma
Encuentro ♦ Divino
Diario ♦ Ácido, arcano, utensilio

La entrada 'palabras clave' te proporciona información importante de reglas sobre el poder. La primera palabra clave indica si el poder es a voluntad, de encuentro o diario (previamente hay un ejemplo de cada tipo). El color utilizado en la línea que presenta el nombre del poder también representa esta información: los poderes a voluntad tienen una barra verde, los poderes de encuentro una barra roja, y los poderes diarios una barra negra.

Las otras palabras clave definen los efectos fundamentales del poder. Por ejemplo, un poder que inflija daño por ácido será un efecto de ácido, y por lo tanto tendrá la palabra clave ácido. Un poder que tenga la palabra clave veneno puede infligir daño por veneno, o puede ralentizar al objetivo, inmovilizarlo o aturdirlo; pero en cualquier caso la palabra clave veneno indica que es un efecto de veneno, y otras reglas del juego afectarán a ese hecho de diferentes maneras. Por ejemplo, los enanos tienen un bonificador a las TS contra efectos de veneno.

Las palabras clave ayudan a determinar cómo funciona un poder (si es que funciona) cuando un objetivo tiene resistencia, vulnerabilidad o inmunidad al tipo de daño o de efecto, o si el poder interactúa con otros efectos existentes. Por ejemplo, un ritual que impida la teleportación podría bloquear un poder que tuviese la palabra clave teleportación.

La resistencia o inmunidad a una palabra clave de un poder no protege al objetivo de los demás efectos del poder. Cuando el daño de un poder se describe con más de un tipo, divide el daño de modo proporcional entre los tipos de daño (redondea hacia arriba para el primer tipo de daño, y hacia abajo para los otros). Por ejemplo, un poder que inflija 25 puntos de daño de fuego y trueno inflige 13 puntos de daño de fuego y 12 de trueno.

Si un poder te permite elegir el tipo de daño, este tendrá las palabras clave para dotes, resistencias o cualquier otra información que sea necesaria. Por ejemplo, el conjuro de mago *Fauces elementales* inflige 6d6 + modif. de Inteligencia de daño de un tipo elegido de entre los siguientes: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Si eliges daño por relámpago, la dote Fuego astral (bonif. +1 de dote a las tiradas de daño cuando empleas poderes que tengan las palabras clave fuego o radiante) no se

sumará al daño del poder, pero la dote Tormenta furiosa (bonif. +1 de dote a las tiradas de daño cuando utilizas poderes con la palabra clave relámpago o trueno) si lo hará.

CATEGORÍAS DE PALABRAS CLAVE

Aparte de las palabras clave de uso (a voluntad, encuentro y diario), las palabras clave se dividen en cuatro categorías.

Fuente de poder: las fuentes de poder descritas en este libro son **arcano**, **divino** y **marcial**. Los ataques básicos, poderes raciales y poderes de destino épico no tienen fuente de poder.

Tipo de daño: muchos poderes crean energía o una sustancia que inflige daño a sus objetivos.

Ácido: líquido corrosivo.

Frío: cristales de hielo, aire ártico o líquido helado.

Fuego: explosiones, rayos ardientes o simplemente la ignición.

Fuerza: energía invisible moldeada en formas increíblemente duras aunque no realmente sólidas.

Necrótico: energía negra-púrpura que mata la carne y hiere el alma.

Psíquico: efectos que se dirigen contra la mente.

Radiante: ardiente luz blanca o colores relucientes.

Relámpago: energía eléctrica.

Trueno: ondas de choque y sonidos ensordecedores.

Veneno: toxinas que reducen los puntos de golpe.

Tipo de efecto: algunos poderes se clasifican atendiendo a cómo funcionan sus efectos.

Conjuración: poderes que crean objetos o criaturas de energía mágica.

Curación: poderes que restauran puntos de golpe.

Fiable: si fallas cuando empleas un poder fiable, no gastas el uso de ese poder.

Hechizo: efectos mentales que controlan o influyen las acciones del objetivo.

Ilusión: poderes que confunden los sentidos o la mente.

Miedo: efectos que inspiran espanto.

Polimorfismo: efectos que alteran la forma física de una criatura.

Posición: dura hasta que termina el encuentro, 5 minutos o hasta que empleas otro poder de posición.

Sueño: poderes que causan sueño o inconsciencia.

Teleportación: poderes que transportan criaturas instantáneamente de un lugar a otro.

Veneno: sustancias que obstaculizan o bloquean a una criatura.

Zona: poderes que crean efectos persistentes que se extienden sobre un área.

Accesorios: estas palabras claven identifican objetos empleados con el poder. Si tienes un bonif. de competencia a las tiradas de ataque y daño con tu arma o un bonif. de mejora a las tiradas de ataque y daño de un arma mágica o un utensilio, entonces sumas ese bonif. cuando utilizas un poder con la palabra clave asociada.

Arma: muchos poderes marciales, así como varios poderes divinos, sólo pueden ser utilizados si esgrimes un arma (puedes utilizar un ataque sin armas como tu arma). El alcance o distancia de un arma determina el alcance o distancia de un poder cuando se emplea con ella.

Utensilio: muchos conjuros arcanos son más efectivos cuando se emplean en conjunción con un utensilio: un bastón, orbe o varita de mago; o un cetro o varita de brujo. Muchas plegarias divinas emplean símbolos sagrados como utensilios. Para conceder su beneficio a un personaje divino, un símbolo sagrado debe representar a la deidad patrona del personaje o a una del grupo de deidades a las que sirve el personaje. No es necesario tener un utensilio para poder emplear un poder que tenga esa palabra clave.

TIPO DE ACCIÓN

La siguiente línea de la descripción de un poder comienza con el tipo de acción que debes realizar cuando utilices el poder. La mayoría de los poderes requieren una **acción estándar**. Algunos poderes son **acciones de movimiento**, unos pocos son **interrupciones inmediatas** o **reacciones inmediatas**, un puñado son **acciones menores** o **acciones gratuitas**, y muy pocas no requieren **ninguna acción**. Los tipos de acción se describen en la pág. 267.

Desencadenante: un aliado dentro del alcance es golpeado por un ataque.

Desencadenante: un enemigo adyacente se mueve alejándose de ti.

Desencadenante: algunos poderes sólo entran en efecto si se produce una condición desencadenante. En el párrafo anterior hay algunos ejemplos de entradas típicas de desencadenante.

TIPO DE ATAQUE Y ALCANCE

Tras el tipo de acción de un poder, en la misma línea, se indica el tipo de ataque y su alcance. Los cuatro tipos de ataques son **cuerpo a cuerpo**, **a distancia**, **corto** y **área**. Cada uno de estos tipos de ataque (descritos completamente en el Capítulo 9) tiene reglas sobre alcance y objetivos.

Aunque estos términos son llamados "tipos de ataque" se aplican tanto a los poderes de ataque como a los poderes de utilidad.

CUERPO A CUERPO

Un poder de cuerpo a cuerpo afecta a un objetivo (u objetivos) dentro del alcance de cuerpo a cuerpo. Muchos poderes de cuerpo a cuerpo requieren un arma. Haces una tirada de ataque independiente para cada objetivo.

Arma cuerpo a cuerpo: un poder de ataque cuerpo a cuerpo con alcance de "arma" te permite atacar a un objetivo dentro del alcance del arma que esgrimes. Algunas armas extienden tu alcance más allá de las casillas adyacentes.

Ejemplo: si utilizas un poder de "arma cuerpo a cuerpo" mientras estás esgrimiendo una daga, puedes atacar a objetivos en un radio de 1 casilla de ti. Si estás esgrimiendo una alabarda (un arma con alcance), puedes atacar a un objetivo en un radio de 2 casillas de ti.

Cuerpo a cuerpo 1: un poder de cuerpo a cuerpo con un alcance de 1 sólo se puede usar sobre un objetivo adyacente.

Toque cuerpo a cuerpo: un poder de cuerpo a cuerpo con alcance de "toque" puede ser utilizado sobre cualquier objetivo al que puedas alcanzar (algunas criaturas con un tamaño superior a Mediano tienen un alcance de más de 1 casilla).

A DISTANCIA

Un poder a distancia afecta a un objetivo (u objetivos) a distancia. Para los detalles sobre cómo funcionan los ataques a distancia, consulta la pág. 270.

Arma a distancia: un poder de ataque a distancia que tenga un alcance de "arma" te permite atacar a un objetivo dentro del alcance de tu arma (consulta la tabla de la pág. 219). Si el objetivo está más allá de tu alcance normal pero dentro de tu alcance largo, sufres un penalizador -2 a las tiradas de ataque.

Ejemplo: si utilizas un poder de "arma a distancia" con un arco corto (alcance normal 15, alcance largo 30), sufres un -2 cuando atacas a objetivos a 16-30 casillas de distancia, y no puedes atacar a criaturas que estén a más de 30 casillas.

Alcance [número]: un poder a distancia que tenga un alcance expresado como un número puede ser utilizado sobre un objetivo dentro del número indicado de casillas.

Alcance de visión: un poder de alcance que tenga un alcance de "visión" puede ser utilizado sobre cualquier objetivo dentro de tu línea de visión. Sigues necesitando tener una línea de efecto hasta el objetivo.

CERCANO

Un poder cercano crea un área de efecto (pág. 272) que se origina en una casilla en tu espacio, y la mayoría de los poderes cercanos pueden impactar a varios objetivos. Para los detalles sobre cómo funcionan los ataques cercanos, consulta la pág. 271.

Explosión cercana [número]: un poder de explosión cercana permite que afectes a criaturas y objetos dentro del número indicado de casillas en todas las direcciones. Consulta la pág. 272 para ver cómo determinar el área de una explosión.

Estallido cercano [número]: este poder permite que afectes a criaturas y objetos dentro de un área adyacente que tenga el número indicado de casillas en un lado. Consulta la pág. 272 para ver cómo determinar el área de un estallido.

ÁREA

Un poder de área crea un área de efecto (pág. 272) que puede originarse en una casilla alejada y que impacta a varios objetivos o crea un obstáculo. Para los detalles sobre cómo funciona un ataque de área, consulta la pág. 271.

Explosión de área [número] en [número] casillas: para utilizar un poder de estallido de área, elige una casilla dentro del alcance indicado por el segundo número. El poder afecta a objetivos en esa casilla o dentro de un radio de casillas igual al primer número.

Muro de área [número] en [número] casillas: para utilizar un poder de muro de área, elige una casilla dentro del alcance indicado por el segundo número como la casilla de origen del muro (pág. 272). El primer número representa

el número de casillas que ocupa el muro (todas sus casillas deben estar dentro del alcance).

PERSONAL

Un poder que tenga un alcance "personal" sólo te afecta a ti.

PRERREQUISITO O REQUISITO

Prerrequisito: debes estar entrenado en Sigilo.

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Ciertos poderes sólo pueden ser utilizados si cumples una condición determinada.

Prerrequisito: debes cumplir esta condición para elegir este poder. Si en algún momento pierdes el prerrequisito de un poder (por ejemplo, si utilizas el sistema de volver a entrenar para reemplazar un habilidad entrenada por otra diferente), no podrás utilizar el poder tras ello.

Requisito: debes cumplir esta condición para emplear este poder. Puedes tener el poder en tu repertorio, pero no estará disponible a no ser que cumplas el requisito.

OBJETIVO

Objetivo: una criatura

Objetivo: tú o un aliado

Objetivo: todos los enemigos en una explosión

Objetivos: una, dos o tres criaturas

Objetivo: un objeto o una casilla desocupada.

Si un poder afecta directamente a una o más criaturas u objetos, tendrá una entrada de "Objetivo" u "Objetivos".

Cuando la entrada de objetivo de un poder especifique que te afecta a ti y a uno o más de tus aliados, podrás aprovechar el efecto del poder junto con tus camaradas. En los demás casos, "aliado" o "aliados" no te incluye a ti, y ambos términos suponen objetivos voluntarios. "Enemigo" o "enemigos" hace referencia a una criatura o criaturas que no son tus aliados (tanto si estas criaturas son hostiles como si no). "Criatura" o "Criaturas" hace referencia a los aliados y enemigos por igual, así como a ti mismo.

ATAQUE

Ataque: Fuerza contra CA

Ataque: Carisma contra Voluntad

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Ataque: Inteligencia +4 contra Reflejos

Ataque: Destreza contra CA, un ataque por objetivo

La mayoría de los poderes de ataque que infligen daño requieren que lleves a cabo una tirada de ataque. La entrada "Ataque" especifica el tipo de ataque que realizas y a cuál de las defensas del objetivo te enfrentas. Si cuentas con un modificador a la tirada de ataque, eso también se menciona aquí. Previamente se presentan varios ejemplos.

Si tu poder puede atacar a varios objetivos, realizas una tirada de ataque separada para cada uno.

IMPACTO

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Impacto: 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto: 5d6 + modificador de Inteligencia de daño por ácido, y 10 de daño por ácido continuo (salvación termina).

Impacto: el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Impacto: 2 [A] + modificador de Destreza de daño, el objetivo queda ralentizado y además te otorga ventaja de combate (salvación termina ambos).

Impacto: 3d6 + modificador de Sabiduría de daño por trueno, y empujas al objetivo un número de casillas igual a 3 + tu modificador de Carisma.

Impacto: 3 [A] + modificador de Fuerza de daño, y recuperas puntos de golpe como si hubieses gastado un esfuerzo curativo.

Impacto: 3 [A] + modificador de Fuerza de daño, y tú y todos tus aliados en un radio de 10 casillas podéis emplear un esfuerzo curativo.

Todo poder que requiera una tirada de ataque incluye una entrada de "Impacto", que explica qué sucede cuando una tirada de ataque tiene éxito. Previamente hay algunos ejemplos. Consulta 'Ataques y defensas', pág. 269, para saber cómo realizar tiradas de ataque, cómo infligir daño, y como aplicar diferentes efectos, incluidas condiciones y movimiento forzado.

El daño continuo es una cantidad fija en vez de una cantidad determinada por una tirada de dado. Además, el daño continuo se aplica al objetivo cada asalto al comienzo de su turno hasta que este tenga éxito en una tirada de salvación.

Si una entrada de "Impacto" (o "Efecto") contiene "(salvación termina)" o "(salvación termina ambos)", entonces las consecuencias indicadas para un ataque con éxito persisten hasta que el objetivo tiene éxito en una tirada de salvación.

Si un impacto te concede la capacidad de obligar al objetivo a moverse, sea mediante un movimiento forzado o gracias a la teleportación, puedes moverlo cualquier cantidad de casillas hasta el número especificado (o no moverlo en absoluto, si así lo quieres).

Algunos poderes suman modificadores a las tiradas de ataque o de daño. Estos modificadores se aplican a cualquier tirada de dado, pero no al daño continuo ni a otros efectos estáticos invariables. Por ejemplo, la plegaria de un paladín *ira de los dioses* suma su modificador de Carisma a sus tiradas de daño y las de sus aliados hasta el final del encuentro. Cuando además el clérigo del grupo invoca *descarga flamígera* el daño es igual a 2d10 + su modificador de Sabiduría + el modificador de Carisma del paladín de daño de fuego y daño continuo 5 por fuego. El daño continuo no aumenta, porque es un efecto estático.

Cada vez que afectes a una criatura con un poder, esa criatura sabe exactamente lo que le has hecho y qué condiciones le has impuesto. Por ejemplo, cuando un paladín utiliza *Desafío divino* contra un enemigo, el enemigo sabe que ha sido marcado y que por ello sufrirá un penalizador a las tiradas de ataque y algún daño si ataca a alguien que no sea el paladín.

Cómo aplicar un penalizador: cuando la descripción de un poder incluye frases como "un penalizador a las tira-



das de ataque igual a tu modificador de Carisma” eso quiere decir que restas el valor de tu modificador de característica del valor del resultado o la cantidad numérica que está siendo penalizada. Si tu modificador no es un número positivo, no provoca penalizador.

Cómo recuperar puntos de golpe: algunos poderes te permiten a ti o a otro recuperar puntos de golpe. En ocasiones el receptor de este beneficio necesita gastar un esfuerzo curativo (pág. 293), pero si la descripción de un poder incluye el texto “como si ... hubiese empleado un esfuerzo curativo”, entonces el beneficiario gana la cantidad apropiada de puntos de golpe pero no gasta el esfuerzo curativo.

En un radio de X casillas de ti: cuando aparezca esta expresión en la descripción de un poder, considera el efecto como si se refiriese a una explosión cercana, a efectos de determinar la línea de efecto.

Duración: la mayoría de los poderes tienen efecto y tras ello terminan; sus efectos son instantáneos, quizás tan breves como un único golpe de tu espada. No obstante, algunos poderes duran más de tu turno; por ejemplo, hasta el final del encuentro actual o hasta el final de tu siguiente turno. Si utilizas un poder fuera del combate, dura 5 minutos a no ser que se indique otra cosa. Las duraciones se discuten con mayor detalle en la pág. 278.

FALLO

Fallo: mitad del daño.

Fallo: mitad del daño, y sin daño continuo por fuego

Fallo: mitad del daño, y el objetivo no es empujado ni inmovilizado.

En ocasiones los dados están en tu contra, y no logras alcanzar tu objetivo. Sin embargo, fallar no siempre es el final de la historia. Un fallo puede indicar un efecto de salpicadura, un golpe superficial o algún otro efecto secundario de un poder. Arriba algunos ejemplos típicos de la entrada “Fallo”.

Mitad del daño: cuando calcules la mitad del daño, recuerda aplicar la regla de redondear hacia abajo (pág. 11). Si una tirada de daño produce un resultado de 1, la mitad de ese daño es 0.

OBJETIVO SECUNDARIO Y ATAQUE SECUNDARIO

Objetivo secundario: una criatura en un radio de 3 casillas de ti.

Objetivo secundario: el mismo objetivo o uno diferente.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes al objetivo principal.

Objetivo secundario: dos criaturas en un radio de 10 casillas del objetivo principal.

Algunos poderes te permiten hacer un ataque secundario (o incluso terciario). La descripción del poder indica si puedes realizar estos ataques después de que el ataque previo impactase, si ese ataque falló, o sin importar si el ataque previo impactase o fallase.

A no ser que se indique lo contrario, el alcance para un ataque secundario (o terciario) es el mismo que para el ataque que lo precedió.

EFEECTO

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, las tiradas de ataque del objetivo contra ti sufren un penalizador igual a tu modificador de Sabiduría.

Efecto: te vuelves invisible y te teletransportas 4 casillas. La invisibilidad dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Efecto: el área del poder es terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno. Puedes terminar con este efecto con una acción menor.

Efectos: ganas 2d6 + tu modificador de Constitución en puntos de golpe temporales.

Muchos poderes producen efectos que tienen lugar independientemente de si tu tirada de ataque tiene éxito, y otros tienen efectos que ocurren sin que sea necesaria una tirada de ataque. En las entradas previas se proporcionan ejemplos de ello.

Los efectos de los poderes son tan variados como los propios poderes. Algunos efectos imponen una condición en el objetivo del poder. Otros, proporcionan un bonificador o beneficio (para ti o tus aliados) o un penalizador (para los enemigos). Y otros cambian la naturaleza del campo de batalla, o crean algo que no existía previamente.

Dos tipos de poderes (las conjuraciones y las zonas) producen efectos característicos regidos por reglas específicas.

CONJURACIONES

Los poderes que tienen la palabra clave “conjuración” crean objetos o criaturas a partir de energía mágica.

A no ser que la descripción de un poder diga otra cosa, una conjuración no puede ser atacada o afectada físicamente, y los aliados del creador de la conjuración pueden moverse a través del espacio que ocupe, aunque sus enemigos no puedan hacerlo.

Una conjuración emplea tus puntuaciones de característica y defensas para determinar el resultado de los ataques que realice y de los ataques contra ella (si esos ataques son posibles).

Los fenómenos del entorno y otras fuerzas no tienen efecto sobre una conjuración a no ser que la descripción de un poder diga lo contrario. Por ejemplo, una conjuración que produzca una mano de hielo funcionará sin penalización en una abrasadora caverna volcánica.

Si un poder te permite mover una conjuración, al menos 1 de las casillas que esta ocupe debe permanecer dentro del

alcance del poder. Si te mueves tan lejos de la conjuración que ésta deja de estar dentro de alcance, sus efectos terminarán al instante.

Si el creador de una conjuración muere, la conjuración también termina al instante.

ZONAS

La palabra clave “zona” se aplica a los poderes que crean efectos persistentes que se extiende por un área. Por ejemplo, algunas zonas crean efectos de terreno, como terreno difícil o un fuego abrasador que daña a cualquiera que entre en él.

Las zonas no pueden ser atacadas ni afectadas físicamente de ninguna otra forma a no ser que la descripción de un poder diga lo contrario. Si varias zonas se superponen e imponen penalizadores a la misma tirada o puntuación, las criaturas en la zona superpuesta sufren la peor penalización de las dos; los penalizadores no son acumulativos. De un modo similar, un objetivo en la zona superpuesta sufre daño de aquella zona que inflija el mayor daño, sin importar el tipo que sea.

Los efectos de entorno, ataques y otras fuerzas no tienen efecto en una zona, a no ser que la descripción de un poder diga lo contrario. Por ejemplo, una zona que inflija daño por fuego no es menguada lo más mínimo por un poder que inflija daño por frío.

Si un poder te permite mover una zona, al menos 1 de las casillas que cubra la zona debe permanecer dentro del alcance del poder. Si te mueves a tal distancia que la zona ya no está dentro de tu alcance, sus efectos terminan inmediatamente.

A no ser que se especifique lo contrario, una zona llena el área de efecto de un poder. Utiliza las reglas estándar para áreas de efecto para determinar qué casillas llena. Si el creador de una zona muere, la zona termina inmediatamente.

MANTENIMIENTO

Mantenimiento menor: la zona persiste.

Mantenimiento menor: desplaza al objetivo 1 casilla, tanto si impactas como si fallas.

Mantenimiento menor: cuando mantienes el poder, realizas un ataque secundario.

Mantenimiento de movimiento: puedes mantener este poder hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Mantenimiento estándar: permaneces invisible mientras no lles a cabo un ataque.

Si un poder tiene una entrada de “Mantenimiento”, puedes mantener el poder activo empleando un tipo concreto de acción (menor, de movimiento o estándar) durante tu turno. La entrada de “Mantenimiento” te dice si un poder tiene un efecto que se produce cuando empleas la acción para mantenerlo. Consulta ‘Duraciones’, en la pág. 278, para más información sobre cómo mantener un poder.



*“¡La oscuridad no me causa terror alguno, demonio!
¡Yo te maldigo con el Signo del mal presagio!”*

RASGOS DE CLASE

Rol: pegador. Tus poderes de ataque causan mucho daño y con frecuencia debilitan u obstaculizan de algún modo al objetivo. Puedes eludir ataques volando, teleportándote o volviéndote invisible.

Fuente de poder: arcano. Obtienes tu poder mágico de un pacto forjado con alguna poderosa fuerza sobrenatural o una entidad ignota.

Características clave: Carisma, Constitución, Inteligencia.

Competencias con armadura: tela, cuero

Competencias con armas: sencillas cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia.

Utensilios: cetros, varitas

Bonificador a defensa: +1 a Reflejos, +1 a Voluntad

Puntos de golpe a 1.º nivel: 12 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 5

Esfuerzos curativos por día: 6 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: de la lista de habilidades de clase que hay a continuación, elige cuatro habilidades entrenadas a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Arcanos (Des), Engañar (Car), Historia (Int), Hurto (Des), Intimidar (Car), Perspicacia (Sab), Recursos (Car), Religión (Int).

Opciones de diseño: brujo castigador, brujo engañoso

Rasgos de clase: Caminar por la sombra, Explosión sobrenatural, Maldición de brujo, Pacto sobrenatural, Primer disparo,

Los brujos canalizan poder arcano arrebatado a entidades primigenias. Entran en comunión con inteligencias infernales y espíritus feéricos, azotan a sus enemigos con potentes explosiones de poder sobrenatural, y los acosan con maldiciones embrujadoras. Armados con secretos esotéricos y conocimientos peligrosos, los brujos son enemigos astutos e ingeniosos.

Sin importar cómo alcanzaste tu conocimiento arcano, no tienes por qué aceptar la mala reputación que a veces tienen los brujos. Puedes ser un estudioso cargado de libros cautivado por un conocimiento siniestro, un viajero de pies inquietos en busca de las verdades ocultas de la realidad, un cazador tocado por los diablos que utiliza poderes infernales para eliminar el mal, o incluso un mercenario de negros ropajes que utiliza trampas siniestras para desalentar tanto a los extranjeros curiosos como a la atención no deseada. Por otro lado, también puedes ser un auténtico diabolista que utiliza sus dones para tiranizar a los débiles (y algunos brujos, desdichadamente, son exactamente eso).

Los pactos han sido completados. Los ritos han concluido. Los contratos han sido escritos con sangre, y los sellos han sido abiertos. Tu destino te llama.

CÓMO CREAR UN BRUJO

Los dos diseños básicos de brujo son el brujo castigador y el brujo engañoso. Los brujos confían en el Carisma, la Constitución y la Inteligencia. Ningún poder ni rasgo de clase de brujo depende de la Fuerza, la Destreza ni la Sabiduría.

BRUJO CASTIGADOR

Sin sutilezas: quieres causar daño. Eres más duro que el brujo engañoso, y tienes poderes que te ayudan a atacar y defenderte en el cuerpo a cuerpo, así como excelentes ataques a distancia. Tus mejores poderes de ataque dependen de la Constitución, así que haz de ella tu mejor puntuación de característica. Elige la Inteligencia como segunda mejor, porque proporciona bonificadores a muchos de tus poderes y también mejora tu defensa de Reflejos y tu CA. El Carisma es claramente tu tercera elección.

Los brujos castigadores deberían elegir el Pacto infernal o el Pacto estelar (ver 'Rasgos de clase').

Dote sugerida: Bendición del oscuro mejorada (dote humana: Estallido de acción).

Habilidades sugeridas: Arcanos, Historia, Intimidar, Recursos.

Poderes a voluntad sugeridos: Amonestación infernal, Explosión sobrenatural.

Poderes de encuentro sugeridos: Abrazo vampírico.

Poderes diarios sugeridos: Llamas de Phlegethos.

BRUJO ENGAÑOSO

Prefieres conjuros que causan un poco menos de daño, pero infligen toda una variedad de penalizadores y condiciones negativas a tu enemigo. Lo más habitual es que luches a distancia y evites quedar atrapado en batallas a corta distancia. La mayoría de tus poderes de ataque dependen del Carisma, y ésta debería ser tu mejor característica. Muchos de tus poderes reciben un bonif. si tienes una buena puntuación de Inteligencia, por lo que esa debería ser tu segunda mejor característica. La Constitución debería ser tu tercera elección, ya que quizás quieras elegir algunos poderes basados en ella. En cualquier caso, la necesitarás para tener una buena defensa de Fortaleza.

Los brujos engañosos deberían elegir el Pacto feérico o el Pacto estelar (ver 'Rasgos de clase').

Dote sugerida: Paso brumoso mejorado (dote humana: Tenacidad humana).

Habilidades sugeridas: Arcanos, Engañar, Hurto, Perspicacia.

Poderes a voluntad sugeridos: Explosión sobrenatural, Mordedura visual.

Poderes de encuentro sugeridos: Fuego de bruja.

Poderes diarios sugeridos: Maldición del sueño oscuro.

RASGOS DE CLASE DEL BRUJO

Tienes los siguientes rasgos de clase.

EXPLOSIÓN SOBRENATURAL

Todos los brujos conocen *Explosión sobrenatural* como poder a voluntad. Este poder puede ser utilizado como ataque

básico. Ganas este poder además de cualquier otro poder a voluntad, tal y como determine tu Pacto sobrenatural.

CAMINAR POR LA SOMBRA

En tu turno, si te mueves al menos a 3 casillas de donde comenzaste el turno, ganas ocultación hasta el final de tu siguiente turno.

MALDICIÓN DE BRUJO

Una vez por turno como acción menor puedes colocar una Maldición de brujo en el enemigo más cercano que puedes ver. Un enemigo maldito es más vulnerable a tus ataques. Si causas daño a un enemigo maldito, infliges daño adicional. Tú decides si aplicar el daño adicional una vez que hayas hecho la tirada de daño. Puedes infligir este daño adicional una vez por asalto.

Una Maldición de brujo permanece en efecto hasta el final del encuentro o hasta que el enemigo maldito cae a 0 puntos de golpe o menos.

Puedes colocar una Maldición de brujo sobre varios objetivos a lo largo del transcurso de un encuentro; cada maldición requiere el uso de una acción menor. No puedes colocar una Maldición de brujo sobre una criatura que ya esté afectada por tu Maldición de brujo o por la de otro personaje.

Conforme avanzas de nivel, tu daño adicional aumenta.

Nivel	Daño adicional de la Maldición de brujo
1.º-10.º	+1d6
11.º-20.º	+2d6
21.º-30.º	+3d6

PACTO SOBRENATURAL

Has forjado un pacto con entidades misteriosas que te conceden poderes arcanos. Elige uno de los siguientes pactos: Pacto feérico, Pacto infernal o Pacto de la estrella. El pacto que elijas determina las siguientes aptitudes de brujo:

Conjuros a voluntad: tu pacto determina uno de los conjuros a voluntad que conoces.

Bonificador de pacto: cada pacto incluye un bonificador de pacto. Este es un poder concedido que puedes utilizar para maldecir más a tus enemigos.

El pacto que elijas también proporciona bonificadores a ciertos poderes de brujo. Los poderes individuales detallan

EL BRUJO DE UN VISTAZO

Características: tienes una excelente capacidad de ataque a distancias cortas, y tus poderes confunden o debilitan a tu oponente. Puedes cambiar fácilmente de ataques a distancia a ataques cuerpo a cuerpo. No obstante, no eres muy resistente, y confías en poderes de evasión y ocultación para evitar los ataques.

Religión: los brujos prefieren dioses de la astucia, el poder arcano o los secretos. Éstas incluyen a Corellon, Ioun y Sehanine. Los brujos malignos con frecuencia reverencian a Asmodeo o Vecna.

Razas: los tiflin son brujos naturales, y se ven atraídos por esta senda. Los medianos, los semielfos y los humanos también pueden ser brujos formidables.

los efectos (si los hay) que la elección de Pacto sobrenatural tienen en ellos.

PACTO ESTELAR

Has dominado el arte de la astrología, aprendiendo los nombres secretos de las estrellas y contemplando el reino Lejano que hay tras ellas, ganando un gran poder con ello. Puedes apelar a poderes que enloquezcan o aterroricen a tus enemigos, manipular las probabilidades y el destino, y azotar a tus enemigos con helados castigos y maldiciones, extraídos de más allá del cielo estrellado.

Resplandor terrible: conoces el conjuro a voluntad *Resplandor terrible*.

Destino del vacío: tienes el bonificador de pacto Destino del vacío. Tu maldición se entremezcla con la vitalidad perdida por un enemigo maldito para revelarte un atisbo del futuro.

Cuando un enemigo bajo tu Maldición de brujo se ve reducido a 0 puntos de golpe o menos, ganas un bonificador +1 a cualquier tirada individual d20 que hagas durante tu siguiente turno (tirada de ataque, tirada de salvación, prueba de habilidad o prueba de característica). Si no empleas este bonificador antes del final de tu turno, se pierde.

Este bonificador es acumulativo; si tres enemigos malditos caen a 0 puntos de golpe o menos antes de tu siguiente turno, ganas un bonificador +3 a una tirada d20 durante tu turno.

PACTO FEÉRICO

Has hecho un trato con los antiguos y amorales poderes de las tierras Salvajes de las hadas. Algunos son primitivos espíritus de la tierra, sombríos y amenazadores; otros son caprichosos espíritus de la madera, el cielo o el agua; y aún otros son encarnaciones de las estaciones o las fuerzas naturales que vagan por el reino feérico como dioses salvajes. Conceden magia que va desde lo fiero y lo salvaje hasta lo maravilloso y lo encantado.

Mordedura visual: conoces el conjuro a voluntad *Mordedura visual*.

Paso brumoso: tienes el bonificador de pacto Paso brumoso. Puedes transformarte instantáneamente en una bruma plateada que recorre una corta distancia y se vuelve a solidificar, lo cual te permite huir o maniobrar para lanzar un ataque mortal.

Cuando un enemigo bajo tu Maldición de brujo es reducido a 0 puntos de golpe o menos, puedes inmediatamente teleportarte 3 casillas como acción gratuita.

PACTO INFERNAL

Hace mucho tiempo una raza olvidada de diablos creó un pacto secreto de poder y se lo enseñó a los tiflin del pasado para debilitar su lealtad a Asmodeo. En su ira, Asmodeo destruyó a los diablos conspiradores y borró sus nombres de la memoria de todos los seres... pero aún así, tú te atreves a estudiar sus peligrosos secretos.

Amonestación infernal: conoces el conjuro a voluntad *Amonestación infernal*.

Bendición del oscuro: tienes el bonificador de pacto Bendición del oscuro. Ganas instantáneamente vitalidad de un enemigo maldito cuando este cae.

Cuando un enemigo bajo tu Maldición de brujo es reducido a 0 puntos de golpe o menos, inmediatamente ganas una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel.

PRIMER DISPARO

Si ninguno de tus aliados está más cerca de tu objetivo que tú, recibes un bonificador +1 a las tiradas de ataque a distancia contra ese objetivo.

UTENSILIOS

Los brujos utilizan cetros y varitas para que les ayuden a canalizar y dirigir sus poderes arcanos. Un brujo que esgrima un cetro o varita mágicos puede sumar su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y de daño de los poderes de brujo, así como a los poderes de las sendas de parangón de brujo que tengan la palabra clave "utensilio". Sin un cetro o varita, un brujo sigue pudiendo utilizar estos poderes, pero no ganará el bonificador proporcionado por el utensilio mágico.

Una *hoja del pacto*, una daga mágica especial, también puede ser utilizada como utensilio para los poderes de brujo y los poderes de las sendas de parangón de brujo. Estas dagas son muy buscadas por los brujos.

PODERES DE BRUJO

Tus poderes también son conocidos como conjuros. Cada poder está asociado con uno de los tres pactos sobrenaturales, pero no estás limitado a elegir poderes asociados con tu pacto. De hecho, la mayoría de los brujos eligen al menos unos pocos poderes ajenos a su pacto para tener una mayor variedad de opciones.

Los conjuros del pacto infernal emplean tu puntuación de Constitución. La oscura energía que esgrimes es inherentemente dañina para el cuerpo mortal, y sólo mediante una total decisión y disciplina física puedes emplearlos con seguridad. Los conjuros del pacto feérico confían en el Carisma. Tu fuerza de voluntad y tu capacidad de negociar con las hadas son claves para los conjuros de este tipo. Los conjuros del pacto estelar requieren que te hayas endurecido físicamente ante los rigores de la energía de otro mundo (Constitución) y también que seas lo suficientemente ambicioso y decidido como para imponer tu fuerza de voluntad a las hebras del destino (Carisma).

CONJUROS A VOLUNTAD DE NIVEL 1

Amonestación infernal

Brujo (infernal) ataque 1

Apuntas con el dedo, y tu enemigo se ve envuelto por llamas infernales avivadas por tu propia furia y dolor. Si estás herido, las llamas cobran vida una vez más antes de desaparecer.

A voluntad ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 1d6 + modificador de Constitución de daño por fuego. Si sufres daño antes del final de tu siguiente turno, el objetivo sufre 1d6 + modificador de Constitución de daño por fuego adicional.

Aumenta el daño y el daño adicional a 2d6 + modificador de Constitución a nivel 21.

Explosión sobrenatural

Brujo (todos) ataque 1

Lanzas un rayo de energía sobrenatural oscura y crepitante a tu enemigo.

A voluntad ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma o Constitución contra Reflejos

Impacto: 1d10 + modif. de Carisma o de Constitución de daño

Aumenta el daño a 2d10 + modificador de Carisma o de

Constitución a nivel 21°.

Especial: a 1.º nivel determinas si utilizas Carisma o Constitución para los ataques con este poder. Una vez que hayas hecho la elección, no podrás cambiarla más adelante.

Este poder cuenta como un ataque básico a distancia. Cuando un poder te permita hacer un ataque básico a distancia, puedes utilizar este poder.

Mordedura visual

Brujo (feérico) ataque 1

Miras furiosamente a tu enemigo, y tus ojos relucen brevemente con colores brillantes. Tu enemigo se tambalea ante tu asalto mental, y desapareces de su vista.

A voluntad ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 1d6 + modificador de Carisma de daño, y eres invisible al objetivo hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Carisma a nivel 21°.

Resplandor terrible

Brujo (estelar) ataque 1

Haces que una lanza de luz de estrellas brillante y fría se propulse desde las alturas, bañando a tu enemigo con una luz atrozmente dolorosa. Cuanto más cerca se mueve de ti, más brillante y más mortífera se vuelve la luz.

A voluntad ♦ Arcano, miedo, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 1d6 + modificador de Constitución de daño. Si el objetivo se mueve más cerca de ti en su siguiente turno, sufre 1d6 + modificador de Constitución puntos de daño adicionales.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Constitución a nivel 21°.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1**Abrazo vampírico**

Brujo (infernado) ataque 1

Un cordón de oscuridad enrollada brota desde tu mano hasta el corazón de tu objetivo, alimentándose de su fuerza vital al tiempo que tú te vuelves más fuerte.

Encuentro ♦ Arcano, necrótico, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Constitución de daño necrótico, y ganas 5 puntos de golpe temporales.

Pacto infernal: ganas una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 5 + tu modificador de Inteligencia.

Agarrón diabólico

Brujo (infernado) ataque 1

Doblas tu mano para que adopte forma de garra, y una gran garra de oscuridad sulfurosa se forma en torno a tu enemigo, desgarrándolo ferozmente y arrastrándolo una corta distancia antes de dispersarse.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura de tamaño Grande o menor

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + modificador de Constitución de daño, y deslizas al objetivo 2 casillas.

Pacto infernal: deslizas al objetivo un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Fuego de bruja

Brujo (feérico) ataque 1

A partir de la energía mística de la tierra Salvaje de las hadas, das forma a una brillante llama blanca y la introduces en la mente y el cuerpo de tu enemigo. Riachuelos de fuego argénteo escapan hasta el aire desde sus ojos, boca y manos, mientras la agonía le hace difícil hasta pensar.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modificador de Carisma de daño por fuego, y el objetivo sufre un penalizador -2 a sus tiradas de ataque hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto feérico: el penalizador a las tiradas de ataque es igual a 2 + tu modificador de Inteligencia.

Palabra atroz

Brujo (estelar) ataque 1

Susurras una palabra de un secreto cósmico inconcebible a tu enemigo, cuya mente se conmociona por el terror.

Encuentro ♦ Arcano, miedo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Carisma de daño psíquico, y el objetivo sufre un penalizador -1 a su defensa de Voluntad hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto estelar: el penalizador a la defensa de Voluntad es igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 1**Armadura de Aghaty**

Brujo (infernado) ataque 1

Te rodeas con una funda de hielo negro de un reino oscuro y pesado, que te protege de ataques y emite un frío cruel.

Diario ♦ Arcano, frío

Acción estándar Personal

Efecto: ganas una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 10 + tu modificador de Inteligencia. Hasta el final del encuentro, un enemigo que comience su turno adyacente a ti sufre 1d6 + modificador de Constitución de daño de frío.

Estrella terrible

Brujo (estelar) ataque 1

Creas un orbe del tamaño de un puño de doloroso resplandor blanco azulado que gira en torno a tu enemigo, abrasándolo. Unos rayos ardientes brotan de él como punzantes dagas de luz, atacándole dondequiera que esté.

Diario ♦ Arcano, miedo, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 3d6 + modificador de Carisma de daño radiante, y el objetivo está inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Efecto: el objetivo sufre un penalizador -2 a la defensa de Voluntad (salvación termina).

Llamas de Phlegethos

Brujo (infern) ataque 1

Arroyos de fuego líquido que se pega a lo que toca aparecen y se derraman sobre tu objetivo. Cualquier cosa inflamable prende al momento, y arde hasta mucho después de que el fuego mágico haya desaparecido.

Diario ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Constitución de daño por fuego.

Efecto: el objetivo sufre daño continuo por fuego 5 (salvación termina).

Maldición del sueño oscuro

Brujo (feérico) ataque 1

Afliges a tu enemigo con una pesadilla que le afecta estando despierto, de modo que ya no puede distinguir qué es real y qué existe sólo en su mente. Bajo esta influencia, va tambaleándose, tratando de evitar caer desde alturas imaginarias, o esquivando serpientes ficticias.

Diario ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Carisma de daño psíquico, y deslizas al objetivo 3 casillas.

Mantenimiento menor: deslizas al objetivo 1 casilla, tanto si impactas como si fallas (salvación termina).

CONJUIROS DE UTILIDAD DE NIVEL 2**Lengua seductora**

Brujo (feérico) utilidad 2

Canalizas la gracia y locuacidad de tus patronos feéricos durante un tiempo. Tu voz gana un gran poder y elocuencia.

Encuentro ♦ Arcano

Acción menor Personal

Objetivo: una criatura

Efecto: ganas un bonificador +5 de poder a tu siguiente prueba de Diplomacia, Engañar o Intimidar durante este encuentro.

Resistencia diabólica

Brujo (infern) utilidad 2

Invocas a tus entidades tutelares para que te protejan con su ímpio poder. Tu carne se ve impregnada de fuerza mística, reduciendo los efectos de los golpes enemigos.

Diario ♦ Arcano

Acción menor Personal

Efecto: ganas una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 5 + tu modificador de Constitución.

Velo de sombra

Brujo (estelar) utilidad 2

Te envuelves en un paño de lóbrega oscuridad. Mientras dura, es difícil verte u oírte.

Encuentro ♦ Arcano, ilusión

Acción menor Personal

Efecto: ganas un bonificador +5 de poder a las pruebas de Sigilo hasta el final de tu siguiente turno.

Zancada etérea

Brujo (estelar) utilidad 2

Desplazas tu cuerpo fuera de fase con el mundo durante un instante, teleportándote una distancia corta. Cuando reapareces, todavía sigues estando un poco fuera de fase y es difícil dañarte o detenerte durante un breve periodo.

Encuentro ♦ Arcano, teleportación

Acción de movimiento Personal

Efecto: puedes teleportarte 3 casillas, y ganas un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

CONJUIROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 3**Lluvia sobrenatural**

Brujo (feérico) ataque 3

Disparas rayos púrpura de poder sobrenatural contra tus enemigos.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura, o dos criaturas a no más de 5 casillas entre sí

Ataque: Carisma contra Reflejos, un ataque por objetivo

Impacto: 1d10 + modificador de Carisma de daño.

Pacto feérico: ganas un bonificador a la tirada de daño de cada ataque igual a tu modificador de Inteligencia.

Oscuridad gélida

Brujo (estelar) ataque 3

Creas una sombra negra gélida en torno a tu enemigo, una pequeña muestra de la helada oscuridad de las profundidades del cielo nocturno. El objetivo es incapaz de ver lo suficientemente bien como para defenderse mientras las sombras se aferran a él.

Encuentro ♦ Arcano, frío, miedo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + modificador de Constitución de daño por frío, y el objetivo concede ventaja de combate a todos sus enemigos hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto estelar: el objetivo sufre un penalizador a la CA igual a tu modificador de Inteligencia.

Rayo llameante

Brujo (infern) ataque 3

Convocas un rayo de llamas doradas y lo arrojas a tu enemigo. Cualquiera que esté cerca de él también se quemará.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 3d6 + modificador de Constitución de daño por fuego, y las criaturas adyacentes al objetivo sufren 1d6 + modificador de Constitución de daño por fuego.

Pacto infernal: las criaturas adyacentes al objetivo sufren daño adicional por fuego igual a tu modificador de Inteligencia.

Zancada del viento extraño Brujo (feérico) ataque 3

Invocas un torbellino de poder feérico invisible que azota a las criaturas cercanas... y tú penetras en el vórtice y emerges en algún lugar a corta distancia.

Encuentro ♦ Arcano, teleportación, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 1d8 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto feérico: te teleportas un número de casillas igual a 5 + tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 5**Corona de locura** Brujo (feérico) ataque 5

Haces que una retorcida corona ilusoria aparezca en torno a la cabeza del objetivo. Bajo su asalto psíquico, tu enemigo pierde la capacidad de distinguir amigos de enemigos.

Diario ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d6 + modificador de Carisma de daño psíquico.

Fallo: mitad de daño.

Mantenimiento menor: el objetivo hace un ataque básico cuerpo a cuerpo contra uno de sus aliados adyacentes, a tu elección (salvación termina).

Erupción del Averno Brujo (infernol) ataque 5

Unos vapores acres anaranjados ascienden siseando desde el suelo, y repentinamente se inflaman en una atronadora detonación. Cualquier criatura en el área es quemada por las ardientes llamas.

Diario ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar Área explosión 1 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 2d10 + modificador de Constitución de daño por fuego.

Efecto: los objetivos sufren daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

Hambre de Hadar Brujo (feérico) ataque 5

Creas una zona de oscuridad totalmente impenetrable llena de sombras voladoras que revolotean armadas con colmillos. Las sombras desgarran la misma fuerza vital de las criaturas atrapadas en el interior.

Diario ♦ Arcano, necrótico, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 1 en un radio de 10 casillas

Efecto: la explosión crea una zona de oscuridad hasta el final de tu siguiente turno, bloqueando la línea de visión. Las criaturas que entren en la zona o comiencen su turno en ella sufren 2d10 de daño necrótico.

Ataque: Carisma contra CA

Mantenimiento menor: si mantienes el poder, realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todas las criaturas dentro de la zona.

Ataque secundario: Constitución contra Fortaleza.

Impacto: 1d6 + modificador de Constitución de daño necrótico.

Maldición de los colmillos ensangrentados Brujo (feérico) ataque 5

Invocas una manada de feroces bestias fantasmales desde las profundidades más oscuras y salvajes de las tierras Salvajes de las hadas. Sólo sus babeantes colmillos son visibles en este mundo, crujiendo y desgarrando en una furia enloquecida mientras se lanzan contra el enemigo que has maldecido.

Diario ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 2d10 + modificador de Carisma de daño psíquico.

Fallo: mitad de daño.

Mantenimiento menor: el objetivo y cualquiera de tus enemigos adyacente a él sufre 1d10 puntos de daño (salvación termina).

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 6**Escalada de araña** Brujo (infernol) utilidad 6

Te dotas de la capacidad de pegarte a casi cualquier superficie, y de trepar tan fácilmente como un insecto.

Encuentro ♦ Arcano

Acción de movimiento Personal

Efecto: en esta acción de movimiento, te mueves con una velocidad de trepar igual a tu velocidad.

Intercambio feérico Brujo (feérico) utilidad 6

Caminas a través de los velos de las tierras Salvajes de las hadas hasta el lugar en el que se alza un aliado y regresas al mundo en ese punto. Instantáneamente, tu aliado es llevado hasta el lugar desde el que partiste.

Encuentro ♦ Arcano, teleportación

Acción de movimiento A distancia 10

Objetivos: un aliado voluntario y tú

Efecto: tu aliado y tú intercambiáis posiciones.

Sudario de acero negro Brujo (infernol) utilidad 6

Invocando el poder de tus oscuros señores, transformas tu piel en acero vivo, oscurecido y endurecido aunque lo suficientemente flexible como para poder moverte. Tu velocidad se resiente un poco, pero eres mucho más duro y resistente.

Diario ♦ Arcano, polimorfismo

Acción menor Personal

Efecto: conviertes tu piel en acero vivo. Ganas un bonificador +2 de poder a la CA y la defensa de Fortaleza, pero sufres un penalizador -2 a la velocidad hasta el final del encuentro. Puedes acabar con este efecto como una acción menor.

Suerte del oscuro Brujo (estelar) utilidad 6

Rechazando el resultado que el destino ha decretado para ti, invocas a las estrellas de la incertidumbre y tratas de reescribir lo que ya ha sido escrito.

Diario ♦ Arcano

Acción gratuita Personal

Descadenante: realizas una tirada que no te gusta.

Efecto: vuelve a tirar la tirada de ataque, prueba de habilidad, prueba de característica o tirada de salvación, empleando el mayor de los dos resultados.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

Atascar la mente Brujo (feérico) ataque 7

Asaltas la mente de tu enemigo con imágenes irreales hasta que no puede ver nada más.

Encuentro ♦ Arcano, ilusión, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 1d10 + modificador de Carisma de daño psíquico, y todos tus aliados y tú dentro del alcance sois invisibles para el objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto feérico: ganas un bonificador de poder a las pruebas de Sigilo igual a tu modificador de Inteligencia hasta el final del encuentro.

Aullido de ruina Brujo (infern) ataque 7

Liberas un devastador alarido que agrieta la piedra y aplasta la carne. Un terror sobrenatural acompaña tu poderoso estallido, y tus enemigos retroceden presa del miedo.

Encuentro ♦ Arcano, miedo, atronador, utensilio

Acción estándar Cercano estallido 3

Objetivo: todas las criaturas en el estallido

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 2d6 + modificador de Constitución de daño atronador, y empujas al objetivo 2 casillas.

Pacto infernal: empujas al objetivo un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Maldición de la luna infernal Brujo (infern) ataque 7

Una trémula y fantasmal luz plateada envuelve a tu enemigo y lo levanta en el aire. Su siniestro resplandor penetra en su cuerpo, como un extraño y mortífero veneno.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio, veneno

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + modificador de Constitución de daño por veneno, y el objetivo está inmovilizado a 5' del suelo hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto infernal: ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Inteligencia.

Signo de mal presagio Brujo (estelar) ataque 7

Bosquejas una reluciente runa en el aire con tu dedo, invocando desgracias sobre tu enemigo. Líneas de poder sobrenatural recorren su cuerpo mientras dibujas el signo, y el propio destino se vuelve contra él durante un breve tiempo.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d6 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo debe tirar dos veces por su siguiente ataque y utilizar el resultado más bajo.

Pacto estelar: cuando el objetivo tira dos veces, sufre un penalizador a ambas tiradas igual a tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 9

Convocaciones de Khirad Brujo (estelar) ataque 9

Una pálida llama azul brota de tu frente conforme invocas a Khirad, una estrella de portentos terribles. La mente de tu enemigo arde con las llamas de Khirad, y le teletransportas donde desees.

Diario ♦ Arcano, psíquico, teletransportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Constitución de daño, y teletransportas al objetivo a una casilla no ocupada en un radio de 3 casillas de ti.

Mantenimiento menor: realiza un ataque de Constitución contra Voluntad contra el objetivo. Si impactas, teletransportas al objetivo a una casilla no ocupada en un radio de 3 casillas de ti. Si fallas, el efecto termina.

Maldición de la escarcha negra Brujo (feérico) ataque 9

Creas una cerca de afiladas agujas heladas en torno a tu enemigo. Éstas van congelándole lentamente, y si se mueve o las toca, se vuelven más largas y afiladas.

Diario ♦ Arcano, frío, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 2d8 + modificador de Carisma de daño por frío.

Efecto: si el objetivo se mueve por cualquier razón, sufre 1d8 de daño por frío (salvación termina). Si el objetivo supera la salvación, no puedes mantener este poder.

Mantenimiento menor: el objetivo sufre 2d8 puntos de daño por frío.

Púa de hierro de Dis Brujo (infern) ataque 9

Invocas una lanza de hierro rojo de las regiones infernales y la lanzas a tu enemigo. Traspasando ropa, armadura, carne o piel, lo clava de pie al lugar en el que esté.

Diario ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Constitución de daño, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no queda inmovilizado.

Ladrón de cinco destinos Brujo (estelar) ataque 9

Vinculas la fortuna de tu objetivo a cinco estrellas de malos presagios. Bajo su terrible influencia, todo tipo de accidentes y mala suerte recaen sobre tu enemigo.

Diario ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: hasta el final del siguiente turno, cada vez que el objetivo realice una tirada de salvación o una tirada de ataque, tira d20 sin modificadores. Si tu resultado es superior a la tirada sin modificar del objetivo, el ataque o tirada de salvación del objetivo falla.

Mantenimiento menor: realiza un ataque de Carisma contra Voluntad contra el objetivo. Si impactas, el efecto continúa. Si fallas, el efecto termina.

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 10

Diablillo embajador Brujo (infernial) utilidad 10

Conjuras una presencia con aspecto de diablillo desde el infierno y le das un mensaje para que lo entregue a una criatura lejana.

Diario ♦ Arcano, conjuración

Acción estándar A distancia 100 millas

Efecto: susurras un mensaje al aire, y una presencia con aspecto de diablillo aparece junto a la criatura con la que quieres hablar y le entrega tu mensaje. Si la criatura tiene una respuesta para tí, el diablillo aparece adyacente a tu persona al final de tu siguiente turno para comunicártela. Si la criatura no tiene respuesta o no está dentro del alcance, el diablillo aparece adyacente a tí al final de tu siguiente turno para comunicártelo. Tras ello, el diablillo desaparece.

Forma de sombra Brujo (estelar) utilidad 10

Vuelas dispersándote en una plaga de sombras con forma de murciélagos.

Diario ♦ Arcano, polimorfismo

Acción menor Personal

Efecto: adoptas forma de sombra hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. En esta forma eres insustancial, ganas vuelo 6, y no puedes llevar a cabo acciones estándar. Volver a tu forma normal es una acción menor.

Penumbras escudo Brujo (estelar) utilidad 10

Invocas un escudo de oscuridad arremolinada de algún dominio lejano, interponiéndolo entre un terrible peligro y tú.

Diario ♦ Arcano

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: eres impactado por un ataque

Efecto: reduce el daño del ataque a 0. Si el ataque también tiene como objetivo a otras criaturas, éstas sufren el daño normal.

Salto de brujo Brujo (feérico) utilidad 10

Salta a través del velo místico al interior de las tierra Salvajes de las hadas. Un instante después, regresas a corta distancia y tomas tierra, sin haber recorrido el aire entre los dos puntos.

Diario ♦ Arcano, teleportación

Acción de movimiento Personal

Efecto: te teleparas 6 casillas. No necesitas línea de visión con el destino, pero si intentas teleportarte a un espacio que no puedes ocupar, no te mueves.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13

Desollar el alma Brujo (infernial) ataque 13

Abrasas el alma de tu enemigo con un rayo de energía esmeralda, que le debilita enormemente durante un breve tiempo.

Encuentro ♦ Arcano, necrótico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Constitución de daño necrótico, y el objetivo está debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto infernal: el ataque inflige una cantidad de daño adicional igual a tu modificador de Inteligencia.

Susurros embrujadores Brujo (feérico) ataque 13

Susurras palabras de poder feérico, palabras que llevan a los mortales a la locura.

Encuentro ♦ Arcano, hechizo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: hasta el final de tu siguiente turno, la criatura considera a todas las criaturas como enemigos a efectos de los ataques de oportunidad, y debe llevar a cabo todos los ataques de oportunidad que pueda.

Pacto feérico: el objetivo gana un bonificador a estas tiradas de ataque igual a tu modificador de Inteligencia.

Tormenta arrasadora Brujo (infernial) ataque 13

Invocas un brutal ciclón de los planos infernales, que rodea a tu enemigo, aplastándolo con truenos ensordecedores y arrojándolo una corta distancia.

Encuentro ♦ Arcano, atronador, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 2d10 + modificador de Constitución de daño atronador, y deslizas al objetivo 5 casillas.

Pacto infernal: deslizas al objetivo un número de casillas igual a 5 + tu modificador de Inteligencia.

Vórtice de fuego frío Brujo (estelar) ataque 13

Creas un vórtice giratorio de energía brillante pero gélida en torno a tu enemigo. Unos veloces haces de fuego frío y reluciente azotan a todas las criaturas cercanas.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio; frío o radiante

Acción estándar A distancia 10

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 2d10 + modificador de Constitución de daño (elige daño radiante o por frío). Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todas las criaturas adyacentes al objetivo principal.

Ataque secundario: Constitución contra Reflejos

Impacto: 1d10 + modificador de Constitución de daño (elige daño radiante o por frío).

Pacto estelar: ganas un bonificador a las tiradas de daño contra los objetivos secundarios igual a tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 15

Fauces sedientas Brujo (infernial) ataque 15

Con un giro de muñeca, creas una criatura fantasmal parecida a una anguila que surge de la palma de tu mano y se lanza contra tu enemigo, aferrándose a él y comenzando a beber su sangre... y tú te vuelves más fuerte.

Diario ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 4d8 + modif. de Constitución de daño, y recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del daño infligido.

Mantenimiento menor: el objetivo sufre 2d8 puntos de daño (salvación termina). Cada vez que el objetivo sufre este daño, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad del daño.

Maldición de la bruma dorada Brujo (feérico) ataque 15

Arrullas a tu enemigo sumiéndole en un sueño mientras está despierto. La víctima se ve a sí misma en un reino de belleza sobrenatural, y percibe el mundo real como una sombra fantasmal de lo que es.

Diario ♦ Arcano, hechizo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: el objetivo pierde su siguiente acción estándar.

Mantenimiento estándar: realiza un ataque de Carisma contra Voluntad contra el objetivo. Si impactas, el objetivo pierde su siguiente acción estándar. Si fallas, el poder termina.

Plaga de fuego Brujo (infernol) ataque 15

Escorpiones de fuego brotan de las grietas del suelo y se abalanzan en masa contra tu enemigo, aguijoneándole enloquecidamente y extendiéndose para envolver a otras criaturas cercanas.

Diario ♦ Arcano, fuego, utensilio, veneno

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 4d10 + modificador de Constitución de daño por fuego y veneno.

Mantenimiento estándar: realiza un ataque de Constitución contra Fortaleza contra el objetivo. Si impactas, el objetivo y todas las criaturas adyacentes a él sufren 2d10 + modificador de Constitución de daño por fuego y veneno. Si fallas, infliges la mitad de daño y el poder termina.

Zarcillos de Thuban Brujo (estelar) ataque 15

De los helados mares esmeralda bajo la estrella Thuban, invocas decenas de brillantes tentáculos verdes. Descendiendo desde las alturas, atrapan a tus enemigos, drenándoles el calor de sus cuerpos y manteniéndolos inmovilizados.

Diario ♦ Arcano, frío, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 1 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 4d10 + modificador de Constitución de daño por frío, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Efecto: la explosión crea una zona de tentáculos que dura hasta el final de tu siguiente turno

Mantenimiento menor: realiza un ataque de Constitución contra Fortaleza contra todos los objetivos dentro de la zona. Si impactas, los objetivos sufren 1d10 + modificador de Constitución de daño por frío y están inmovilizados (salvación termina).

CONJUIROS DE UTILIDAD DE NIVEL 16

Capa de sombra Brujo (infernol) utilidad 16

Te conviertes brevemente en una sombra voladora, veloz e insustancial.

Encuentro ♦ Arcano

Acción de movimiento Personal

Efecto: vuelas un número de casillas igual a tu velocidad +2. Si no aterrizas al final de este movimiento, caes. Hasta el final de tu siguiente turno, eres insustancial, y no puedes afectar, atacar o utilizar poderes sobre criaturas ni objetos.

Furtividad frustrante Brujo (estelar) utilidad 16

Proyectas tu voluntad a través de la frontera entre los mundos, teleportándote una corta distancia. Cuando vuelves a aparecer desde las tierras Salvajes de las hadas, estás rodeado por un encantamiento de invisibilidad.

Encuentro ♦ Arcano, ilusión, teleportación

Acción de movimiento Personal

Efecto: te vuelves invisible y tras ello te teleportas 4 casillas. La invisibilidad dura hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Ojo del brujo Brujo (estelar) utilidad 16

Creas en tu frente un tercer ojo místico y vinculas su percepción a los sentidos de alguna otra criatura cercana

Diario ♦ Arcano

Acción menor Alcance 10

Objetivo: una criatura.

Efecto: ves a través de los ojos de la criatura. El objetivo no es consciente de lo que estás haciendo. Tienes línea de visión y línea de efecto desde el objetivo para tus ataques. Tus poderes de brujo pueden originarse en la casilla del objetivo. Cada vez que utilices un poder a través de este vínculo, un tercer ojo místico aparece brevemente en la frente del objetivo (salvación termina).

CONJUIROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Hebra del destino Brujo (estelar) ataque 17

Invocas una hebra serpentina de sino destilado y la lanzas contra tu enemigo. Si no logra evitarla, le sucederá algún infortunio terrible.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 1d8 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo gana vulnerabilidad 10 a todos los ataques hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto estelar: la vulnerabilidad aumenta a 10 + tu modificador de Inteligencia.

Regateo de brujo Brujo (feérico) ataque 17

Forjas un vínculo entre el alma de tu enemigo y la tuya, y tras ello la entregas a tus señores infernales. Esto te daña, pero él sufre aún más.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: sufres una cantidad de daño igual a tu nivel, y el objetivo sufre 3d10 + Constitución de daño más una cantidad de daño adicional igual a la mitad de tu nivel.

Pacto infernal: si impactas, sufres una cantidad de daño igual a tu nivel menos tu modificador de Inteligencia.

Zarcillos sedientos

Brujo (feérico) ataque 17

Bajas la mano, y unos zarcillos parecidos a raíces brotan de tu palma penetrando en el suelo. Un instante después estallan desde la tierra bajo los pies de tu enemigo y se abren paso en su carne, reponiéndote con su fuerza vital.

Encuentro ♦ Arcano, curación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 3d6 + modificador de Carisma de daño, y puedes gastar un esfuerzo curativo.

Pacto feérico: ganas una cantidad de puntos de golpe adicionales igual al doble de tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 19**Acólitos de Malebolgia**

Brujo (infernol) ataque 19

Creas fuego que adopta la forma de pequeños diablillos infernales de Malbolge, sexto de los Nueve infiernos. Flotan cerca de ti, y se arrojan sobre cualquier enemigo que se atreva a aproximarse, quemando con su ardiente contacto y alejando a los enemigos.

Diario ♦ Arcano, conjuración, fuego, utensilio

Acción estándar Personal

Objetivo: una criatura

Efecto: conjuras llamas con la forma de diablillos diabólicos que aparecen a tus pies. Ganas 25 puntos de golpe temporales.

Cualquier enemigo que entre en una casilla adyacente a la tuya sufre 2d10 puntos de daño por fuego y es empujado 3 casillas. Este efecto se aplica una vez por criatura y asalto. Termina cuando no te queden puntos de golpe temporales.

Ira de Acamar

Brujo (estelar) ataque 19

Disparas un rayo de crepitante energía negra contra tu enemigo. Al entrar en contacto con él, es arrojado de cabeza a las profundidades devoradoras de almas de Acamar, una estrella oscura y lejana.

Diario ♦ Arcano, necrótico, teleportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 4d10 + modificador de Carisma de daño necrótico, y el objetivo desaparece en un reino estelar (salvación termina).

Especial: mientras permanezca en el reino estelar, el objetivo no puede llevar a cabo acciones, no puede ser elegido como objetivo, y sufre 1d10 de daño necrótico al comienzo de su turno. Cuando supere la salvación, regresará al último espacio en el que estuviese. Si ese espacio está ocupado, el objetivo regresa al espacio libre más próximo a su elección.

Lealtad engañosa

Brujo (feérico) ataque 19

Tu magia hace que tu enemigo te perciba como un camarada al que debe defender, incluso aunque eso le enfrente a sus aliados previos.

Diario ♦ Arcano, hechizo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: en su siguiente turno, el objetivo utiliza su acción estándar para hacer un ataque básico contra la última criatura que te atacó desde tu último turno. Si nadie te atacó en ese tiempo o si el objetivo es incapaz de atacar, este perderá su acción estándar.

Mantenimiento menor: cuando mantienes este poder, puedes repetir el ataque contra el objetivo. Si fallas, no puedes mantener más el poder.

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 22**Alas del infernal**

Brujo (infernol) utilidad 22

Te crecen un par de grandes alas coriáceas en la espalda.

Diario ♦ Arcano, polimorfismo

Acción menor Personal

Efecto: te crecen alas y ganas una velocidad de vuelo igual a tu velocidad hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Custodia entrópica

Brujo (estelar) utilidad 22

La fortuna te favorece: las estrellas presagian que los hechos inciertos se inclinarán a tu favor y se volverán contra tus enemigos.

Encuentro ♦ Arcano

Acción menor Personal

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, cualquiera que te ataque debe tirar el dado dos veces y quedarse con el resultado menor. Cada vez que un ataque falle debido a este efecto, ganas un bonificador +1 de poder acumulativo a tu siguiente tirada de ataque.

Encanto del cuervo

Brujo (feérico) utilidad 22

Te teleportas lejos de un peligro inminente, pero dejas una ilusión de ti en tu lugar, distrayendo y confundiendo a tus enemigos.

Diario ♦ Arcano, ilusión, teleportación

Acción de movimiento Personal

Efecto: te vuelves invisible hasta el comienzo de tu siguiente turno y te teleportas 20 casillas. Dejas tras de ti una imagen ilusoria de ti mismo que persiste mientras permanezcas invisible. Esta imagen se queda en su lugar, no lleva a cabo acciones, y utiliza tus defensas si es atacada. Si la ilusión es tocada o sufre cualquier daño, se disuelve en una pila de hojas muertas. Si tú haces un ataque, te vuelves visible.

Mantenimiento estándar: permaneces invisible mientras no llesves a cabo un ataque.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23**Dardos de rencor**

Brujo (infernol) ataque 23

Creas decenas de largos dardos infernales y los envías a gran velocidad contra tus enemigos. Cada dardo que se clava en la carne empuja a la criatura a la que daña, moviéndola desde donde se encuentre a otro lugar de tu elección.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 4d8 + modificador de Constitución de daño, y empujas al objetivo 3 casillas.

Pacto infernal: empujas al objetivo un número de casillas igual a 3 + tu modificador de Inteligencia.

Espinas de veneno

Brujo (feérico) ataque 23

Alzando las manos, invocas desde el suelo gruesas enredaderas repletas de largas espinas venenosas, que se enrollan en torno a tu enemigo. Éste se ve retenido y atravesado por las mortíferas espinas.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio, veneno

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 3d8 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda inmovilizado, y sufre un penalizador -2 a la CA y a la defensa de Reflejos hasta el final de tu siguiente turno.

Pacto feérico: el penalizador a la CA y a la defensa de Reflejos es igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Transporte oscuro

Brujo (estelar) ataque 23

Forjas una puerta dimensional de corta vida que rebana a tu oponente. Si deseas, puedes saltar a través de la puerta y ocupar su lugar, mientras que él es expulsado al punto en el que estabas.

Encuentro ♦ Arcano, teleportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 4d10 + modificador de Carisma de daño, y puedes intercambiar el lugar con el objetivo.

Pacto estelar: tras intercambiar lugar con el objetivo, puedes teleportarte un número de casillas igual a tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 25

Tumba tarteriana

Brujo (infernol) ataque 25

Creas una tormenta aplastante de placas de hierro negro cubiertas de runas en torno a tu enemigo. Conforme giran y golpean, se van uniendo rápidamente en una prisión similar a un ataúd de hierro y sombra.

Diario ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 5d10 + modif. de Constitución de daño, y el objetivo queda sepultado (salvación termina). Un objetivo sepultado está inmovilizado y carece de línea de visión y línea de efecto con cualquier espacio aparte del suyo. Ninguna criatura que no seas tú puede obtener línea de visión o línea de efecto al objetivo.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Maldición de los príncipes gemelos

Brujo (feérico) ataque 25

Comienzas a robar el aspecto de tu objetivo. Los que os rodean a ambos no pueden distinguir entre los dos.

Diario ♦ Arcano, ilusión, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 4d10 + modif. de Carisma de daño psíquico. Hasta el final del encuentro, cada vez que sufras daño, realiza un ataque de Carisma contra Voluntad contra el objetivo; si el ataque impacta, sufres la mitad del daño y el objetivo sufre la otra mitad.

Efecto: hasta el final del encuentro, cada vez que estés adyacente al objetivo, las imágenes de ambos comienzan a fluctuar juntas, de modo que cualquiera que ataque a uno de los dos tiene un 50% de posibilidades de impactar accidentalmente al otro en vez de a su objetivo original.

13 estrellas funestas

Brujo (estelar) ataque 25

Creas 13 pequeñas estrellas carmesí que salen disparadas hacia tu enemigo y giran a su alrededor, golpeándole con incontables alfilerazos de fuego, y azotándole con oleadas de terror sobrenatural.

Diario ♦ Arcano, frío, miedo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 5d10 + modificador de Constitución de daño por fuego y psíquico, y el objetivo queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

PODERES DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Desterrar al vacío

Brujo (estelar) ataque 27

Arrojas a tu enemigo gritando a los cielos, donde desaparece para ser enviado a una esquina remota y terrible del Cosmos. Cuando regresa, la locura le ha dominado.

Encuentro ♦ Arcano, miedo, teleportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Constitución de daño. El objetivo desaparece en un reino estelar. Al comienzo de su siguiente turno, el objetivo reaparece en su espacio original. Si este estuviese ocupado, regresa al espacio libre más próximo (a su elección). El objetivo ataca a su blanco más próximo en el siguiente turno. Hasta el final de tu siguiente turno, todas las criaturas tratan al objetivo como un enemigo en lo que respecta a provocar ataques de oportunidad, y el objetivo debe llevar a cabo todos los ataques de oportunidad posibles.

Pacto estelar: el objetivo gana un bonificador de poder a las tiradas de ataque igual a tu modif. de Inteligencia. Este bonificador se aplica sólo a las tiradas de ataque que haga debido a este poder.

Maldición del fuego infernal

Brujo (infernol) ataque 27

Lanzas tu puño cerrado con fuerza hacia tu enemigo y liberas una terrible explosión de llamas negras.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Reflejos

Impacto: 5d10 + modificador de Constitución de daño por fuego.

Pacto infernal: ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Inteligencia.

Maldición del rey de las Hadas

Brujo (feérico) ataque 27

Invocas el poder de un poderoso espíritu feérico. Una reluciente espiral esmeralda de poder sobrenatural desestabiliza a tu enemigo y le roba la suerte en los momentos siguientes. Es tuya, si así lo quieres.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 3d10 + modificador de Carisma de daño. Además, la primera vez que el objetivo tira un d20 en su siguiente turno, puedes robarle el resultado. El objetivo vuelve a tirar, y tú utilizas el resultado robado para tu siguiente tirada d20.

Pacto feérico: ganas un bonificador al resultado robado igual a tu modificador de Inteligencia.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 29

Arrojar a los infiernos Brujo (infernál) ataque 29

Abres brevemente una fisura planaria a las profundidades de los Nueve infiernos. Esta aparece como una grieta ardiente bajo los pies de tu enemigo, que cae en ella gritando y desaparece. Unos pocos momentos después, un arco en llamas aparece en el aire sobre el punto en el que tu enemigo se alzaba, y vomita un pedazo de carne carbonizada, rota y gimoteante.

Diario ♦ Arcano, fuego, miedo, teleportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 7d10 + modificador de Constitución de daño por fuego, y el objetivo desaparece en los Nueve infiernos hasta el final de tu siguiente turno. El objetivo regresa a la misma casilla que dejó, o a la casilla libre más próxima, y está tumbado y aturdido.

Mantenimiento menor: si gastas una acción menor para mantener el poder, el regreso del objetivo es retrasado hasta el final de tu siguiente turno. No puedes mantener este poder más de tres veces.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no desaparece.

Maldición del delirio oscuro Brujo (feérico) ataque 29

Atrapas la mente de tu enemigo con un poder feérico desconcertante. Este verá lo que quieras que vea y escuchará lo que quieras que escuche. Como un siniestro titiritero, puedes lograr que haga cualquier cosa que desees.

Diario ♦ Arcano, hechizo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: en el siguiente turno del objetivo, tú dictas sus acciones estándar, de movimiento y menor. El objetivo no puede utilizar acciones inmediatas. No puede emplear ningún poder aparte de un ataque básico, y no puede llevar a cabo acciones suicidas como saltar desde un acantilado o atacarse a sí mismo.

Fallo: si el objetivo está adyacente a uno de sus aliados al comienzo de su siguiente turno, debe comenzarlo utilizando una acción estándar para llevar a cabo un ataque básico cuerpo a cuerpo contra ese aliado.

Mantenimiento estándar: repite el ataque contra el objetivo mientras este permanezca dentro del alcance. Si fallas, no puedes mantener el poder.

Perdición de Delban Brujo (estelar) ataque 29

Una única columna inclinada de gélida luz estelar impacta a tu enemigo desde las alturas y se aferra a él. Bajo su insoportable contacto, la carne se convierte en hielo blanco, y el acero se quiebra como el cristal, pero debes pagar un precio para mantener la mortífera luz de Delban centrada en tus enemigos.

Diario ♦ Arcano, frío, miedo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Fortaleza

Impacto: 5d10 + modificador de Constitución de daño por frío.

Fallo: mitad de daño.

Mantenimiento estándar: puedes atacar al mismo objetivo o cambiar a uno nuevo dentro del alcance. Realiza un ataque (como antes) y aumenta el daño por frío en 1d10 cada vez que este poder impacte. Cada vez que mantengas este poder, sufres 2d10 de daño.

SENDAS DE PARANGÓN

LADRÓN DE VIDA

"Hay enemigos rodeándonos por todas partes, ofreciéndome su energía vital para que la utilice contra ellos".

Prerrequisito: clase brujo, pacto infernal.

Tu pacto con poderes infernales te ha concedido la capacidad de robar y utilizar la energía vital de tus enemigos. Esta energía vital te proporciona una nueva forma de obtener poder, y tu hambre por ella es como la sed de sangre de un vampiro.

RASGOS DE SENDA DEL LADRÓN DE VIDA

Acción infernal (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, si utilizas tu acción para realizar un ataque que impacte, ese impacto inflige daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

Recolectar chispa vital (nivel 11.º): cuando una criatura bajo tu Maldición de brujo cae a 0 puntos de golpe o menos, tomas una porción de su energía vital recogiendo una chispa de vida. Como acción menor, puedes gastar esta chispa vital para ganar un beneficio basado en el origen de la criatura. Al final del encuentro, cualquier chispa vital que no hayas gastado desaparece.

Aberrante: ganas un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

Inmortal: ganas resistencia 5 a todo el daño hasta el final de tu siguiente turno.

Elemental: infliges daño adicional 5 al siguiente objetivo al que impactes con un ataque en tu turno actual.

Feérica: un ataque con éxito que hagas en tu turno actual causa también que tu objetivo quede atontado.

Natural: recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de tu nivel.

Sombra: te vuelves invisible hasta el final de tu siguiente turno.

Mantenimiento de la chispa vital (nivel 16.º): si al final del encuentro tienes más chispas vitales que esfuerzos curativos, recuperas puntos de golpe como si hubieses gastado un esfuerzo curativo.

CONJUROS DE LADRÓN DE VIDA

Abrasar el alma Ladrón de vida (infernál) ataque 11

Mientras un fuego negro inmola a tu adversario, liberas una de tus chispas vitales. Tu enemigo grita de dolor cuando siente cómo la vida se escapa de su cuerpo.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, necrótico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Constitución contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Constitución de daño necrótico.

Efecto: si la criatura objetivo tiene el mismo origen que una chispa vital que poseas, puedes gastar esa chispa vital para infligir 10 puntos de daño adicional.

Convocación de chispa vital Ladrón de vida (infern) utilidad 12

Gastas una de tus chispas vitales para moldear una efigie de la criatura cuya chispa acabas de liberar.

Diario ♦ Arcano

Acción menor A distancia 10

Efecto: gasta una chispa vital que poseas. Coloca a la criatura de la que has recibido esa chispa vital de vuelta en el encuentro dentro del alcance del poder. Tiene 10 puntos de golpe y actúa en tu siguiente turno con un juego completo de acciones como una criatura independiente que tú controlas. La criatura no puede hacer nada aparte de ataques básicos y moverse. Si cae a 0 puntos de golpe de nuevo, muere, y desaparece al final de tu siguiente turno.

Robo de alma Ladrón de vida (infern) ataque 20

Envuelves a tus enemigos en una crepitante energía púrpura. Conforme son aplastados, unas resplandecientes motas de luz de sus almas se alzan desde sus cuerpos y vuelan hasta tu puño.

Diario ♦ Arcano, necrótico, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una, dos o tres criaturas

Ataque: Constitución contra Fortaleza, un ataque por objetivo

Impacto: 3d8 + modificador de Constitución de daño necrótico, y ganas una chispa vital de cualquier objetivo que caiga a 0 puntos de golpe o menos como resultado de este ataque.

Fallo: mitad de daño, sin chispa vital.

PORTAVOZ DE LA FATALIDAD

"Hablo en nombre de la fría oscuridad que hay más allá de las estrellas, y he visto la miríada de sendas por las que la fatalidad viene hacia ti".

Prerrequisito: clase brujo, pacto estelar

Te envuelves en el miedo de la oscuridad que hay más allá de las estrellas y lo utilizas como un escudo contra tus enemigos. Además, examinas las hebras del destino para lanzar proclamas de fatalidad contra todos los que se alzan contra ti.

RASGOS DE SENDA DEL PORTAVOZ DE LA FATALIDAD

Acción de portavoz de la fatalidad (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, además infliges el daño adicional de tu Maldición de brujo a todos tus enemigos afectados en ese momento por ella.

Proclama del portavoz de la fatalidad (nivel 11.º): los enemigos en un radio de 10 casillas de ti deben tirar los dados dos veces cuando realicen tiradas de salvación contra efectos de miedo, y emplear el resultado más bajo de los dos.

Juramento del portavoz de la fatalidad (nivel 16.º): cuando estás maltrecho, ganas un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque cuando utilizas un poder que tenga la palabra clave miedo.

CONJUROS DE PORTAVOZ DE LA FATALIDAD

Destinos entrelazados Portavoz de la fatalidad (estelar) ataque 11

Colocas un doloroso fragmento psíquico en el cerebro de tu enemigo, que resuena cada vez que sufres daño.

Encuentro ♦ Arcano, miedo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Carisma de daño psíquico. Hasta el final de tu siguiente turno, cuando sufres daño, el objetivo sufre la mitad de esa cantidad de daño psíquico.



Sudario maldito Portavoz de la fatalidad (estelar) utilidad 12

Envuelves a tu enemigo en una capa de sombras completamente negras que se retuerce y se enrosca en torno a él, dificultando los ataques contra ti.

Diario ♦ Arcano

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Efecto: sitúas la Maldición del brujo sobre el objetivo. Además, debe volver a tirar cualquier ataque con éxito que haga mientras esté afectado por tu maldición, aceptando el nuevo resultado.

Larga caída en la oscuridad Portavoz de la fatalidad (estelar) ataque 20

Apuntas con el dedo a tu enemigo, y un foso hambriento se abre bajo él. El foso es tan sólo una ilusión de su imaginación, pero él se hunde en la oscuridad ignorante de ello, al menos hasta que impacta contra el fondo.

Encuentro ♦ Arcano, ilusión, miedo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 4d8 + modificador de Carisma de daño psíquico, y el objetivo está aturdido hasta el final de su siguiente turno, y queda tumbado.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de su siguiente turno.

TOCADO POR LAS HADAS

“He sido tocado por el poder de las hadas, y eso me volvió loco... pero el poder que obtuve de la locura me ha devuelto la cordura”.

Prerrequisito: clase brujo, pacto feérico.

Tus constantes visitas a las tierras Salvajes de las hadas y tu comunión con la entidad feérica con la que hiciste tu pacto te han tocado alcanzando tu propia alma y volviéndote ligeramente loco. Pero dentro de esta locura, has encontrado el poder para elevarte hasta el siguiente nivel de tu existencia. Los secretos de las tierras Salvajes de las hadas pueden ser enloquecedores, pero te proporcionan nuevas oportunidades de alcanzar tus metas y derrotar a tus enemigos. Saboreas la locura y puedes controlarla, pero aquellos sobre los que la liberas no pueden hacer otra cosa que derrumbarse ante la majestad inigualable de la tierras Salvajes de las hadas.

RASGOS DE SENDA DEL TOCADO POR LAS HADAS

Acción de tocado por las hadas (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además un bonificador +3 a las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Despertar cortante (nivel 11.º): cuando dejas una casilla teleportándote, los enemigos adyacentes a esa casilla sufren una cantidad de daño igual a tu modificador de Inteligencia.

Favor del señor (nivel 16.º): utiliza Favor del señor en lugar de tu Paso brumoso cuando un enemigo bajo tu Maldición de brujo caiga a 0 puntos de golpe o menos. Tira 1d6. Utiliza el beneficio que indique la tirada o cualquier resultado inferior a ese en la lista siguiente:

1 ó 2: utilizas Paso brumoso del modo normal.

3: realiza inmediatamente una tirada de salvación.

4: telepórtate 10 casillas como acción gratuita.

5: gana un +2 a velocidad hasta el final de tu siguiente turno.

6: tira d8 en lugar de d6 para el daño adicional de tu Maldición de brujo hasta el final del encuentro.

CONJUIROS DE TOCADO POR LAS HADAS

Voluntad de las tierras Salvajes de las hadas Tocado por las hadas (feérico) ataque 11

Doblegas la voluntad de tu enemigo a tu capricho. Con un destello cegador de luz dorada, la criatura se teleporta a un lugar que tú designes y, en su locura, ataca a uno de sus aliados.

Encuentro ♦ Arcano, hechizo, psíquico, teleportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Carisma de daño psíquico.

Puedes teleportar al objetivo 5 casillas, tras lo cual realizará un ataque básico cuerpo a cuerpo contra una criatura aliada adyacente de tu elección.

Efecto: el objetivo está atontado hasta el final de su siguiente turno.

Teleportación crepuscular Tocado por las hadas (feérico) utilidad 12

Un enemigo cae ante tu maldición, y otra criatura aparece en su lugar, rodeada de motas de crepúsculo.

Diario ♦ Arcano, teleportación

Acción gratuita A distancia 20

Desencadenante: una criatura dentro del alcance y afectada por tu Maldición de brujo cae a 0 puntos de golpe o menos

Efecto: te teleportas a ti mismo o a otra criatura al espacio de la criatura desencadenante.

Susurros de las hadas Tocado por las hadas (feérico) ataque 20

Los inquietantes susurros de los espíritus feéricos te rodean, llenando la mente de las criaturas cercanas con desquiciados pensamientos que les hacen volverse contra sus aliados.

Diario ♦ Arcano, psíquico, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: el objetivo debe hacer un ataque básico contra su aliado más cercano (tú eliges el objetivo si hay varias opciones posibles). Si no puede realizar el ataque, el objetivo sufre 2d8 + modificador de Carisma de daño psíquico.

Efecto: después de hacer su ataque o de sufrir daño psíquico, el objetivo está atontado (salvación termina).



“¡Tened coraje, amigos míos! ¡Pelor nos favorece hoy!”

RASGOS DE CLASE

Rol: líder. Diriges escudando a tus aliados con tus plegarias, curaciones, y utilizando poderes que mejoran los ataques de tus aliados.

Fuente de poder: divino. Has recibido la autoridad de esgrimir poder divino en nombre de un dios, fe o filosofía.

Características clave: Sabiduría, Fuerza, Carisma

Competencias con armadura: tela, cuero, pieles, cota de mallas

Competencias con armas: sencillas cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

Utensilio: símbolo sagrado

Bonificador a defensa: +2 a Voluntad

Puntos de golpe a 1.º nivel: 12 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 5

Esfuerzos curativos por día: 7 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: Religión. De la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige tres habilidades entrenadas más a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Arcanos (Int), Diplomacia (Car), Historia (Int), Perspicacia (Sab), Religión (Int), Sanar (Sab).

Opciones de diseño: clérigo de batalla, clérigo devoto

Rasgos de clase: Canalizar divinidad, Conocimiento del sanador, Lanzamiento ritual, *Palabra curadora*.

Los clérigos son líderes de batalla revestidos de poder divino. Aplastan a sus enemigos con plegarias mágicas, mejoran y curan a sus compañeros, y avanzan dirigiendo a los demás a la victoria con una maza en una mano y un símbolo sagrado en la otra. Los clérigos abarcan toda la gama, desde los humildes servidores de la gente común hasta los crueles ejecutores de los dioses malignos.

Como clérigo, el dios (o dioses) al que decides reverenciar te define en gran medida, o al menos define como te ven los demás. Puedes ser un enviado de Bahamut ataviado de platino que busca justicia por la tierra, un sombrío seguidor de Sehanine con un toque de pícaro, un corpulento discípulo de Kord que cree que la virtud de la fuerza es suficiente para superar todos los desafíos, o un enano clérigo de Moradin que honra a los habitantes de tu hogar en la montaña.

¿Protegerás lo que es sagrado para tu dios, saldrás en búsqueda de legendarios artefactos sagrados, seguirás una vida de aventuras evangélicas, o trataras de hacer todas estas hazañas y aún más?

CÓMO CREAR UN CLÉRIGO

El clérigo tiene dos diseños básicos desde los que comenzar: el clérigo de batalla y el clérigo devoto. Los clérigos confían en la Fuerza para sus ataques cuerpo a cuerpo, y en la Sabiduría para la curación y para sus plegarias que no son de combate. El Carisma también ayuda a sus aptitudes.

CLÉRIGO DE BATALLA

Si decides concentrarte en el cuerpo a cuerpo, encontrarás una buena selección de golpes que pueden gustarte. Para seguir este diseño, haz de la Fuerza tu característica principal, de la Sabiduría la secundaria y del Carisma la terciaria. Asegúrate de concentrarte en poderes que funcionen con ataques cuerpo a cuerpo, ya que irán bien con tus características clave.

Dote sugerida: Soltura con un arma (dote humana: Oleada de acción)

Habilidades sugeridas: Diplomacia, Perspicacia, Religión, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: *Escudo del sacerdote*, *Marca justa*.

Poder de encuentro sugerido: *Trueno colérico*.

Poder diario sugerido: *Llama vengadora*.

CLÉRIGO DEVOTO

Con este diseño, decides permanecer en segunda línea y concentrar tus aptitudes en mantener a tus compañeros de aventuras sanos y optimizados. Para este fin, elige poderes que concedan bonificadores y curación, como *Resplandor divino* y *Faro de esperanza*. Asigna tu puntuación más alta a la Sabiduría, con el Carisma como secundario y la Fuerza como terciaria. Asegúrate de concentrarte en poderes que empleen la Sabiduría para atacar, ya que es tu puntuación de característica más alta.

Dote sugerida: dote Canalizar divinidad (dote humana: Perseverancia humana).

Habilidades sugeridas: Arcanos, Historia, Religión, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: *Lanza de la fe*, *Llama sagrada*.

Poder de encuentro sugerido: *Golpe curador*.

Poder diario sugerido: *Faro de esperanza*.

RASGOS DE CLASE DEL CLÉRIGO

Los clérigos son combatientes hábiles que esgrimen armas sencillas en batalla (las mazas y armas similares han sido durante mucho tiempo un símbolo de autoridad divina). Además, todos los clérigos tienen los rasgos de clase que se describen a continuación.

CANALIZAR DIVINIDAD

Una vez por encuentro puedes invocar el poder divino, inundándote con la energía de tu deidad patrona. Con el poder divino que invocas puedes esgrimir poderes especiales, como *Expulsar muertos vivientes* o *Fortuna divina*. Algunos clérigos aprenden otros usos de este rasgo; por ejemplo, las dotes de divinidad del Capítulo 6 conceden a los personajes con acceso al rasgo de clase *Canalizar divinidad* la aptitud para utilizar poderes especiales adicionales.

Independientemente de cuantos usos diferentes conozcas para *Canalizar divinidad*, sólo puedes utilizar uno por encuentro. La aptitud o poder especial que invoques funciona como tus otros poderes.

CONOCIMIENTO DEL SANADOR

Tu estudio de la curación te permite obtener el mayor beneficio de tus plegarias de curación. Cuando otorgas curación con uno de tus poderes de clérigo que tenga la palabra clave "curación", suma tu modificador de Sabiduría a los puntos de golpe que gana el receptor.

PALABRA CURADORA

Utilizando el poder *Palabra curadora*, los clérigos otorgan a sus camaradas resistencia adicional con sólo una breve plegaria.

LANZAMIENTO RITUAL

Adquieres la dote *Lanzador ritual* (pág. 199) como una dote adicional, lo cual te permite utilizar rituales mágicos (consulta el Capítulo 10). Posees un libro de rituales que contiene dos rituales que has dominado: *Apacible descanso* y otro de 1.º nivel a tu elección.

CLÉRIGOS Y DIOS

Todos los clérigos eligen una fe concreta a la cual están dedicados. Normalmente esta fe es la adoración de un dios patrón concreto, por ejemplo, Moradin, Pelor o Erathis. En ocasiones los clérigos son devotos de iglesias que veneran a grupos de dioses o incluso a filosofías.

Como clérigo, tu deidad no te concede directamente los poderes. En lugar de ello es tu ordenación o investidura como clérigo lo que te otorga la aptitud de esgrimir poderes divinos. Los clérigos normalmente son ordenados formalmente por clérigos existentes, que llevan a cabo un ritual especial para ello, pero en raras ocasiones un dios decide ordenar directamente a un adorador valioso sin que haya ningún

EL CLÉRIGO DE UN VISTAZO

Características: eres un sanador excepcionalmente bueno, con una buena mezcla de poderes de cuerpo a cuerpo y a distancia. La mayoría de tus ataques sólo infligen un daño moderado, pero protegen a tus aliados o proporcionan bonificadores a sus ataques.

Religión: un clérigo puede elegir adorar a cualquier dios, pero evita elegir uno maligno o caótico maligno a no ser que tengas permiso de tu DM para hacerlo.

Razas: los humanos y los enanos son clérigos ideales. Los elfos, los semielfos y los dracónidos también son buenos en ello, pero raras veces tienen los mismos valores de piedad y reverencia que pueden encontrarse en muchas culturas humanas y enanas. Ciertos dioses atraen a una mayoría de clérigos de una raza concreta; por ejemplo, muchos de los clérigos de Moradin (pero no todos) son enanos. No obstante, en general todas las razas respetan a todos los dioses al menos en cierta medida. La raza que elijas y el dios al que adore tu personaje tendrán poco efecto en las capacidades de tu clérigo para utilizar poderes divinos.

tipo de jerarquía sacerdotal implicada. Lo que hagas con tus poderes una vez has sido ordenado es cosa tuya, aunque si desafías de modo flagrante y abierto los mandamientos de tu deidad, te ganarás rápidamente la enemistad de los fieles.

DIOSES BUENOS, LEGALES BUENOS Y NO ALINEADOS

Dios	Alineamiento	Áreas de influencia
Avandra	Buena	Cambio, suerte, comercio, viaje
Bahamut	Legal bueno	Justicia, honor, nobleza, protección
Corellon	No alineado	Magia arcana, primavera, belleza, las artes
Erathis	No alineada	Civilización, invención, leyes
Ioun	No alineada	Conocimiento, profecía, leyes
Kord	No alineado	Tormentas, fuerza, batalla
Melora	No alineada	Lugares salvajes, mar
Moradin	Legal bueno	Creación, artesanos, familia
Pelor	Buena	Sol, verano, agricultura, tiempo
Reina cuervo	No alineada	Muerte, destino, invierno
Sehanine	No alineada	Engaños, luna, amor, otoño

DIOSES MALIGNOS Y CAÓTICOS MALIGNOS

Dios	Alineamiento	Áreas de influencia
Asmodeo	Maligno	Poder, dominación, tiranía
Gruumsh	Caótico maligno	Disturbios, destrucción
Lolth	Caótica maligna	Arañas, sombras, mentiras
Perdición	Maligno	Guerra, conquista
Tiamat	Maligna	Riqueza, avaricia, venganza
Torog	Maligno	Infraoscuridad, aprisionamiento
Vecna	Maligno	Muerte viviente, secretos
Zehir	Maligno	Oscuridad, veneno, serpientes

Debes elegir un dios compatible con tu alineamiento: los clérigos buenos sirven a dioses buenos, los clérigos legales buenos sirven a dioses legales buenos, y así sucesivamente. Si un dios no está alineado, tu alineamiento no importa, por lo que un dios como Melora tiene a su servicio a clérigos buenos, legales buenos, malignos, caóticos malignos y no alineados. De un modo similar, si no estás alineado, puedes servir a cualquier dios. Por ejemplo, Pelor es servido tanto por clérigos buenos como por clérigos no alineados, pero nunca por clérigos malignos, caóticos malignos ni legales buenos.

En la mayoría de las partidas, debes elegir un dios bueno, legal bueno o no alineado para tu clérigo. Pregunta a tu Dungeon Master antes de elegir un dios maligno o caótico maligno.

UTENSILIO

Los clérigos emplean símbolos sagrados para que les ayuden a canalizar y dirigir sus poderes divinos. Un clérigo que porte o sostenga un símbolo sagrado mágico puede añadir su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño de los poderes del clérigo, así como a los poderes de la senda de parangón del clérigo, que tengan la palabra clave "utensilio". Sin un símbolo sagrado, un clérigo sigue pudiendo emplear estos poderes, pero no obtendrá el bonif. proporcionado por el utensilio mágico.

PODERES DE CLÉRIGO

Tus poderes de clérigo se denominan plegarias. Algunas son mejores para el clérigo de batalla, y otras para el clérigo devoto, pero un clérigo puede elegir cualquier poder cuando seleccione uno de ellos.

RASGOS DE CLASE

El clérigo tiene dos rasgos de clase que funcionan como poderes: *Canalizar divinidad* y *Palabra curadora*. El rasgo de clase *Canalizar divinidad* comprende múltiples poderes, dos de los cuales (*Fortuna divina* y *Expulsar muertos vivientes*) se presentan a continuación.

Canalizar divinidad:

Rasgo de clérigo

Expulsar muertos vivientes

Abrasas a los enemigos muertos vivientes, los empujas a la fuerza y los inmovilizas.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio.

Acción estándar Cercano explosión 2 (5 a nivel 11º, 8 a nivel 21º)

Objetivo: todas las criaturas muertas vivientes en la explosión.

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 1d10 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y empujas al objetivo un número de casillas igual a 3 + tu modificador de Carisma. El objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2d10 + tu modificador de Sabiduría a 5º nivel, 3d10 + tu modificador de Sabiduría a 11º nivel, 4d10 + tu modificador de Sabiduría a 15º nivel, 8d10 + tu modificador de Sabiduría a 21º nivel, y 6d10 + tu modificador de Sabiduría a 25º nivel.

Fallo: mitad de daño, el objetivo no es empujado ni inmovilizado.

Canalizar divinidad: Fortuna divina

Rasgo de clérigo

Frente al peligro, te mantienes firme en tu fe y recibes un don especial.

Encuentro ♦ Divino

Acción gratuita Personal

Efecto: ganas un bonificador +1 a tu siguiente tirada de ataque o tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.

Palabra curadora

Rasgo de clérigo

Susurras una breve plegaria conforme una luz divina cae sobre tu objetivo, ayudando a cerrar sus heridas.

Encuentro (especial) · Curación, divino

Especial: puedes utilizar este poder dos veces por encuentro, pero sólo una por asalto. A nivel 16º, puedes utilizar este poder tres veces por encuentro.

Acción menor Cercano explosión 5 (10 a 11º nivel, 15 a nivel 21º)

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo puede gastar un esfuerzo curativo y recuperar 1d6 puntos de golpe adicionales.

Aumenta la cantidad de puntos de golpe adicionales recuperados a 2d6 a nivel 6º, 3d6 a nivel 11º, 4d6 a nivel 16º, 5d6 a nivel 21º, y 6d6 a nivel 26º.

PLEGARIAS A VOLUNTAD DE 1.^{ER} NIVEL

Escudo del sacerdote

Clérigo ataque 1

Pronuncias una plegaria defensiva menor al tiempo que atacas con tu arma

A voluntad ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza de daño, y tú y un aliado adyacente ganáis un bonificador +1 de poder a la CA hasta el final de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2 [A] + modificador de Fuerza al nivel 21º.

Lanza de fe

Clérigo ataque 1

Un brillante rayo de luz abrasa a tu enemigo con una radiación dorada. Tras ello, algunos destellos de luz permanecen en torno al objetivo, guiando el ataque de tu aliado.

A voluntad ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 1d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y un aliado al que puedas ver gana un bonificador +2 de poder a su siguiente tirada de ataque contra ese objetivo.

Aumenta el daño a 2d8 + el modificador de Sabiduría a nivel 21º.

Llama sagrada

Clérigo ataque 1

Una luz sagrada desciende desde las alturas, abrasando a un único enemigo con su radiación, al tiempo que ayuda a un aliado con su poder benéfico.

A voluntad ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 1d6 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y un aliado al que puedas ver o bien gana puntos de golpe temporales iguales a tu modificador de Carisma + la mitad de tu nivel, o lo aplica para hacer una tirada de salvación.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Sabiduría al nivel 21º.

Marca justa

Clérigo ataque 1

Golpeas a tu enemigo con tu arma y lo marcas con un símbolo fantasmal y reluciente de la ira de tu deidad. Nombrando a uno de tus aliados cuando el símbolo aparezca, añades poder divino a los ataques de ese aliado contra el enemigo marcado.

A voluntad ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza de daño, y un aliado en un radio de 5 casillas de ti gana un bonificador de poder a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra el objetivo igual a tu modificador de Fuerza hasta el final de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2 [A] + modificador de Fuerza al nivel 21º.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE 1.^{ER} NIVEL

Causar miedo

Clérigo ataque 1

Tu símbolo sagrado estalla en llamas con la furia de tu deidad. Un incontrolable terror hace presa en tu enemigo, haciéndole retroceder al momento.

Encuentro ♦ Divino, miedo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: el objetivo se mueve su velocidad + tu modificador de Carisma alejándose de ti. El objetivo que huye evita las casillas que no son seguras y el terreno difícil, si tiene posibilidad de ello. Este movimiento provoca ataques de oportunidad.

Golpe curador

Clérigo ataque 1

Una radiación divina surge de tu arma. Cuando golpeas a tu enemigo, tu dios concede una bendición menor en forma de curación a uno de tus aliados.

Encuentro ♦ Arma, curación, divino, radiante,

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño radiante, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno. Además, tú o un aliado en un radio de 5 casillas de ti puede gastar un esfuerzo de curación.

Resplandor divino

Clérigo ataque 1

Murmurando una plegaria a tu dios, invocas un estallido de radiación blanca que parte de tu símbolo sagrado. Los enemigos arden en esta poderosa luz, pero tus aliados se sienten reconfortados y guiados.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio,

Acción estándar Cercano estallido 3

Objetivo: todos los enemigos en el estallido

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 1d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Efecto: los aliados en el área de efecto del estallido ganan un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno.

Trueno colérico

Clérigo ataque 1

Tu brazo se vuelve más fuerte por el poder de tu dios. Cuando golpeas, un terrible trueno impacta a tu adversario, atontándolo.

Encuentro ♦ Arma, divino, trueno,

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza por daño de trueno, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DIARIAS DE 1.^{ER} NIVEL

Cascada de luz Clérigo ataque 1

Una explosión de radiación divina abrasa a tu enemigo.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y el objetivo adquiere vulnerabilidad 5 a todos tus ataques (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no adquiere vulnerabilidad.

Faro de esperanza Clérigo ataque 1

Una explosión de energía divina daña a tus enemigos y cura a tus aliados. La energía radiante permanece en torno a tu símbolo sagrado y mejora tus poderes de curación durante el resto de la batalla.

Diario ♦ Curación, divino, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: el objetivo queda debilitado hasta el final de su siguiente turno.

Efecto: tus aliados en el radio de la explosión, incluido tú mismo, recuperáis 5 puntos de golpe, y tus poderes curativos restauran +5 puntos de golpe hasta el final del encuentro.

Guardián de fe Clérigo ataque 1

Conjuras un guardián fantasmal, borroso salvo por un reluciente escudo grabado con el símbolo de tu dios. Una explosión radiante surge de éste para abrasar a los enemigos que se mueven cerca de él.

Diario ♦ Conjuración, divino, radiante, utensilio,

Acción estándar A distancia 5

Efecto: conjuras un guardián que ocupa 1 casilla dentro del alcance. Cada asalto, puedes mover el guardián 3 casillas como acción de movimiento. El guardián permanece hasta el final del encuentro. Cualquier criatura que termine su turno junto al guardián conjurado sufrirá un ataque de Sabiduría contra Fortaleza. Si impacta, el ataque inflige 1d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Llama vengadora Clérigo ataque 1

Aplastas con tu arma a tu enemigo, que estalla en llamas. El fuego divino venga cada ataque que tu enemigo se atreva a hacer.

Diario ♦ Arma, divino, fuego

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño, y daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo de fuego.

Especial: si el objetivo ataca en su turno, no puede intentar una tirada de salvación contra el daño continuo.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 2

Auxilio divino Clérigo utilidad 2

Imploras a tu dios para que te conceda a ti o a uno de tus aliados la fuerza para superar un obstáculo.

Encuentro ♦ Divino

Acción estándar Alcance 5

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo realiza una tirada de salvación con un bonificador igual a tu modificador de Carisma.

Bendecir Clérigo utilidad 2

Imploras a tu dios que bendiga a tus aliados.

Diario ♦ Divino

Acción estándar Cercano explosión 20

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión

Efecto: hasta el final del encuentro, todos los objetivos ganan un bonificador +1 de poder a las tiradas de ataque.

Curar heridas leves Clérigo utilidad 2

Murmuras una sencilla plegaria y obtienes el poder de curar instantáneamente heridas, y brevemente tu contacto te rodea a ti o a una criatura herida con una tenue luz plateada.

Diario ♦ Curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: tú o una criatura

Efecto: el objetivo recupera puntos de golpe como si hubiese gastado un esfuerzo curativo.

Escudo de la fe Clérigo utilidad 2

Un reluciente escudo de energía divina aparece sobre ti, concediéndote a ti y a los aliados cercanos protección contra los ataques.

Diario ♦ Divino

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión

Efecto: el objetivo gana un bonificador +2 de poder a la CA hasta el final del encuentro.

Santuario Clérigo utilidad 2

Lanzas una custodia protectora sobre una criatura, que vuelve menos efectivos los ataques de los enemigos.

Encuentro ♦ Divino

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: tú o una criatura

Efecto: el objetivo recibe un bonificador +5 a todas sus defensas.

El efecto dura hasta que el objetivo ataque o hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 3

Faro resplandeciente

Clérigo ataque 3

Invocas el nombre de tu dios, y una luz sagrada envuelve tu arma. Cuando golpeas a tu enemigo, un faro resplandeciente con forma de una runa sagrada flota sobre su cabeza para guiar también los ataques a distancia de tus aliados.

Encuentro ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza de daño radiante, y todas las tiradas de ataque a distancia contra el objetivo ganan un bonificador +4 de poder hasta el final de tu siguiente turno.

Luz amedrentadora

Clérigo ataque 3

Una columna ardiente de luz rodea a tu enemigo. Su resplandor quema y dificulta la defensa de tu enemigo durante un corto tiempo.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 2d10 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Efecto: un aliado al que puedas ver gana ventaja en combate contra el objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

Orden imperiosa

Clérigo ataque 3

Pronuncias una única palabra a tu enemigo, una palabra que exige obediencia. Puedes elegir hacer que el enemigo retroceda, ordenarle que se acerque, u obligarle a que se tire al suelo.

Encuentro ♦ Divino, hechizo, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno. Además, puedes elegir derribar al objetivo, o deslizarlo un número de casillas igual a 3 + tu modificador de Carisma.

Dividir el cielo

Clérigo ataque 3

Invocas antiguas palabras de ira mientras atacas con tu arma. El poder tronante de tu impacto cuerpo a cuerpo hace que tu enemigo dé un traspies hacia atrás y caiga.

Encuentro ♦ Arma, divino, trueno

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Fortaleza

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza de daño por trueno, y empujas al objetivo 2 casillas y lo derribas.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 5

Arma espiritual

Clérigo ataque 5

Conjuras un arma reluciente adornada con el símbolo de tu dios. El arma ataca a uno de tus enemigos y guía los ataques de tus aliados contra ese mismo oponente.

Diario ♦ Conjuración, divino, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra CA

Impacto: 1d10 + modificador de Sabiduría de daño.

Efecto: conjuras un arma que aparece en la casilla del objetivo y ataca. Tus aliados ganan ventaja en combate contra el objetivo. Puedes mover el arma hasta 10 casillas, hasta la casilla de otro enemigo, mediante una acción de movimiento. El arma permanece hasta el final de tu siguiente turno.

Mantener menor: cuando mantienes el poder, repite el ataque. Tus aliados continúan ganando ventaja en combate contra el objetivo del arma.

Runa de la paz

Clérigo ataque 5

Golpeas con tu arma a tu enemigo, dejando tras de ella una runa reluciente que impide que tu enemigo realice ataques.

Diario ♦ Arma, divino, hechizo

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Voluntad

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo no puede atacar (salvación termina).

Fallo: el objetivo no puede atacarte hasta el final de tu siguiente turno.

Terreno consagrado

Clérigo ataque 5

Con un gesto de la mano, unas líneas afiladas de luz radiante se extienden a lo largo del terreno que te rodea como una crepitante telaraña, moviéndose a tu voluntad. Los enemigos que permanecen en este terreno sufren la ira de tu dios.

Diario ♦ Curación, divino, radiante, zona

Acción estándar Cercano explosión 1

Efecto: la explosión crea una zona de terreno santificado que dura hasta el final de tu siguiente turno. Puedes mover la casilla de origen de la zona 3 casillas como acción de movimiento. Los enemigos que comiencen su turno dentro de la zona sufren 1d6 + tu modificador de Carisma de daño radiante. Tú, o cualquier aliado, si estáis maltrechos y comenzáis vuestro turno dentro de la zona, recuperaréis 1 + tu modificador de Carisma de puntos de golpe.

Mantener menor: la zona persiste.

Arma de los dioses

Ataque clérigo 5

Tu arma brilla con un resplandor divino, mejorando tus ataques.

Diario ♦ Arma, divino, radiante

Acción menor Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: un arma empuñada

Efecto: hasta el final del encuentro, todos los ataques hechos con el arma infligen 1d6 puntos de daño radiante adicionales. Cuando el arma impacta contra un enemigo, este sufre un penalizador -2 a la CA hasta el final del siguiente turno del esgrimidor del arma.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 6

Bastión de salud

Clérigo utilidad 6

Invocas una plegaria que fortalece al instante a uno de tus aliados.

Encuentro ♦ Curación, divino

Acción menor A distancia 10

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo puede gastar un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

Curar heridas graves

Clérigo utilidad 6

Pronuncias una sencilla plegaria y obtienes el poder de curar heridas instantáneamente, y brevemente tu contacto te rodea a ti o a una criatura herida con una brillante luz plateada.

Diario ♦ Curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: tú o una criatura

Efecto: el objetivo recupera puntos de golpe como si hubiese gastado dos esfuerzos curativos.

Linterna sagrada

Clérigo utilidad 6

Conjuras un faro de luz divina que reluce como una linterna, atravesando las sombras y los engaños.

A voluntad ♦ Conjunción, divino

Acción estándar A distancia 3

Efecto: conjuras una linterna que aparece en 1 casilla dentro del alcance e ilumina 5 casillas en todas las direcciones. Tus aliados y tú ganáis un bonificador +2 de poder a las pruebas de Percepción y Perspicacia mientras estéis en la luz. Puedes mover la linterna hasta tu velocidad como acción menor. La linterna dura 10 horas, pero sólo puedes tener activa una única linterna sagrada a la vez.

Vigor divino

Clérigo utilidad 6

Apelas a tu dios para que te revigore a ti y a tus aliados cansados por la batalla.

Diario ♦ Curación, divino

Acción menor Cercano explosión 5

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión

Efecto: cada objetivo recupera el uso de sus nuevas energías.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

Fortalecer a los fieles

Clérigo ataque 7

Pronuncias una solemne plegaria mientras haces descender tu arma sobre tu enemigo, invocando el poder de tu deidad para reforzarte físicamente a ti y a los aliados cercanos.

Encuentro ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño, y tú y todos los aliados adyacentes al objetivo podéis gastar un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

Impacto sobrecogedor

Clérigo ataque 7

El temor y espanto sobrenatural que surge de tí mientras esgrimes tu arma deja a tu enemigo momentáneamente congelado por el terror.

Encuentro ♦ Arma, divino, miedo

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Voluntad

Impacto: 1 [A] + modificador de Fuerza, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Luz abrasadora

Clérigo ataque 7

Invocas el poder de tu dios. Desde tu símbolo sagrado surge un rayo de luz abrasadora, que golpea a tu enemigo y lo ciega brevemente.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Quebrar el espíritu

Clérigo ataque 7

Manifestando el poder de tu dios, bañas a tu enemigo en un resplandor agónico, reduciendo la fuerza de su siguiente ataque.

Encuentro ♦ Divino, hechizo, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y el objetivo sufre una penalización a las tiradas de ataque igual a tu modificador de Carisma, hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 9

Barrera de cuchillas

Clérigo ataque 9

Una barrera giratoria de cuchillas aparece, cortando a aquellos que se acercan demasiado o intentan atravesarla.

Diario ♦ Conjunción, divino, utensilio

Acción estándar Área muro 5 en un radio de 10 casillas

Efecto: conjuras un muro de casillas contiguas llenas de cuchillas giratorias de energía astral, que duran hasta el final de tu siguiente turno. El muro puede tener hasta 5 casillas de largo y hasta 2 casillas de alto. El espacio ocupado por la barrera de cuchillas es terreno difícil.

Si una criatura entra en el espacio de la barrera o comienza su turno en él, sufre 3d6 + modificador de Sabiduría de daño más daño continuo 5 (salvación termina).

Mantener menor: la barrera persiste.

Defensores astrales

Clérigo ataque 9

Conjuras dos soldados fantasmales, borrosos salvo por sus relucientes armas. Estos azoran con un resplandor divino a los enemigos que pasan cerca.

Diario ♦ **Conjuración, divino, radiante, utensilio****Acción estándar** Alcance 10

Efecto: conjuras dos soldados dentro del alcance, cada uno de los cuales ocupa 1 casilla. Los soldados conjurados no atacan del modo normal, pero cada vez que uno de ellos pueda realizar un ataque de oportunidad, el soldado conjurado realizará un ataque de Sabiduría contra Reflejos. Si impacta, el ataque inflige 1d10 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Puedes mover un soldado o ambos un total de 3 casillas como acción de movimiento. Las criaturas pueden moverse a través de los espacios ocupados por los soldados. Los soldados permanecen hasta el final del encuentro.

Descarga flamígera

Clérigo ataque 9

Una columna de llamas desciende de las alturas rugiendo para envolver a tus enemigos.

Diario ♦ **Divino, fuego, utensilio****Acción estándar** Área explosión 2 en un radio de 10 casillas**Objetivo:** todos los enemigos en la explosión.**Ataque:** Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 2d10 + modificador de Sabiduría de daño por fuego, y 5 + modificador de Sabiduría de daño continuo por fuego (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo por fuego.**Poder divino**

Clérigo ataque 9

Haces girar tu arma en un amplio arco a tu alrededor, creando un halo de energía divina que hace retroceder a tus enemigos mientras te fortalece a ti y a tus aliados.

Diario ♦ **Arma, curación, divino, radiante****Acción estándar** Cercano explosión 2**Objetivo:** todos los enemigos en la explosión que puedas ver**Ataque:** Fuerza contra Fortaleza

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño radiante, y empujas al objetivo 1 casilla.

Efecto: hasta el final del encuentro, ganas regeneración 5, y tú y todos los aliados dentro de la explosión ganáis un bonificador +2 de poder a la CA.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 10**Caballeros de inquebrantable valor** Clérigo utilidad 10

Conjuras cuatro caballeros fantasmales que portan enormes escudos adornados con el símbolo de tu deidad.

Diario ♦ **Conjuración, divino****Acción estándar** A distancia 10

Efecto: conjuras cuatro guerreros fantasmales, cada uno de los cuales ocupa 1 casilla dentro del alcance. Como acción de movimiento, puedes mover 2 casillas a cualquiera de los caballeros. No pueden atacar ni ser atacados o dañados, y permanecen hasta el final del encuentro.

Los enemigos no pueden entrar en una casilla ocupada por un caballero conjurado, pero los aliados pueden moverse a través de su espacio como si fueran aliados. Los caballeros conjurados otorgan cobertura a los aliados, pero no a los enemigos.

Curar heridas leves en grupo

Clérigo utilidad 10

Con un gesto de tu mano, unas motas curativas de luz plateada te rodean a ti y a tus aliados.

Diario ♦ **Curación, divino****Acción estándar** Cercano explosión 5**Objetivos:** tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: los objetivos recuperan puntos de golpe como si hubiesen empleado un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

Palabra escudo

Clérigo utilidad 10

Invocas una plegaria que instantáneamente defiende a uno de tus aliados.

Encuentro ♦ **Divino****Interrupción inmediata** A distancia 5

Desencadenante: un aliado dentro del alcance es impactado por un ataque.

Efecto: el aliado gana un bonificador +4 de poder a la CA hasta el final de su siguiente turno.

Refugio astral

Clérigo utilidad 10

Con un toque, envías a uno de tus aliados a un lugar aislado del mar Astral, donde puede recuperarse durante un breve tiempo antes de volver a unirse a la batalla.

Diario ♦ **Curación, divino, Teleportación****Acción estándar** Cuerpo a cuerpo toque**Objetivo:** un aliado voluntario

Efecto: el objetivo es evacuado a un lugar seguro en el mar Astral durante 3 asaltos. Mientras esté allí, el objetivo puede gastar un esfuerzo curativo cada asalto, pero no puede llevar a cabo otras acciones. Al final del efecto, el objetivo reaparece en el espacio que dejó o, si este espacio no está libre, en el espacio vacío más cercano.

PLEGARIAS DE ENCUESTRO DE NIVEL 13**Arco de los justos**

Clérigo ataque 13

Canalizas la ira divina de tu dios a través de tu arma, liberando un arco de relámpagos que salta a otro enemigo dentro del alcance si tienes éxito en tu ataque.

Encuentro ♦ **Arma, divino, relámpago****Acción estándar** Cuerpo a cuerpo arma**Objetivo principal:** una criatura**Ataque:** Fuerza contra CA

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño por relámpago. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura a 3 casillas de ti.**Ataque secundario:** Fuerza contra CA**Impacto:** 1 [A] + modificador de Fuerza de daño por relámpago.**Impacto inspirador**

Clérigo ataque 13

Recitas un corto verso mientras golpeas a tu enemigo con tu arma. Si impactas, el poder del verso citado te proporciona curación a ti o a un aliado cercano.

Encuentro ♦ **Arma, curación, divino****Acción estándar** Cuerpo a cuerpo arma**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Fuerza contra CA.

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño, y tú o un aliado en un radio de 5 casillas recuperarás 15 + tu modificador de Carisma puntos de golpe.

Manto de gloria

Clérigo ataque 13

Susurrando una plegaria a tu dios, invocas un estallido de resplandor blanco que surge de tu símbolo sagrado. Los enemigos arden con su gloriosa luz, mientras que tus aliados se ven fortificados por ella.

Encuentro ♦ Curación, divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano estallido 5

Objetivo: todos los enemigos en el estallido

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Sabiduría de daño radiante

Efecto: los aliados en el estallido pueden gastar un esfuerzo curativo.

Plaga de fatalidad

Clérigo ataque 13

Diriges tu atención a un enemigo, susurras una antigua plegaria de batalla, y envías sacudidas de dolor devastador por todo su cuerpo.

Encuentro ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Fortaleza

Impacto: 3d8 + modificador de Sabiduría de daño, y el objetivo sufre un penalizador a todas sus defensas igual a tu modificador de Carisma hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 15

Chispa sagrada

Clérigo ataque 15

Crepitando con relámpagos celestiales, tu arma impacta contra tu enemigo y lo envuelve con arcos incandescentes. Los relámpagos saltan hasta otros enemigos que se acerquen al objetivo.

Diario ♦ Arma, divino, relámpago

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Voluntad

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño por relámpago, y daño continuo 10 de relámpago (salvación termina). Mientras el daño continuo de este poder esté en efecto, cualquier aliado del objetivo que comience su turno en un radio de 3 casillas de él sufrirá 2d10 de daño de relámpago.

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo de relámpago.

Fuego purificador

Clérigo ataque 15

Un fuego divino envuelve a tus enemigos y les deja ardiendo. Como faros de llamas divinas, tus enemigos en llamas curan a los aliados cercanos mientras las llamas persistan.

Diario ♦ Curación, divino, fuego, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Sabiduría de daño por fuego, y daño continuo 10 de fuego (salvación termina). Mientras el daño continuo de este poder esté activo, tus aliados y tú recuperarás 5 + modificador de Carisma de puntos de golpe cuando iniciéis un turno adyacentes a uno o más objetivos que estén sufriendo daño continuo.

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo.

Sello de custodia

Clérigo ataque 15

Creas un círculo de símbolos divinos que resplandecen levemente en torno a ti y que dificultan el movimiento de los enemigos que se ven atrapados en su interior, mientras que os protege a tus aliados y a ti de los ataques a distancia.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio, zona

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 4d10 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y el objetivo queda ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no queda ralentizado.

Efecto: la explosión crea una zona de terreno difícil que os proporciona cobertura a tus aliados y a ti contra los ataques a distancia hasta el final de tu siguiente turno.

Mantener menor: la zona persiste.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 16

Armadura divina

Clérigo utilidad 16

Mientras murmuras una ferviente plegaria, el poder de tu dios te reviste, y unas motas curativas de luz plateada os rodean a tus aliados más próximos y a ti.

Diario ♦ Curación, divino

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: ganas un +2 de poder a la CA, y todos los objetivos ganan resistencia 5 a todo el daño hasta el final del encuentro.

Capa de paz

Clérigo utilidad 16

Pronuncias una plegaria mientras señalas a un aliado cercano, rodeándole con un manto de débil luz plateada que repele los ataques mientras que él mismo no ataca.

Diario ♦ Divino

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: tú o uno de tus aliados

Efecto: el objetivo gana un bonif. +5 de poder a la CA y un +10 de poder a todas las demás defensas hasta el final del encuentro. Este efecto termina si el objetivo lleva a cabo un ataque.

Escudo astral

Clérigo utilidad 16

Conjuras un escudo de plata que brilla tenuemente, y que puedes mover por el campo de batalla para proporcionar protección allí donde sea más necesaria.

Encuentro ♦ Conjuración, divino

Acción estándar A distancia 5

Efecto: conjuras un escudo que aparece en 1 casilla dentro del alcance. Tú, y cualquier aliado que esté adyacente al escudo, ganáis un +2 a la CA. Cada asalto puedes mover el escudo hasta 3 casillas dentro del alcance como acción de movimiento. El escudo no puede ser atacado ni dañado, y permanece hasta el final del encuentro.

Terreno santificado

Clérigo utilidad 16

Pronuncias una plegaria, y el suelo en torno a ti es santificado, concediéndolo a tus aliados y a ti protección divina.

Diario ♦ Divino, zona

Acción estándar Cercano explosión 5

Efecto: la explosión crea una zona de terreno santificado. Tus aliados y tú ganáis los siguientes beneficios mientras estéis dentro de la zona: +2 de poder a todas las tiradas de salvación, +2 de poder a todas las defensas, y +2 de poder a las tiradas de ataque. La zona permanece santificada hasta el final del encuentro.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Cautivar

Clérigo ataque 17

Comienzas a recitar un verso de algún antiguo texto sagrado. Las verdades que vas pronunciando son suficientes como para dañar y obstaculizar a tus enemigos.

Encuentro ♦ Divino, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar Área explosión 3 dentro de un radio de 10 casillas.

Objetivo: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Sabiduría de daño psíquico, y el objetivo queda inmovilizado o incapaz de realizar ataques contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto centinela

Clérigo ataque 17

Gritas una invocación sagrada, y tu arma arde con jirones plateados de poder divino. Además de lanzar un golpe de gran fuerza a tu enemigo, esta energía divina se aferra a él y frustra sus ataques durante un breve tiempo.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3 [A] + modificador de Fuerza de daño. Elige a un aliado en un radio de 5 casillas de ti; si el objetivo ataca a ese aliado antes del final de tu siguiente turno, reduce el daño del objetivo contra ese aliado a 0.

Luz cegadora

Clérigo ataque 17

Pronuncias una breve plegaria, y un brillante nimbo de luz dorada rodea tu arma, cegando a tu enemigo con un impacto.

Encuentro ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Fortaleza

Impacto: 2 [A] + modificador de Fuerza de daño radiante, y el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Palabra atronadora

Clérigo ataque 17

Gritas una palabra que arroja a la fuerza a tus enemigos hacia atrás, permitiendo al mismo tiempo que tus aliados tomen unas posiciones más ventajosas.

Encuentro ♦ Divino, trueno, utensilio

Acción estándar Cercano estallido 5

Objetivo: todos los enemigos en el estallido

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 3d6 + modificador de Sabiduría de daño por trueno, y empujas al objetivo 3 + tu modificador de Carisma casillas.

Efecto: los aliados en el estallido pueden desplazarse 1 casilla.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 19

Espíritu indomable

Clérigo ataque 19

El poder divino de tu poderoso ataque fortalece a tus aliados.

Diario ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: 3 [A] + modificador de Fuerza de daño

Fallo: mitad de daño

Efecto: tú, y todos los aliados en un radio de 5 casillas, recuperáis puntos de golpe como si cada uno hubiese gastado un esfuerzo curativo.

Ira sagrada

Clérigo ataque 19

Una explosión de furiosa luz inunda a tus enemigos y te fortifica con la ira de tu dios.

Diario ♦ Curación, divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2d10 + modificador de Fuerza de daño radiante.

Efecto: ganas regeneración 10 y un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro.

Tormenta de fuego

Clérigo ataque 19

Una oscura nube de fuego abrasa a tus enemigos, permaneciendo en el campo de batalla hasta que permites que se consuma.

Diario ♦ Divino, fuego, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 5 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 5d10 + modificador de Sabiduría de daño por fuego

Fallo: mitad de daño

Efecto: la explosión crea una zona de fuego que dura hasta el final de tu siguiente turno. Los enemigos que comiencen su turno en esta zona sufren 1d10 + modificador de Sabiduría de daño de fuego.

Mantener menor: la zona persiste.

Caballero de gloria

Clérigo ataque 19

Conjuras un guerrero fantasmal vestido con la armadura ceremonial de tu fe. Con una espada en la mano, ataca a tus enemigos.

Diario ♦ Conjuración, divino, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura adyacente al caballero fantasmal

Ataque: Sabiduría contra CA

Impacto: 3d10 + modificador de Sabiduría de daño.

Efecto: conjuras un caballero fantasmal que ocupa 1 casilla dentro del alcance, y que ataca a una criatura adyacente. Una vez por asalto como acción menor, puedes hacer que el caballero ataque a una criatura adyacente. Cada asalto puedes mover el caballero 5 casillas como acción de movimiento. Dura hasta el final del encuentro.



PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 22

Ángel de las once alas

Clérigo utilidad 22

Conjuras un ángel alado luminoso con rasgos borrosos. Flota a 1' sobre el suelo y concede a otros el poder de volar.

Diario ♦ **Conjuración, divino**

Acción estándar A distancia 10

Efecto: conjuras lo que parece ser un ángel que ocupa 1 casilla dentro del alcance. El ángel otorga a cualquier objetivo que puedas ver una velocidad de vuelo de 8 y un bonificador +4 de poder a la CA contra ataques de oportunidad. Cambiar los objetivos es una acción menor. Una criatura que deje de recibir los beneficios del efecto aterrizará en el suelo a salvo. El ángel no puede moverse ni ser atacado o dañado, y dura hasta el final del encuentro.

Carro de las nubes

Clérigo utilidad 22

Conjuras una nube blanca que adopta la forma de un carro tirado por un caballo alado, ambos hechos de jirones sólidos de nubes.

Diario ♦ **Conjuración, divino**

Acción estándar A distancia 2

Efecto: conjuras un carro hecho de nubes que ocupa un espacio de 2 por 2 dentro del alcance, y a un caballo alado también de nubes que ocupa un espacio de 2 por 2 adyacente al carro. El caballo y el carro tienen una velocidad de vuelo de 8. El carro pueden transportar hasta cuatro criaturas Medianas o Pequeñas, y el caballo puede llevar a un jinete Mediano o Pequeño. El carro otorga cobertura a sus ocupantes. Carro y caballo no pueden atacar ni ser separados, y a su vez no pueden ser atacados ni dañados. Permanecen hasta que llevas a cabo un descanso prolongado a no ser que los deshagas (una acción gratuita).

Espíritu de salud

Clérigo utilidad 22

Conjuras un espíritu insustancial que flota en el aire cerca y cura a tus camaradas heridos.

Diario ♦ **Conjuración, curación, divino**

Acción estándar A distancia 10

Efecto: conjuras un espíritu que aparece en 1 casilla dentro del alcance. Tú o cualquier aliado adyacente a él o en su misma casilla que el espíritu puede emplear un esfuerzo curativo como acción menor. El espíritu puede curar a un objetivo por asalto, y recuperar su capacidad de curación al comienzo de cada uno de tus turnos. Las criaturas pueden moverse a través del espacio del espíritu sin impedimento. El espíritu no puede moverse ni ser atacado ni dañado, y permanece hasta el final del encuentro.

Toque de clarín del mar Astral

Clérigo utilidad 22

Imploras ayuda a tu deidad. Una trompeta celestial suena, y un aliado cercano o tú sois transportados instantáneamente a una fortaleza en el mar Astral, donde recuperaréis toda vuestra salud antes de ser devueltos sanos y salvos al campo de batalla en muy poco tiempo.

Diario ♦ **Curación, divino, teleportación**

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: tú o un aliado cercano

Efecto: el objetivo es teleportado a un lugar seguro en el mar Astral, y recupera puntos de golpe hasta su máximo. Mientras está lejos, el objetivo puede percibir los alrededores de su ubicación previa, pero no puede llevar a cabo ninguna acción. Al comienzo de su siguiente turno, regresará a un espacio no ocupado elegido por ti en un radio de 5 casillas de su ubicación previa.

Purificación

Clérigo utilidad 22

Con un gesto de la mano liberas motas de luz dorada que impactan sobre los aliados cercanos, liberándoles de todas las aflicciones que tuvieran.

Diario ♦ **Divino**

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión

Efecto: todo efecto que pueda ser terminado con una tirada de salvación es eliminado de los objetivos.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23

Censura divina Clérigo ataque 23

Con una plegaria silenciosa, imbuyes tu arma con la fuerza divina de tu dios, de tal modo que un impacto con el arma deja a tu enemigo tambaleándose.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3 [A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo sufre un -2 a las tiradas de ataque hasta el final de tu siguiente turno.

Cuchillas astrales de muerte Clérigo ataque 23

Invocas una frase sagrada. Unas cuchillas inmisericordes de luz plateada aparecen de repente en torno a tu enemigo y comienzan a cortarle.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 6d6 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Impacto persistente Clérigo ataque 23

Golpeas a tu enemigo con fuerza con tu arma e invocas una ancestral maldición divina que le hace más vulnerable a un ataque subsiguiente.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza + 2 contra CA

Impacto: 4 [A] + modificador de Fuerza de daño. La siguiente tirada de ataque que hagas contra el objetivo gana un modificador +2 de poder.

Antorcha sanadora Clérigo ataque 23

Susurras una antigua plegaria, prendiendo tu símbolo sagrado con luz divina, que se extiende rápidamente para envolver a tus enemigos y aliados. La luz abrasa a tus enemigos y momentáneamente baña a tus aliados con un resplandor curativo y protector.

Encuentro ♦ Curación, divino, radiante, utensilio

Acción estándar Área explosión 5 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante

Efecto: tú y todos los aliados en la explosión ganáis un bonificador de poder a la CA igual a tu modificador de Carisma hasta el final de tu siguiente turno, y podéis utilizar un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 25

Nimbo de fatalidad Clérigo ataque 25

Tu ataque ilumina a tu enemigo con un brillante resplandor, guiando los ataques contra él.

Diario ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 6 [A] + modificador de Fuerza de daño radiante

Efecto: el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).

Palabra sagrada Clérigo ataque 25

Una única palabra de poder divino daña y aturde a los enemigos cercanos.

Diario ♦ Divino, Psíquico, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Fortaleza

Impacto: 4d10 + modificador de Sabiduría de daño psíquico, y el objetivo queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no queda aturdido.

Sello de ligadura Clérigo ataque 25

Unos símbolos que resplandecen débilmente rodean a tu enemigo, atrapándolo.

Diario ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 3d10 + modificador de Sabiduría de daño, y el objetivo queda aturdido y no puede ser afectado por ningún ataque aparte de éste hasta el final de tu siguiente turno.

Mantener estándar: cada vez que mantengas el poder, tanto tú como el objetivo sufrís 2d10 + modificador de Sabiduría de daño. El objetivo permanece aturdido y protegido contra todos los demás ataques. No puedes mantener este poder si estás herido.

Sello de protección Clérigo ataque 25

Creas un círculo de símbolos que relucen suavemente que detienen a tus enemigos y os protegen a tus aliados y a ti de los ataques.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio, zona

Acción estándar Cercano explosión 2

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Fuerza de daño radiante.

Efecto: la explosión crea una zona protegida hasta el final de tu siguiente turno. Dentro de la zona, todos tus aliados y tú ganáis un +2 a la CA. Los enemigos que entren en la zona terminan su movimiento actual.

Mantener menor: la zona persiste.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Azote de los indignos Clérigo ataque 27

Pronuncias una frase divina que azota a tu enemigo, causándole una terrible herida.

Encuentro ♦ Divino, necrótico, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 4d10 + modificador de Sabiduría de daño necrótico, y el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno.

Explosión solar Clérigo ataque 27

Cuando invocas una antigua plegaria, una brillante explosión de luz estalla frente a ti, curando a tus aliados y abrasando a tus enemigos.

Encuentro ♦ Curación, divino, radiante, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Efecto: tú y todos los aliados en la explosión recuperáis 10 + tu modificador de Carisma en pg y realizáis una tirada de salvación.

Impacto de castigo

Clérigo ataque 27

Con una sencilla plegaria, ganas una repentina claridad en tus propósitos y fortaleces tu arma con la indomable fuerza de tu dios.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +2 contra CA

Impacto: 4 [A] + modificador de Fuerza de daño.

Sanación sacrificial

Clérigo ataque 27

Mientras derramas la sangre de tu enemigo, susurras una plegaria a tu dios, que recompensa tus proezas en la batalla con una oportuna bendición sobre ti y todos tus aliados cercanos.

Encuentro ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3 [A] + modificador de Fuerza de daño, y tú y tus aliados en un radio de 10 casillas podéis emplear un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los pg recuperados.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 29

Impacto divino

Clérigo ataque 29

Tu arma explota en resplandeciente luz cuando la diriges hacia tu enemigo.

Diario ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 7 [A] + modificador de Fuerza de daño radiante.

Fallo: mitad de daño

Tormenta astral

Clérigo ataque 29

Desatas una terrible tormenta sobre tus enemigos, haciendo que lluevan hielo, fuego, relámpagos y truenos sobre ellos.

Diario ♦ Divino, frío, fuego, relámpago, trueno, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 5 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 6d10 + modificador de Sabiduría de daño por frío, fuego, relámpago y trueno. La resistencia no reduce el daño a no ser que el objetivo tenga resistencia a los cuatro tipos de daño, y sólo se aplica la resistencia más débil de todas. Un objetivo que tenga vulnerabilidad a cualquiera de los cuatro tipos de daño sufrirá esa vulnerabilidad.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: la explosión crea una zona tormentosa hasta el final de tu siguiente turno.

Mantener menor: cuando mantengas este poder, realiza un ataque de Sabiduría contra Reflejos contra cada todos los enemigos dentro de la zona, infligiendo 2d10 + modificador de Sabiduría de daño por relámpago si impactas y mitad de daño si fallas.

SENDAS DE PARANGÓN

ORÁCULO DIVINO

"He visto tu destino, escrito en las olas del mar Astral".

Prerrequisito: clase clérigo.

Te conviertes en la voz de tu dios, inundado de profecías y presagios. Cuando utilizas tus poderes proféticos, tus ojos brillan con la profundidad plateada del mar Astral.

RASGOS DE LA SENDA DEL ORÁCULO DIVINO

Acción profética (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además una acción de movimiento adicional que puedes emplear durante otro turno posterior del encuentro.

Presciencia (nivel 11.º): todos los aliados en un radio de 5 casillas y tú mismo no podéis ser sorprendidos. Además, tiras dos veces cuando realizas una prueba de iniciativa, y utilizas el resultado que prefieras.

Comprensión aterradora (nivel 16.º): cada vez que realices un ataque contra Voluntad, puedes tirar dos veces y emplear el resultado más alto. Si el ataque falla, quedas atontado hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DEL ORÁCULO DIVINO

Profecía de fatalidad

Oráculo divino ataque 11

Predices terribles resultados para tu enemigo.

Encuentro ♦ Divino

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Efecto: tú o un aliado que impacte al objetivo con un ataque podéis elegir transformar el ataque en un impacto crítico. Este poder dura hasta el final de tu siguiente turno o hasta que tú o un aliado tuyo lo utilice para convertir un ataque en un impacto crítico.

Buenos presagios

Oráculo divino utilidad 12

Atisbas en el futuro y predices fortuna para tus aliados y para ti.

Diario ♦ Divino

Acción estándar A distancia 10

Objetivos: tú y todos los aliados dentro del alcance.

Efecto: los objetivos ganan un +5 de poder a todas las tiradas d20 hasta el final de tu siguiente turno, pero los objetivos no pueden lograr impactos críticos mientras este poder esté en efecto.

Martillo del destino

Oráculo divino ataque 20

Golpeas duramente a tu enemigo con palabras de poder profético. Si tu enemigo evita la descarga, puedes desanudar las líneas del destino y llevar a cabo una acción diferente.

Diario ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 5d10 + modificador de Sabiduría de daño.

Fallo: retrocedes en tu turno hasta el momento anterior a realizar el ataque, y no utilizas este poder. Elige una acción estándar diferente para este turno. No puedes utilizar martillo del destino de nuevo hasta el siguiente encuentro.

SACERDOTE DE GUERRA

“¡Desencadenemos el regalo de la batalla!”

Prerrequisito: clase clérigo.

Tu dios exige batallas para cumplir los mandamientos de tu fe, y tú eres el sacerdote elegido para estar en primera línea. Cuando apelas a tus poderes divinos, tus armas brillan con luz sagrada.

RASGOS DE LA SENDA DEL SACERDOTE DE GUERRA

Daño adicional de acción (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, también sumas la mitad de tu nivel al daño infligido por cualquiera de tus ataques de acción estándar ese turno.

Entrenamiento del sacerdote de guerra (nivel 11.º): recibes un bonificador +1 a la CA cuando llevas armadura pesada.

Estrategia del sacerdote de guerra (nivel 11.º): una vez por encuentro, si tú o un aliado adyacente sacáis un 1 en el dado cuando tiréis un ataque cuerpo a cuerpo o cercano, puedes solicitar que se vuelva a tirar de nuevo.

Desafío del sacerdote de guerra (nivel 16.º): cuando impactas a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo a voluntad, puedes elegir señalar a ese enemigo para el resto del encuentro. La próxima vez que ese enemigo se desplace o ataque a una criatura que no seas tú, puedes realizar un ataque de oportunidad contra él. Si señalas a un nuevo enemigo con este rasgo, cualquier señal previa que hubieses hecho termina.

PLEGARIAS DE SACERDOTE DE GUERRA

Grito de guerra Sacerdote de guerra ataque 11

Ataca a todos los enemigos adyacentes, con un revitalizante grito de guerra que inspira a tus aliados.

Encuentro ♦ Curación, divino, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos adyacentes.

Ataque: Sabiduría contra Fortaleza

Impacto: 2 [A] + modificador de Sabiduría

Efecto: tú y cualquier aliado maltrecho en un radio de 10 casillas de ti podéis gastar un esfuerzo curativo.

Favor de guerra Sacerdote de guerra utilidad 12

Cuando logras un impacto crítico contra un enemigo, tu dios te favorece con curación o renovando una de tus plegarias.

Diario ♦ Curación, divino

Acción gratuita Personal

Desencadenante: sacas un 20 natural cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo.

Efecto: recuperas pg como si hubieses empleado dos esfuerzos curativos, o recuperas un poder diario que ya hayas empleado. Una vez que utilices este poder, no puedes recuperarlo hasta que no lleves a cabo un descanso prolongado.

Piras de guerra

Sacerdote de guerra ataque 20

Invocas una poderosa plegaria que convierte a tus enemigos en piras que arden con energía radiante.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo principal: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Sabiduría contra Voluntad.

Impacto: 2d8 + modificador de Sabiduría, y daño continuo 5 radiante (salvación termina). Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura sufriendo daño continuo radiante en un radio de 5 casillas de ti.

Ataque secundario: Sabiduría contra Reflejos.

Impacto: 5d10 + modificador de Sabiduría de daño.

Mantener estándar: puedes hacer el ataque secundario en asaltos subsiguientes mientras al menos uno de tus objetivos principales siga sufriendo daño continuo radiante.

SERVIDOR RADIANTE

“Soy la luz de la fe, que destierra a las tinieblas”.

Prerrequisito: clase clérigo.

Te conviertes en la luz de tu dios en el mundo, resplandeciendo con luz divina en cada esquina oscura y en cada sombra profunda. Cuando utilizas tus poderes radiantes, tu semblante irradia el brillo del sol.

RASGOS DE LA SENDA DEL SERVIDOR RADIANTE

Acción radiante (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, puedes además elegir un enemigo en un radio de 5 casillas de ti. Ese enemigo sufre daño continuo radiante igual a tu nivel (salvación termina).

Ataques iluminados (nivel 11.º): tus poderes que tengan la palabra clave radiante pueden ahora lograr un golpe crítico con una tirada natural de 19 ó 20.

Luz duradera (nivel 16.º): cualquier tirada de salvación hecha por demonios o criaturas muertas vivientes para eliminar efectos que colocases sobre ellas sufre un penalizador -2.

PLEGARIAS DE SERVIDOR RADIANTE

Ira solar

Servidor radiante ataque 11

Una luz radiante explota desde ti como una llamarada solar, evaporando las sombras e infligiendo daño que ilumina a cualquier cosa que te rodee.

Encuentro ♦ Divino, radiante

Acción estándar Cercano explosión 8

Objetivo: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Sabiduría de daño radiante. Si el objetivo es una criatura muerta viviente o un demonio, además queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Sol curador

Servidor radiante utilidad 12

Un sol curativo brilla saliendo de ti, reparando las heridas de tus aliados mientras mantiene a raya a las criaturas de la oscuridad.

Diario ♦ Curación, divino, radiante, zona

Acción estándar Cercano explosión 2

Efecto: la explosión crea una zona de luz divina hasta el final de tu siguiente turno. Tú y todo aliado que termine su turno dentro de la zona recupera 5 + tu modificador de Carisma de pg. Un demonio o criatura muerta viviente que entre en la zona o comience su turno en ella sufre 1d10 + tu modificador de Carisma de daño radiante.

Mantener estándar: la zona persiste.

Especial: la zona termina al final de tu turno si estás maltrecho.

Brillo radiante

Servidor radiante ataque 20

Disparas un brillante rayo de luz abrasadora contra un enemigo, prendiéndole fuego y convirtiéndolo brevemente en un pequeño sol.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Sabiduría contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Efecto: al comienzo de tu siguiente turno, el objetivo es el centro de un ataque de explosión 5 radiante que afecta sólo a tus enemigos: Sabiduría contra Voluntad; 3d10 de daño radiante; mitad de daño si falla.

VENGADOR ANGÉLICO

"Soy como un ángel, un vengador de mi dios".

Prerrequisito: clase clérigo.



Te conviertes en un servidor especial de tu dios, actuando con poderes angélicos para impulsar las palabras de tu fe. Cuando utilizas tus poderes angélicos, brevemente adoptas el aspecto de un ángel: tu rostro se difumina dando paso a un vacío angélico, unas alas astrales brotan de tu espalda, y la parte inferior de tu cuerpo se desdibuja.

RASGOS DE LA SENDA DEL VENGADOR ANGÉLICO

Acción angélica (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además un bonificador +4 a las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Entrenamiento con arma (nivel 11.º): eres competente con una hoja pesada a tu elección.

Resonancia astral (nivel 11.º): elige una forma de energía cuando ganes este rasgo: relámpago, radiante o trueno. Cuando un enemigo maltrecho esté en un radio de 5 casillas de ti al comienzo de su turno, sufrirá un daño de energía del tipo elegido igual a tu modificador de Carisma.

Sangre y resplandor (nivel 16.º): un enemigo que te deje maltrecho con un ataque quedará rodeado por un resplandor divino, lo cual os concede ventaja de combate a tus aliados y a ti hasta el final de su siguiente turno.

PLEGARIAS DE VENGADOR ANGÉLICO

Ola astral

Vengador angélico ataque 11

Al tiempo que tu semblante angélico surge, una ola de energía astral emana desde ti y baña a tus enemigos con efectos mortíferos.

Encuentro ♦ Divino, utensilio; radiante, relámpago o trueno

Acción estándar Cercano explosión 8

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Sabiduría contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modif. de Sabiduría de daño del tipo de energía que hayas elegido en tu rasgo de senda Resonancia astral.

Presencia angélica

Vengador angélico utilidad 12

Tus rasgos se difuminan en el velo sagrado de un ángel, y te ves inundado con una presencia divina.

Diario ♦ Divino, miedo

Acción menor Personal

Efecto: los enemigos sufren un -2 a las tiradas de ataque contra ti hasta el final del encuentro o hasta que estés maltrecho.

Influjo angélico

Vengador angélico ataque 20

Canalizas energía divina en un único y poderoso ataque que te transforma en una criatura angélica. Unas alas de brillante luz se extienden desde tu espalda mientras tus rasgos se transforman en los de un ángel.

Diario ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 5 [A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: ganas velocidad de vuelo 6 (flotar) hasta el final del encuentro (consulta la Guía del Dungeon Master para las reglas sobre flotar).

EXPLORADOR

“Yo me encargaré del que está en la retaguardia. Ese gran trasto se arrepentirá de haber empuñado un arco”.

RASGOS DE LA CLASE

Rol: pegador. Te concentras bien en los ataques a distancia o en la lucha cuerpo a cuerpo con dos armas para infligir una gran cantidad de daño a un único enemigo cada vez. Tus ataques confían en la velocidad y la movilidad, ya que prefieres emplear tácticas de guerrilla siempre que te sea posible.

Fuente de poder: marcial. Tus talentos se basan en un intenso entrenamiento y práctica, confianza en ti mismo y unas capacidades innatas.

Características clave: Fuerza, Destreza, Sabiduría.

Competencias con armadura: tela, cuero, pieles

Competencias con armas: sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia, militares a distancia

Bonificador a defensa: +1 a Fortaleza, +1 a Reflejos

Puntos de golpe a 1.º nivel: 12 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 5

Esfuerzos curativos por día: 6 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: Dungeons o Naturaleza (a tu elección).

De la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige cuatro habilidades entrenadas más a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Aguante (Con), Acrobacias (Des), Atletismo (Fue), Dungeons (Sab), Naturaleza (Sab), Percepción (Sab), Sanar (Sab), Sigilo (Des)

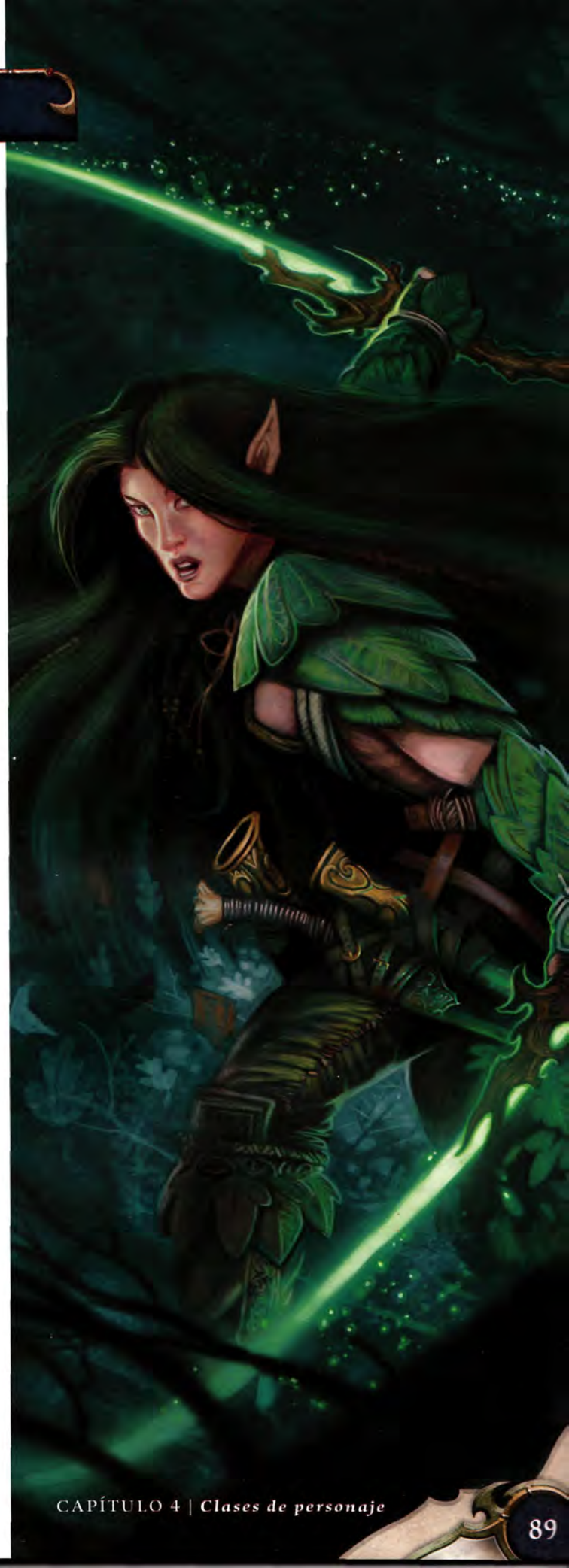
Opciones de diseño: explorador arquero, explorador de dos filos.

Rasgos de clase: Estilo de lucha, Presa del cazador, Primer disparo.

Los exploradores son luchadores vigilantes que vagan por lugares lejanos para proteger una región, un principio o un modo de vida. Maestros del arco y la espada, los exploradores destacan sobre todo en los asaltos de guerrilla, y pueden eliminar rápida y silenciosamente a sus enemigos. Los exploradores tienden emboscadas mortíferas y son expertos en evitar el peligro.

Como explorador, posees unos sentidos agudos hasta un grado casi sobrenatural, y un profundo aprecio por los territorios salvajes e indómitos. Con tu conocimiento del mundo natural, eres capaz de rastrear a tus enemigos a través de casi cualquier tipo de terreno, utilizando la menor pista para seguir el rastro, recurriendo en ocasiones incluso a las llamadas y cantos de las bestias y pájaros. Tu intensa dedicación promete un final mortífero para cualquier enemigo al que caces.

Cuando finalmente veas a tu presa, ¿perecerá el transgresor por rápidos disparos de arco desde la distancia, o por las hojas dobles que relucen y centellean en cada una de tus manos cubiertas de cicatrices de batalla?



CÓMO CREAR UN EXPLORADOR

Los exploradores dependen de la Fuerza, la Destreza y la Sabiduría para la mayoría de sus poderes. La Constitución también les es útil, ya que les ayuda a resistir el daño. Los dos diseños de explorador presentados aquí son el explorador arquero y el explorador de dos filos.

EXPLORADOR ARQUERO

Eres un maestro con el arco (o, en raras ocasiones, con la ballesta, la honda o un arma arrojadiza). Prefieres los poderes de ataque a distancia, y sólo acudes al cuerpo a cuerpo cuando no quedan buenos blancos para tus flechas. La mayoría de tus poderes de ataque utilizan la Destreza, por lo que esta característica debería tener la puntuación más alta. De vez en cuando te encuentras inevitablemente en un cuerpo a cuerpo, por lo que la Fuerza es una buena elección para tu segunda mejor característica. La Sabiduría debería ser la tercera. Elige poderes que reflejen tu preferencia por las armas a distancia.

Dote sugerida: Cazador ágil (Dote humana: Tenacidad humana).

Habilidades sugeridas: Aguante, Naturaleza, Percepción, Sanar, Sigilo.

Poderes a voluntad sugeridos: Ataque cuidadoso, Impacto ágil.

Poder de encuentro sugerido: Impacto evasivo.

Poder diario sugerido: Dividir el árbol

EXPLORADOR DE DOS FILOS

Te gusta acercarte y confiar en el famoso estilo de lucha con dos armas de los exploradores. Naturalmente, prefieres los poderes de ataque cuerpo a cuerpo, y eso quiere decir que la Fuerza debe ser tu puntuación de característica más alta. Para tu segunda característica mejor, la Destreza es una buena elección porque mejora tu CA. Haz de la Sabiduría tu tercera opción, ya que mejora tu defensa de Voluntad y te proporciona un bonificador a muchos de tus poderes. Elige

EL EXPLORADOR DE UN VISTAZO

Características: combinas potencia y velocidad de ataque cuerpo a cuerpo con unas excelentes capacidades para el ataque a distancia, y puedes pasar rápidamente de uno a otro. Eres moderadamente resistente en batalla, pero prefieres las tácticas de guerrilla o las emboscadas antes que combates largos y estáticos. Pega con fuerza, y a continuación aléjate; ese es el modo de actuar de los exploradores.

Religión: los exploradores prefieren dioses de la Naturaleza y la caza. Con frecuencia reverencian a Kord, Melora o la Reina Cuervo. Los exploradores malignos o caóticos malignos normalmente adoran a Gruumsh o Zehir.

Razas: los elfos son exploradores arqueros ideales. Los humanos, los medianos, los dracónidos y los eladrines también se sienten atraídos en ocasiones por la vida errante de un explorador de dos filos.

poderes que reflejen tu preferencia por la lucha con dos armas cuerpo a cuerpo.

Dote sugerida: Cazador letal (Dote humana: Estallido de acción).

Habilidades sugeridas: Acrobacias, Aguante, Dungeons, Percepción, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: Ataque de guerrilla, Impacto gemelo.

Poder de encuentro sugerido: Impacto del carcayú terrible.

Poder diario sugerido: Mandíbulas del lobo

RASGOS DE CLASE DEL EXPLORADOR

Tus rasgos de clase dependen en gran medida del diseño y estilo de lucha que escojas.

ESTILO DE LUCHA

Elige uno de los siguientes estilos de lucha y gana sus beneficios.

Estilo de lucha con arco: ya que te concentras en los ataques a distancia, ganas Movilidad defensiva como dote adicional.

Estilo de lucha con dos armas: ya que te concentras en los ataques cuerpo a cuerpo con dos armas, puedes esgrimir un arma a una mano en tu mano torpe como si fuese un arma de mano torpe (asegúrate de indicar en tu hoja de personaje qué arma es la principal y cuál es la secundaria). Además, ganas Dureza como dote adicional.

PRESA DEL CAZADOR

Una vez por turno como acción menor, puedes designar al enemigo más cercano a ti como tu presa.

Una vez por turno, infliges daño adicional a tu presa. Este daño adicional está basado en tu nivel. Si puedes hacer varios ataques en un asalto, decide a qué ataque se aplica el daño adicional después de que se hayan realizado todas las tiradas de ataque.

El efecto de la Presa del cazador permanece activo hasta el final del encuentro, hasta que la presa ha sido derrotada, o hasta que designas a un objetivo diferente como tu presa. Sólo puedes designar a un enemigo como presa en un momento dado.

Nivel	Daño adicional de la Presa del cazador
1.-10.º	+1d6
11.-20.º	+2d6
21.-30.º	+3d6

PRIMER DISPARO

Si ninguno de tus aliados está más cerca de tu objetivo que tú, recibes un bonificador +1 a las tiradas de ataque a distancia contra ese objetivo.

PODERES DE EXPLORADOR

Tus poderes son audaces proezas, derivadas de tu incansable entrenamiento en la arquería y la esgrima. En los niveles más altos, ganas acceso a poderes especiales de posición (consulta 'Categorías de palabras clave', pág. 55).

PROEZAS A VOLUNTAD DE NIVEL 1

Ataque cuidadoso

Explorador ataque 1

Estudias a tu enemigo, buscando un hueco en sus defensas. Sólo cuando lo encuentras lanzas tu ataque.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +2 contra CA o Destreza +2 contra CA (a distancia)

Impacto: 1[A] de daño (cuerpo a cuerpo) o 1[A] de daño (a distancia).

Aumenta el daño a 2[A] de daño (cuerpo a cuerpo) o 2[A] de daño (a distancia) a nivel 21º.

Ataque de guerrilla

Explorador ataque 1

Deja que el guerrero se quede pegado al monstruo. Tú prefieres hacer tu ataque y después retroceder a terreno más seguro.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Efecto: si te mueves en el mismo turno tras este ataque, dejar la primera casilla adyacente al objetivo no provoca un ataque de oportunidad por parte de éste.

Impacto ágil

Explorador ataque 1

Te escurres atravesando la guardia de tu enemigo para hacer tu ataque, o realizas un ataque y tras él te retiras a una posición más ventajosa.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Especial: desplázate 1 casilla antes o después del ataque

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Destreza a nivel 21º.

Impacto gemelo

Explorador ataque 1

Si el primer ataque no lo mata, el segundo podrá hacerlo.

A voluntad · Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo; arma principal y arma de mano torpe) o Destreza contra CA (a distancia), dos ataques

Impacto: 1[A] de daño por ataque

Aumenta el daño a 2[A] a nivel 21º.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1

Astucia del zorro

Explorador ataque 1

Utilizando el impulso del golpe de tu enemigo para retroceder o deslizarte a un lado, lanzas un contraataque repentino mientras él tropieza tratando de recuperar la compostura.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Desencadenante: un objetivo hace un ataque cuerpo a cuerpo contra ti

Ataque: puedes desplazarte 1 casilla, y después hacer un ataque básico contra el enemigo.

Especial: ganas un bonificador de poder a tu tirada de ataque básico igual a tu modificador de Sabiduría.

Impacto del carcaj terrible

Explorador ataque 1

Los enemigos te rodean... para su disgusto, mientras vas hiriéndoles con la ferocidad de un carcaj terrible herido.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Impacto evasivo

Explorador ataque 1

Confundes a tus enemigos entrecruzando el campo de batalla ileso mientras haces tus ataques

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Objetivo: una criatura

Especial: puedes desplazarte un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Sabiduría antes o después del ataque

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo) o Destreza contra CA (a distancia)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 2[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia)

Impacto del colmillo doble

Explorador ataque 1

Hundes dos flechas o tus dos hojas en la carne de tu enemigo, haciéndole aullar de dolor.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia

Objetivo: una criatura

Especial: puedes desplazarte un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Sabiduría antes o después del ataque

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo; arma principal y arma de mano torpe) o Destreza contra CA (a distancia), dos ataques

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 1[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia) por ataque. Si ambos ataques impactan, infliges una cantidad de daño adicional igual a tu modificador de Sabiduría.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 1

Dividir el árbol

Explorador ataque 1

Disparas dos flechas al mismo tiempo, que se separan en vuelo para impactar a dos objetivos diferentes.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: dos criaturas a no más de 3 casillas entre sí

Ataque: Destreza contra CA. Realiza dos tiradas de ataque, elige el resultado más alto y aplícalo a ambos objetivos.

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Mandíbulas del lobo

Explorador ataque 1

Utilizas tus armas para rodear a tu enemigo y engañarlo para que exponga un punto débil, al que atacas.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo; arma principal y arma de mano torpe), dos ataques

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque.

Fallo: mitad de daño por ataque.

Trampa de oso del cazador

Explorador ataque 1

Un golpe bien apuntado a la pierna deja a tu enemigo cojeando y sangrando.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo) o Destreza contra CA (a distancia)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 2[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia), y el objetivo queda ralentizado y sufre daño 5 continuo (salvación termina ambas).

Fallo: mitad de daño, sin daño continuo, y el objetivo queda ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto repentino

Explorador ataque 1

Sostienes tus armas apuntando hacia abajo, y acuchillas el rostro de tu enemigo con una de ellas. Mientras este se gira para alejarse y baja la guardia, ruedas hacia un lado, te pones de pie y hundes tu otra arma en su espalda.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (arma de mano torpe)

Impacto: 1[A] de daño (arma de mano torpe).

Efecto: te desplazas una casilla y realizas un ataque secundario contra el objetivo.

Ataque secundario: Fuerza contra CA (arma principal)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (arma principal), y el objetivo queda debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 2

Ceder terreno

Explorador utilidad 2

Mientras tu enemigo te golpea, saltas hacia atrás, para evitar daños posteriores.

Encuentro ♦ Marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo te causa daño con un ataque cuerpo a cuerpo.

Efecto: puedes desplazarte un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría. Ganas un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

Consejo crucial

Explorador utilidad 2

Eres sabio en todos los aspectos. Mientras antes se den cuenta de ello tus amigos, más seguros y mejor estarán.

Encuentro ♦ Marcial

Reacción inmediata A distancia 5

Desencadenante: un aliado dentro del alcance que puedes ver u oír hace una prueba de habilidad empleando una habilidad en la que estás entrenado.

Efecto: concedes al aliado la aptitud para volver a tirar la prueba de habilidad, con un bonificador de poder igual a tu modificador de Sabiduría.

Parada desestabilizadora

Explorador utilidad 2

Bloqueas hábilmente el golpe de tu enemigo y vuelves su impulso contra él, haciéndole que tropiece hacia un lado.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata Cuerpo a cuerpo 1

Desencadenante: un enemigo falla tras atacarte en cuerpo a cuerpo.

Efecto: desliza al enemigo a una casilla adyacente a ti y ganas ventaja de combate contra él hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 3

Cortar y correr

Explorador ataque 3

Atacas dos veces mientras maniobras para colocarte en la posición más ventajosa posible.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia.

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo; arma principal y arma de mano torpe) o Destreza contra CA (a distancia), dos ataques

Especial: tras el primer o segundo ataque, puedes desplazarte un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Sabiduría.

Impacto: 1[A] + modif. de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 1[A] + modif. de Destreza de daño (a distancia) por cada ataque.

Impacto de la avispa de sombra

Explorador ataque 3

Atacas velozmente, como una avispa de sombra volando desde la oscuridad, golpeando donde tu enemigo es más vulnerable.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Objetivo: una criatura que sea tu presa

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo) o Destreza contra CA (a distancia)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 2[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia).

Impacto disruptivo

Explorador ataque 3

Frustras el ataque de un enemigo con una oportuna arremetida de tu hoja, o un rápido disparo de tu arco.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Desencadenante: tú o un aliado es atacado por una criatura

Objetivo: la criatura atacante

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo) o Destreza contra CA (a distancia)

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 1[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia). El objetivo sufre un penalizador a su tirada de ataque por el ataque desencadenado igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

Impacto del jabalí de colmillo de trueno

Explorador ataque 3

Atacas dos veces, haciendo que tus enemigos se tambaleen hacia atrás.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo; arma principal y arma de mano torpe) o Destreza contra CA (a distancia), dos ataques

Impacto: 1[A] + modif. Fuerza daño (cuerpo a cuerpo) o 1[A] + modif. Destreza daño (a distancia) por ataque. Con cada ataque, empujas al objetivo 1 casilla. Si ambos impactan al mismo objetivo, lo empujas tantas casillas como 1 + tu modif. Sabiduría.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 5**Doble asalto del lobo**

Explorador ataque 5

Caes sobre un enemigo con las armas desnudas, y tras ello te desvías hacia un lado e infliges una herida a otro adversario.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo

Especial: puedes desplazarte 2 casillas antes de hacer este ataque.

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA, 2 ataques (arma principal y de mano torpe)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (arma principal) y 1[A] + modificador de Fuerza de daño (arma de mano torpe).

Efecto: tras atacar al objetivo principal, puedes desplazarte 2 casillas y realizar un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura diferente al objetivo principal.

Ataque secundario: Fuerza contra CA (arma de mano torpe)

Impacto: 2[A] de daño (arma de mano torpe).

Escaramuza frenética

Explorador ataque 5

Salta al interior de la refriega y lanzas un torrente de acero sobre tus desprevenidos enemigos, que trastabillan con la ferocidad de tus ataques.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques

Especial: antes o después de estos ataques, puedes mover tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si un ataque impacta, el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, queda atontado y ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Tiro astillado

Explorador ataque 5

Tu flecha se hunde en la carne y se hace pedazos, incrustando astillas de madera profundamente en la herida

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo sufre un penalizador -1 a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro.

Tiro atroz

Explorador ataque 5

Una flecha bien colocada deja a tu enemigo encogido y aullando de dolor.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda debilitado (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no queda debilitado.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 6**Compañero hábil**

Explorador utilidad 6

Tus aliados se benefician de las cosas que has aprendido.

Diario ♦ Marcial

Acción menor A distancia 10

Objetivo: un aliado

Efecto: cualquier aliado en un radio de 10 casillas de ti que intente una prueba no entrenada con una habilidad en la que tú estés entrenado gana un bonificador de poder a las pruebas con una única habilidad de tu elección igual a tu modificador de Sabiduría. El aliado debe ser capaz de verte u oírte para obtener este bonificador. El beneficio dura hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Evadir emboscada

Explorador utilidad 6

Eres los ojos y oídos del grupo, siempre alerta para percibir signos de una emboscada.

Diario ♦ Marcial

Ninguna acción A distancia visión

Efecto: al comienzo de un asalto de sorpresa en el que alguno de tus aliados esté sorprendido, utiliza este poder para permitir que un número de aliados igual a tu modificador de Sabiduría evite estar sorprendido.

Surcar la refriega

Explorador utilidad 6

Avanzas esquivando a través de lo más denso de la lucha, negando a tus enemigos una oportunidad de mantenerte sujeto en un lugar.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo se mueve adyacente a ti

Efecto: puedes desplazarte un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

Espolón del halcón

Explorador ataque 7

Como el halcón, impactas con precisión calculada.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo) o Destreza contra CA (a distancia). Ganas un bonificador de poder a este ataque igual a tu modificador de Sabiduría. Ignora cualquier penalizador por cobertura u ocultación (pero no por cobertura superior u ocultación total).

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 2[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia).

Garras del grifo

Explorador ataque 7

Tus hojas de acero relucen amenazadoramente mientras provocas a tus enemigos con paradas y profundos cortes en su carne.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (arma principal), y 1[A] + modificador de Fuerza de daño (arma de mano torpe).

Púas de la mantícora

Explorador ataque 7

Lanzas dos flechas en rápida sucesión.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Destreza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño (primer disparo) y 1[A] + modificador de Destreza de daño (segundo disparo).

Torbellino arrollador

Explorador ataque 7

Cortas y apuñalas a los enemigos que te rodean con furia desatada, desequilibrándolos con estocadas y barridos a las piernas.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría y queda tumbado.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 9

Ataques a la carrera

Explorador ataque 9

Sin alterar el paso, haces dos ataques contra un único enemigo o dos objetivos diferentes.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: puedes moverte tu velocidad. En cualquier punto durante tu movimiento, puedes hacer dos ataques de Fuerza contra CA con un arma cuerpo a cuerpo o dos ataques de Destreza contra CA con un arma a distancia.

Impacto: 3[A] + modif. de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 3[A] + modif. de Destreza de daño (a distancia) por ataque.

Fallo: mitad de daño por ataque.

Disparo a bocajarro

Explorador ataque 9

Aunque amenazado por colmillos y garras, lanzas con calma una flecha a las fauces abiertas de una criatura, a apenas unas pulgadas de tu brazo extendido.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia 1

Objetivo: un enemigo adyacente.

Ataque: Destreza contra CA. Este ataque no provoca ataques de oportunidad.

Impacto: 4[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Hojas giratorias de acero

Explorador ataque 9

Giras con tus armas extendidas, utilizando el impulso y la habilidad para abrirte paso a tajos a través de las defensas del enemigo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Rociada de flechas

Explorador ataque 9

Disparas repetidas veces con poca potencia, lanzando flechas a todos los enemigos que hay frente a ti.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano estallido 3

Requisito: debes estar esgrimiendo un arma a distancia.

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en el estallido.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: mitad de daño.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 10

Ampliar la distancia

Explorador utilidad 10

Mantienes las distancias con un adversario que se acerca, retrocediendo fácilmente para alejarte de él.

Diario ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo se mueve para quedar adyacente a ti.

Efecto: puedes desplazarte 1 casilla y después moverte un número de casillas igual a 1 + tu modif. de Sabiduría. No puedes terminar tu movimiento adyacente al enemigo que desencadenó el poder.

Zancada expeditiva

Explorador utilidad 10

Como una gacela, sorprendes a aliados y enemigos por igual con tu repentina rapidez.

Encuentro ♦ Marcial**Acción menor** Personal**Objetivo:** un enemigo adyacente.**Efecto:** hasta el final de tu siguiente turno, tu velocidad aumenta en 4, y cuando te desplazas, puedes hacerlo una casilla adicional.**Zancada intrépida**

Explorador utilidad 10

Avanzas con habilidad a través de terreno difícil

Diario ♦ Marcial, posición**Acción menor** Personal**Efecto:** tu movimiento no se ve impedido por el terreno difícil.**PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13****Astillar armadura**

Explorador ataque 13

Atacas los puntos débiles de la armadura de tu oponente, no sólo causando daño, sino dejando además a tu presa vulnerable a ataques posteriores.

Encuentro ♦ Arma, marcial**Acción estándar** Cuerpo a cuerpo arma**Requisito:** debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques**Impacto:** 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si impacta un ataque, el objetivo sufre un penalizador a la CA igual a tu modificador de Sabiduría hasta el final de tu siguiente turno. Si ambos ataques impactan, el objetivo sufre un penalizador al a CA igual a 2 + tu modificador de Sabiduría hasta el final de tu siguiente turno.**Defensa ágil**

Explorador ataque 13

Entre impactos, utilizas ambas armas para desviar los golpes que llegan contra ti.

Encuentro ♦ Arma, marcial**Acción estándar** Cuerpo a cuerpo arma**Requisito:** debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques**Impacto:** 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque.

Si impactas con cualquiera de los dos ataques, ganas un

bonificador de poder a la CA igual a 2 + tu modificador de

Sabiduría hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto de sujeción

Explorador ataque 13

Con un ataque bien apuntado, sujetas a un enemigo al suelo o a un muro cercano.

Encuentro ♦ Arma, marcial**Acción estándar** Cuerpo a cuerpo o a distancia arma**Requisito:** debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia.**Objetivo:** una o dos criaturas.**Ataque:** Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo, arma principal y arma secundaria) o Destreza contra CA (a distancia), dos ataques**Impacto:** 1[A] + modif. de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 1[A] + modif. de Destreza de daño (a distancia) por ataque. El objetivo estará inmovilizado hasta el comienzo de tu siguiente turno.**Tiro de derribo**

Explorador ataque 13

Un tiro tumba a tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial**Acción estándar** A distancia arma**Objetivo:** una criatura de tu tamaño o menor.**Ataque:** Destreza contra Reflejos**Impacto:** 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda derribado.**PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 15****Acero aturdidor**

Explorador ataque 15

Superas los escudos y armadura de tus enemigos e infliges terribles cortes que les dejan tambaleantes e incapaces de reaccionar.

Diario ♦ Arma, marcial**Acción estándar** Cuerpo a cuerpo arma**Requisito:** debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.**Objetivo:** una o dos criaturas**Ataque:** Fuerza contra Fortaleza (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques**Impacto:** 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si un ataque impacta, el objetivo queda aturdido (salvación termina).

Si ambos ataques impactan, el objetivo queda aturdido e inmovilizado (salvación termina ambos).

Fallo: mitad de daño por ataque, y el objetivo no queda aturdido ni inmovilizado.**Cascada de cuchillas**

Explorador ataque 15

El tiempo parece ralentizarse mientras tus armas caen sobre tus desventurados enemigos como la lluvia desde un cielo ominoso.

Diario ♦ Arma, marcial**Acción estándar** Cuerpo a cuerpo arma**Requisito:** debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.**Objetivo:** una o más criaturas**Ataque:** Fuerza contra CA. Alterna los ataques del arma principal y del arma de mano torpe hasta que falles. En cuanto un ataque falle, este ataque termina.**Impacto:** 2[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque.**Heridas sangrantes**

Explorador ataque 15

Tus flechas atraviesan la carne, y de las heridas la sangre brota en arroyos carmesí.

Diario ♦ Arma, marcial**Acción estándar** A distancia arma**Objetivo:** una, dos o tres criaturas**Ataque:** Destreza contra CA, tres ataques**Impacto:** 1[A] + modificador de Destreza de daño por ataque, y daño continuo 5 (salvación termina). Un objetivo impactado dos veces sufre daño continuo 10 (salvación termina), y uno impactado tres veces sufre daño continuo 15 (salvación termina).**Fallo:** mitad de daño por ataque, y sin daño continuo.

Flechas desconcertantes

Explorador ataque 15

Tus objetivos no saben qué les ha golpeado.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una, dos o tres criaturas

Ataque: Destreza contra CA, tres ataques

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño por ataque. Un objetivo impactado una vez queda atontado (salvación termina). Uno impactado dos veces estará aturdido (salvación termina). Un objetivo impactado tres veces estará aturdido (salvación termina) y sufrirá +2[A] de daño.

Fallo: el objetivo está atontado (salvación termina).

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 16

Evadir el golpe

Explorador utilidad 16

Cuando tu enemigo lanza su ataque, saltas para evitarlo, por lo que su golpe sólo encuentra aire.

Diario ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo.

Efecto: desplázate 1 casilla alejándote del enemigo.

Respiro momentáneo

Explorador utilidad 16

En medio del caos del combate, eres capaz de calmarte durante un instante y recuperarte de un efecto dañino.

Diario ♦ Marcial

Acción estándar Personal

Efecto: desplázate un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría y realiza una tirada de salvación. Ya no estás señalado por un enemigo.

Zancada prodigiosa

Explorador utilidad 16

Tienes un talento asombroso para estar en el lugar adecuado en el momento justo.

Diario ♦ Marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: tu velocidad aumenta en 2.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Desgarramiento del guepardo

Explorador ataque 17

Giras con tus cuchillas extendidas, cortando a tus enemigos en las piernas y haciéndoles caer al suelo gimoteando.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: todos los objetivos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo estará inmovilizado y tumbado hasta el final de tu siguiente turno.

Disparo triple

Explorador ataque 17

Lanzas una descarga de tres flechas, que atraviesan el campo de batalla susurrando amenazas de destrucción.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una, dos o tres criaturas

Ataque: Destreza contra CA, tres ataques.

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño por ataque.



Flecha de venganza

Explorador ataque 17

Apuntas tu arco al villano que acaba de herir a tu amigo y lanzas una flecha vengativa.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata A distancia arma

Desencadenante: una criatura dentro del alcance ataca a un aliado tuyo

Objetivo: la criatura atacante

Ataque: Destreza contra CA, y ganas un bonificador de poder a este ataque igual a tu modificador de Sabiduría.

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Destripar con dos armas

Explorador ataque 17

Esgrimes tus armas en letales arcos, inundando el campo de batalla con la sangre de tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si ambos ataques impactan, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño adicionales y estará debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 19**Disparo dos en uno**

Explorador ataque 19

El primer disparo siempre es el más difícil.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA, dos ataques. Si el primer ataque impacta, ganas un bonificador +5 a la tirada de ataque para el segundo ataque. Si el primer ataque falla, lleva a cabo el segundo del modo normal.

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño por ataque.

Fallo: mitad de daño.

Flecha del gran ariete

Explorador ataque 19

Lanzas una flecha que atraviesa a un enemigo, lo arroja hacia atrás y lo derriba.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño. Además, empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Fuerza, y queda tumbado.

Fallo: mitad de daño, y empujas al objetivo 1 casilla y queda tumbado.

Jaula cruel de acero

Explorador ataque 19

Te mueves rápidamente en torno a tus enemigos, avanzando y retrocediendo para lanzar un cruel golpe con cada ágil paso.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: una, dos o tres criaturas

Ataque: Fuerza +2 contra CA, tres ataques

Impacto: 2[A] + modif. de Fuerza de daño (primer ataque; principal), 2[A] + modif. de Fuerza de daño (segundo ataque; mano torpe), y 1[A] + modif. de Fuerza de daño (tercer ataque; principal). Un objetivo impactado una vez queda atontado hasta el final de tu siguiente turno. Un objetivo impactado dos veces queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno. Un objetivo impactado tres veces queda aturdido y debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño por ataque, y el objetivo no queda atontado, aturdido ni debilitado.

Efecto: tras el primer ataque y tras el segundo ataque puedes desplazarte 1 casilla.

Torbellino hiriente

Explorador ataque 19

Gotitas carmesí salpican mientras cortas a todos los enemigos cercanos.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques por objetivo.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si impactas a un objetivo con un arma, éste sufre daño continuo 5 (salvación termina). Si impactas a un objetivo con ambas armas, sufre daño continuo 10 (salvación termina).

Fallo: mitad de daño por ataque, y sin daño continuo.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 22**Fantasma del bosque**

Explorador utilidad 22

Desapareces en tu entorno con tal velocidad y habilidad que tus enemigos ni siquiera pueden comenzar a intuir dónde puedes estar.

Diario ♦ Ilusión, marcial

Acción estándar Personal

Efecto: cuando no sea tu turno, los enemigos te tratarán como si fueras invisible si tienes cobertura u ocultación respecto a ellos. Los enemigos aún sabrán qué casilla ocupas si te vieron en ella en cualquier momento durante un asalto. Este efecto dura hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Golpear el polvo

Explorador utilidad 22

Te tiras al suelo, ruedas una distancia segura, y te pones en pie sin mayores daños.

Diario ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: eres impactado por un ataque de área o cercano.

Efecto: desplázate un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

Maestro de la caza

Explorador utilidad 22

Apuntas con cuidado en cada disparo.

Diario ♦ Marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: ganas un bonificador a las tiradas de daño igual a tu modificador de Sabiduría.

Zancada segura

Explorador utilidad 22

Maniobras hábilmente en torno a tus enemigos mientras la batalla se desarrolla.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Efecto: te desplazas una cantidad de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23

Capa de espinos

Explorador ataque 23

Apuñalas y sajas a los enemigos que se acercan a ti.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si un ataque impacta, el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final de tu siguiente turno. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, este penalizador empeora hasta -4.

Efecto: si una criatura adyacente realiza un ataque contra ti y falla antes del comienzo de tu siguiente turno, realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra ella tanto con tu arma principal como con la de mano torpe como reacción inmediata.

Cuchilla guardiana

Explorador ataque 23

Tu enemigo te ataca, y mientras te defiendes con una hoja, hundes la otra profundamente en su garganta.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo arma

Desencadenante: una criatura realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra ti

Objetivo: la criatura atacante

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, las tiradas de ataque del objetivo contra ti sufren un penalizador igual a tu modificador de Sabiduría.

Disparo martillo

Explorador ataque 23

Pones a prueba la fuerza de la cuerda de tu arco al tensarla todo lo que puedes y lanzarla contra un enemigo desprevenido.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 4[A] + modificador de Destreza de daño, y empujas al objetivo un número de casillas igual a 2 + tu modificador de Sabiduría.

Andanada de la mantícora

Explorador ataque 23

Acribillas a tu enemigo con flechas

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA, tres ataques

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño por ataque. Si dos ataques impactan, infliges 1[A] de daño adicional. Si los tres ataques impactan, infliges 2[A] de daño adicional.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 25

Flechas imparables

Explorador ataque 25

Lanzas una andanada de flechas con tal fuerza que ensartan a varios enemigos cercanos.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano estallido 5

Requisito: debes estar esgrimiendo un arma a distancia.

Objetivo: todos los enemigos en el estallido

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Reflejos del tigre

Explorador ataque 25

Contrarrestas el ataque de tu oponente con un feroz impacto.

Diario ♦ Marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: puedes hacer un ataque básico contra un enemigo que elijas, como interrupción inmediata si te ataca.

Tormenta de sangre

Explorador ataque 25

Con arco o cuchillas, haces llover una serie de golpes mortales sobre tu oponente.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo o un arma a distancia.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (cuerpo a cuerpo; arma principal y arma de mano torpe) o Destreza contra CA (a distancia), dos ataques

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (cuerpo a cuerpo) o 2[A] + modificador de Destreza de daño (a distancia) por ataque.

Fallo: mitad de daño por ataque.

Efecto: tras hacer estos ataques, puedes desplazarte un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Desgarro mortal

Explorador ataque 27

Hundes tus armas en tu oponente y las arrancas con la ferocidad de un tigre, dejando a tu presa jadeando medio muerta.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque. Si ambos ataques impactan, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño adicionales y está aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Disparo relámpago

Explorador ataque 27

Mientras un enemigo se tambalea a causa de una herida terrible, le lanzas con rapidez una flecha para acabar con él.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata A distancia arma

Desencadenante: una criatura que puedas ver acaba de sufrir daño

Objetivo: la criatura que sufrió el daño

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, o 3[A] + modificador de Destreza de daño si el objetivo está maltrecho.

Granizo de flechas

Explorador ataque 27

Lanzas un bombardeo de flechas que impactan a todos los enemigos que hay ante ti.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: todos los enemigos dentro del alcance

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño.

Tornado errante

Explorador ataque 27

Impactas a tus enemigos en todas direcciones. Entonces, como un tornado, comienzas a avanzar por el campo de batalla y desatas una segunda carnicería de acero giratorio.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: puedes desplazarte un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Sabiduría, y hacer otro ataque cercano de explosión 1 (como el anterior).

Tejer una telaraña de acero

Explorador ataque 29

Cruzando tus cuchillas, formas una defensa tan sólida como un poderoso escudo, preparado para contraatacar si tu enemigo no es afortunado.

Diario ♦ Arma, marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo arma

Desencadenante: un enemigo te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: el enemigo desencadenante

Ataque: Fuerza contra CA, dos ataques (arma principal y arma de mano torpe).

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño (arma principal) y 1[A] + modificador de Fuerza de daño (arma de mano torpe).

Si ambos ataques impactan, el ataque del objetivo falla.

Fallo: mitad de daño con tu arma principal, y ningún daño con tu arma secundaria.

SENDAS DE PARANGÓN

4

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 29**Disparo tres en uno**

Explorador ataque 29

Si puedes impactar con la primera flecha, las otras la seguirán.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA, tres ataques. Si el primer ataque impacta, ganas un bonificador +5 a la segunda y tercera tirada de ataque. Si el primer ataque falla, tira la segunda y tercera tirada de ataque del modo normal.

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño por ataque.

Fallo: mitad de daño por ataque.

Golpe reiterado

Explorador ataque 29

Completas cada impacto con un golpe de revés que se abre paso a través de las defensas de tu enemigo.

Diario ♦ Arma, marcial, posición

Acción menor Personal

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Efecto: puedes utilizar tu arma de mano torpe para llevar a cabo un ataque básico cuerpo a cuerpo con un penalizador -2 contra cada enemigo al que impactes utilizando un poder de ataque.

ARQUERO DE CAMPO DE BATALLA

“No hay objetivo al que no pueda alcanzar, no importa lo lejos que esté, no importa lo pequeño que sea”.

Prerrequisito: clase explorador, estilo de lucha con arco.

Te conviertes en un parangón de puntería, un arquero sin rival que permanece frío y calmado incluso en las situaciones más intensas de una batalla. Tu experiencia y habilidad se muestran en cada proyectil que lanzas hacia un objetivo, y cualquier batalla va al menos un poco mejor contigo en el campo.

RASGOS DE LA SENDA DEL ARQUERO DEL CAMPO DE BATALLA

Acción de arquero (nivel 11.º): puedes gastar un punto de acción para repetir una tirada de ataque a distancia o de daño a distancia, en vez de para llevar a cabo una acción adicional.

Experiencia en el campo de batalla (nivel 11.º): puedes designar a más de una criatura como tu presa en un momento dado, hasta una cantidad igual a tu modificador de Sabiduría. Además, cualquier ataque hecho contra una presa recibe un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

Estallido de batalla (nivel 16.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional o ganar el beneficio de tu Acción de arquero, ganas también un bonificador +5 a la CA contra ataques de oportunidad hasta el final del encuentro.

PROEZAS DEL ARQUERO DEL CAMPO DE BATALLA

Fuego combinado Arquero del campo de batalla ataque 11

Combinas tu disparo con uno de tus aliados para acabar con un enemigo problemático.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata A distancia arma

Desencadenante: un aliado hace un ataque a distancia o un ataque de área

Objetivo: una criatura atacada por tu aliado

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño.

Gloria del arquero Arquero del campo de batalla utilidad 12

Un enemigo cae, y aquellos que permanecen están a punto de conocer en qué consiste el heroísmo.

Encuentro ♦ Marcial

Acción gratuita Personal

Desencadenante: uno de tus ataques a distancia reduce a un enemigo a 0 puntos de golpe o menos

Efecto: ganas un punto de acción que debes gastar antes del final de tu siguiente turno.

Perdición de la presa Arquero del campo de batalla ataque 20

Tienes múltiples presas a la vista, por lo que lanzas una mortífera descarga de disparos contra cada una de ellas.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: todos los enemigos designados como tu presa

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] de daño.

Fallo: el objetivo queda tumbado por esquivar tu ataque.

CAZADOR DE BESTIAS

"Yo soy el cazador. Tú eres mi presa".

Prerrequisito: clase explorador, estilo de lucha con arco

Te conviertes en el cazador definitivo de bestias o bestias mágicas, acosando a las presas que elijas con tranquila astucia y sorprendente comodidad. Contra tu presa elegida, cada flecha alcanza su objetivo con una precisión infalible y una velocidad impactante.

RASGOS DE LA SENDA DEL CAZADOR DE BESTIAS

Acción del cazador de bestias (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, además ganas un bonificador +4 a las tiradas de ataque contra tu presa hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Presa elegida (nivel 11.º): elige una de las siguientes palabras clave: bestia o bestia mágica. Tu rasgo de clase Presa del cazador inflige 2 puntos de daño adicional contra las criaturas del tipo elegido.

Acción de desplazamiento (nivel 16.º): después de gastar un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, puedes desplazarte como acción menor hasta el final del encuentro.

PROEZAS DEL CAZADOR DE BESTIAS

Flecha de precisión Cazador de bestias ataque 11

Tu disparo no se ve obstaculizado por obstrucciones ni velos mágicos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata A distancia arma

Objetivo: una criatura designada como tu presa

Especial: ignora los penalizadores por cobertura (pero no por cobertura superior), ocultación y ocultación total. Puedes atacar a un objetivo invisible como si no lo fuera.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Gracia del cazador Cazador de bestias utilidad 12

Mientras tus aliados aún evalúan a la masa de enemigos que está rodeándoles, tú te colocas en posición y pones en marcha tus planes.

Diario ♦ Marcial

Ninguna acción Personal

Efecto: realiza una prueba de Sigilo y utilízala como tu resultado de iniciativa. Si logras el primer turno del encuentro, puedes desplazarte hasta tu velocidad como acción gratuita antes de llevar a cabo otras acciones.

Objetivo del cazador de bestias Cazador de bestias ataque 20

"¡Este enemigo es mi presa!"

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: el objetivo es designado como tu presa hasta el final del encuentro, y puedes designar a una criatura adicional como presa siguiendo las reglas normales de Presa del cazador.

GUARDIÁN DE LA TORMENTA

"He aceptado la carga de los guardianes de la tormenta de las tierras Salvajes de las hadas, y esta región está bajo mi protección".

Prerrequisito: clase explorador, estilos de lucha con dos armas

Tu papel como guardián y defensor de los territorios salvajes alcanza nuevas cotas cuando aprendes los antiguos secretos de los guardianes de la tormenta de las tierras Salvajes de las hadas. Estas técnicas convierten tus cuchillas giratorias en una tormenta de destrucción que hace llover golpes que castigan a tus enemigos. Con cada tajo de tu arma, el viento aúlla, anticipando la tormenta que se aproxima.

RASGOS DE LA SENDA DEL GUARDIÁN DE LA TORMENTA

Acción de paso de la tormenta (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, puedes teleportarte 3 casillas antes o después de utilizar la acción adicional.

Cuchilla de la tormenta (nivel 11.º): mientras estés armado con un arma cuerpo a cuerpo y seas capaz de llevar a cabo un ataque de oportunidad, un enemigo adyacente (a tu

elección) sufrirá un daño igual a tu modificador de Destreza al final de tu turno.

Tormenta de cuchillas gemelas (nivel 16.º): mientras estés armado con un arma cuerpo a cuerpo y seas capaz de llevar a cabo un ataque de oportunidad, dos enemigos adyacentes (a tu elección) sufrirán daño de relámpago igual a tu modificador de Destreza al final de tu turno.

PROEZAS DEL GUARDIÁN DE LA TORMENTA

Despejar el terreno Guardián de la tormenta ataque 11

Barres con tus armas en poderosos arcos a tu alrededor, cortando a los enemigos que se acercan demasiado y lanzándolos hacia atrás.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla.

Abandonar la precaución Guardián de la tormenta utilidad 12

¡Qué demonios! Sólo se vive una vez.

Encuentro ♦ Marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: sufres un penalizador -2 en todas las defensas y ganas un bonificador +2 a las tiradas de ataque.

Huracán de acero frío Guardián de la tormenta ataque 20

Te lanzas al centro de tus enemigos y, como un viento gélido, los desuellas vivos.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo.

Especial: antes de atacar, desplázate un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal y arma de mano torpe), dos ataques por objetivo

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño por ataque.

Efecto: recuperas tus nuevas energías si ya las habías utilizado durante este encuentro.

GUÍA

“Puedo encontrar un camino que nos lleve a través de ese laberinto de horror, y guiaros con seguridad hasta el otro extremo”.

Prerrequisito: clase explorador, estilos de lucha con dos armas

Te conviertes en el batidor definitivo, encontrando un camino a través de cualquier situación. A veces encuentras la mejor ruta, pero otras debes labrarte ese camino a través de territorios salvajes, con tus dos armas cantando a través del aire.

RASGOS DE LA SENDA DEL GUÍA

Acción de guía (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además una acción de movimiento.

Perfeccionado por la batalla (nivel 11.º): ganas dos esfuerzos curativos adicionales por día.

Recuperación cruel (nivel 16.º): cuando impactas a un enemigo y este sufre daño de tu Presa del cazador, ganas una cantidad de puntos de golpe temporales igual a la cantidad de daño de la Presa del cazador + tu modificador de Sabiduría.

PROEZAS DE GUÍA

Mal paso Guía ataque 11

Tu enemigo penetra sin saberlo en tu trampa, y le atrapas por sorpresa con una acometida repentina y paralizadora.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo arma

Desencadenante: un enemigo adyacente se mueve o se desplaza

Objetivo: el enemigo

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Actuar juntos Guía utilidad 12

Va en tu carácter sacar provecho del acto de valentía que tu camarada acaba de realizar.

Diario ♦ Marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: un aliado gasta un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional.

Efecto: ganas un punto de acción, que debes gastar antes del final de tu siguiente turno.

Marca del degollador Guía ataque 20

Te parapetas, levantas tus armas, y labras profundas heridas en la carne de tus enemigos

Diario ♦ Arma, curación, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo dos armas cuerpo a cuerpo

Especial: puedes gastar un esfuerzo curativo antes de atacar.

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (arma principal)

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño (arma principal).

Efecto: el objetivo está señalado hasta el final del encuentro.

Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura diferente al objetivo principal.

Ataque secundario: Fuerza contra CA (arma de mano torpe)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño (arma de mano torpe).

Efecto: el objetivo está señalado hasta el final del encuentro.



“¡Antes tendrás que enfrentarte conmigo, dragón!”

RASGOS DE CLASE

Rol: defensor. Eres muy duro y tienes aptitudes excepcionales para contener a los enemigos en el cuerpo a cuerpo.

Fuente de poder: marcial. Te has convertido en un experto en el combate gracias a incontables horas de práctica, determinación y pura dureza física.

Características clave: Fuerza, Destreza, Sabiduría, Constitución.

Competencias con armadura: tela, cuero, pieles, cota de mallas, escamas; escudo ligero, escudo pesado

Competencias con armas: sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia, militares a distancia

Bonificador a defensa: +2 a Fortaleza

Puntos de golpe a 1.º nivel: 15 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 6

Esfuerzos curativos por día: 9 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: De la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige tres habilidades entrenadas a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Aguante (Con), Atletismo (Fue), Intimidar (Car), Recursos (Car), Sanar (Sab).

Opciones de diseño: guerrero con una gran arma, guerrero guardián

Rasgos de clase: Desafío de combate, Superioridad de combate, Talento con arma de guerrero.

Los guerreros son combatientes expertos y decididos, entrenados para proteger a los otros miembros de sus grupos de aventureros. Los guerreros definen la primera línea golpeando y tajando a sus enemigos hasta hacerlos caer mientras rechazan sus ataques empleando pesadas armaduras. Los guerreros esgrimen sus armas por oro, por gloria, por deber o incluso por el simple placer del ejercicio marcial desenfrenado.

Sin importar tu nivel de habilidad y las armas concretas que finalmente domines, tus motivaciones serán lo que define a quién defiendes y con quién te enfrentas. Puedes ser un campeón noble que dedica su hoja a causas galantes, un mercenario calculador que se preocupa más por el sonido del oro que por las alabanzas, un príncipe sin hogar huyendo de unos asesinos, o un matón sediento de sangre a la búsqueda de la siguiente gran pelea.

Tu futuro es tuyo. Cuando desenvainas tu arma, ¿qué grito de guerra brota de tus labios?

CÓMO CREAR UN GUERRERO

Puedes elegir cualquier poder de guerrero que te guste para tu personaje, pero los guerreros se dividen de forma natural en dos grupos básicos: el guerrero con una gran arma y el guerrero guardián. Todos los guerreros confían en la Fuerza. Además, necesitan la Constitución, la Destreza o la Sabiduría dependiendo de que arma prefieran. Consulta 'Guerreros y armas cuerpo a cuerpo' para más información.

GUERRERO CON UNA GRAN ARMA

Estás interesado en infligir la mayor cantidad de daño posible. Prefieres las grandes armas a dos manos, como el mandoble o la gran hacha. Estás más interesado en pegar duro que en luchar astutamente. Tu mejor puntuación de característica definitivamente será la Fuerza. Una buena Constitución mejora tu capacidad de utilizar armas de gran daño, como hachas o martillos. Además, unos puntos de golpe adicionales siempre ayudan. Elige poderes que funcionen bien con armas a dos manos para sacar el máximo provecho a este diseño.

Dote sugerida: Ataque poderoso (Dote humana: Estallido de acción).

Habilidades sugeridas: Aguante, Atletismo, Intimidar.

Poderes a voluntad sugeridos: Hendedura, Impacto segador.

Poder de encuentro sugerido: Barrido giratorio.

Poder diario sugerido: Impacto bruto.

GUERRERO GUARDIÁN

Para luchar mejor, luchas con más astucia. Estás dispuesto a cambiar poder ofensivo por defensas superiores, y una mejor capacidad para controlar el campo de batalla que te rodea. Luchas con un escudo pesado y una buena arma a una mano, como una espada larga, un mangual o un hacha de batalla. Como el guerrero con una gran arma, haces de la Fuerza tu mejor característica. Tras ello, da prioridad a tu Destreza para aprovecharte de las armas que pueden ser mejoradas con dotes basadas en Destreza, o a tu Sabiduría para sacar el máximo provecho del rasgo de clase superioridad en combate. Es difícil tanto herirte como alejarse de ti. Elige poderes que pongan en valor tu arma a una mano y tu escudo, y aprovéchate también de tu alta puntuación de Destreza.

Dote sugerida: Soltura con un arma (Dote humana: Perseverancia humana).

Habilidades sugeridas: Recursos, Intimidar, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: Impacto seguro, Marea de hierro.

Poder de encuentro sugerido: Ataque de cobertura.

Poder diario sugerido: Impacto de réplica.

RASGOS DE LA CLASE GUERRERO

Algunas de tus aptitudes más importantes son la capacidad de llevar una armadura muy buena, tu excepcional total de puntos de golpe, y tu dominio de todas las armas militares. Además, tienes tres rasgos de clase únicos.

DESAFÍO DE COMBATE

En combate, es peligroso ignorar a un guerrero. Cada vez que ataques a un enemigo, tanto si el ataque impacta como si falla, puedes elegir señalar a ese enemigo. La señal dura hasta el final de tu siguiente turno. Mientras un objetivo está señalado, sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque en cualquier ataque que no te tenga a ti como objetivo. Una criatura sólo puede estar señalada una vez en un momento dado. Una nueva señal reemplaza a otra que estuviese activa.

Además, cada vez que un enemigo señalado que esté adyacente a ti se desplace o realice un ataque que no te incluya a ti, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo básico contra ese enemigo como interrupción inmediata.

SUPERIORIDAD EN COMBATE

Ganas un bonificador a los ataques de oportunidad igual a tu modificador de Sabiduría. Un enemigo golpeado por tu ataque de oportunidad deja de moverse, si fue un movimiento lo que provocó el ataque. Si todavía le quedan acciones, el enemigo puede utilizarlas para seguir moviéndose.

TALENTO CON ARMA DE GUERRERO

Elige armas a una mano o a dos manos. Cuando utilices un arma del estilo elegido, ganas un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

LOS GUERREROS Y LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Los guerreros dominan complejidades del manejo de las armas cuerpo a cuerpo que los demás personajes no pueden igualar. A diferencia de las otras clases, los guerreros tienen muchos poderes de encuentro que funcionan mejor cuando se emplean con tipos concretos de armas cuerpo a cuerpo (consulta la tabla siguiente). Los poderes asociados con un grupo de armas favorecen una combinación concreta de características, por lo que los guerreros con Constitución alta es probable que quieran emplear hachas, martillos o picos,

EL GUERRERO DE UN VISTAZO

Características: eres extremadamente duro, con una gran Clase de armadura y muchos puntos de golpe. Tienes una enorme capacidad de recuperación frente a los ataques físicos. No cuentas con muchas capacidades para luchar a distancia, pero destacas en el combate cuerpo a cuerpo. Posees aptitudes especiales que hacen peligroso para los enemigos el ignorarte, por lo que puedes contener a tus oponentes y mantenerlos lejos de tus amigos.

Religión: los guerreros prefieren de forma natural a dioses de la guerra, el combate, las aventuras o el valor. Bahamut y Kord son populares, y también Avandra. Muchos guerreros no alineados o malignos rinden homenaje a Perdición, el dios de la guerra.

Razas: los guerreros provienen de todas las razas. Los dracónidos, enanos y humanos son los guerreros más comunes.

mientras que los guerreros con Destreza elevada es más probable que prefieran hojas pesadas, hojas ligeras, manguales o lanzas. Las dotes de arma descritas en el Capítulo 6, que proporcionan aptitudes optimizadas para grupos de armas concretos, también favorecen la mismas combinaciones de características, por lo que la lista que hay a continuación indica los grupos de armas cuerpo a cuerpo y la puntuación de característica que con mayor probabilidad te ayudará a optimizar tus capacidades de guerrero con ese grupo de armas.

Grupos de armas cuerpo a cuerpo y estadísticas asociadas

Arma de asta: Sabiduría [y en raras ocasiones Destreza] (alabarda, guja, lanza larga).

Bastón: Constitución (bastón).

Hacha: Constitución y una Fuerza superior a la normal (alabarda, gran hacha, hacha de batalla, hacha de mano).

Hoja ligera: la Destreza sola en ocasiones es suficiente (daga, espada corta, estoque, hoz, katar, shuriken).

Hoja pesada: Destreza (alfanjón, cimitarra, espada bastarda, espada larga, mandoble, guadaña, guja).

Lanza: Destreza (jabalina, lanza, lanza larga).

Mangual: Constitución (cadena armada, mangual, mangual pesado).

Martillo: Constitución (atarraga, martillo arrojado, martillo de guerra).

Maza: Constitución (clava, gran clava, maza, maza de armas).

Pico: Constitución [y en raras ocasiones Destreza] (pico de guerra).

La mayoría de los grupos de armas cuerpo a cuerpo, con la excepción de las hojas ligeras, requieren cierto nivel de Fuerza para acceder a las dotes de armas que mejoran su importancia (las hojas ligeras cuentan con algunas dotes que sólo requieren Destreza, aunque otras dotes de hoja ligera también necesitan una cierta Fuerza). La lista de grupos de armas anterior menciona la puntuación de característica además de la Fuerza que ayuda a acceder a las dotes que mejoran un grupo de armas concreto, así como los poderes de guerrero que están vinculados a grupos de armas concretos.

La Fuerza es mencionada en la lista sólo si un grupo de armas tiene unos requisitos de Fuerza inusualmente altos. Unas pocas armas, incluidas la mayoría de las de asta, son parte de varios grupos, y por lo tanto pueden ser enfocadas desde diferentes diseños de puntuaciones de característica óptimos.

PODERES DE GUERRERO

Tus poderes reciben el nombre de proezas. Algunas funcionan mejor para guerreros de gran arma y otras para guerreros guardianes, pero puedes elegir cualquier poder que te guste cuando alcances un nivel que te permita elegir uno nuevo. La elección de arma que hagas también proporciona beneficios a algunos poderes de guerrero.

PROEZAS A VOLUNTAD DE NIVEL 1

Hendedura

Guerrero ataque 1

Golpeas a un enemigo, y para después lanzarte sobre otro.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y un enemigo adyacente a ti sufre daño igual a tu modificador de Fuerza.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Impacto segador

Guerrero ataque 1

Alternas tus ataques segadores con crueles pinchazos y pequeños cortes que se deslizan a través de las defensas de tu enemigo.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Fallo: la mitad del modificador de Fuerza de daño. Si estás esgrimiendo un arma a dos manos, infliges daño igual a tu modificador de Fuerza.

Impacto seguro

Guerrero ataque 1

Cambias potencia por precisión

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +2 contra CA

Impacto: 1[A] de daño.

Aumenta el daño a 2[A] a nivel 21º.

Marea de hierro

Guerrero ataque 1

Tras cada poderoso golpe, interpones tu escudo y lo utilizas para empujar a tu enemigo hacia atrás.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar utilizando un escudo.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla si es de tu tamaño, más pequeño o una categoría de tamaño mayor. Puedes desplazarte al espacio que ocupaba el objetivo.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1

Ataque de cobertura Guerrero ataque 1

Lanzas una vertiginosa oleada de golpes a tu enemigo, obligándole a que te dedique toda su atención. Bajo la cobertura de tu feroz ataque, uno de tus aliados puede retirarse a salvo de ese enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y un aliado adyacente al objetivo puede desplazarse 2 casillas.

Ataque de pasada Guerrero ataque 1

Golpeas a un enemigo y permites que el impulso te haga avanzar para lanzar un segundo impacto contra otro enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y puedes desplazarte 1 casilla. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura diferente al objetivo principal.

Ataque secundario: Fuerza + 2 contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Barrido giratorio Guerrero ataque 1

Giras bajo la guardia de tu enemigo con un corte largo y poderoso, y a continuación le barres con tu pierna, dejándole tumbado de bruces.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modif. de Fuerza de daño, y derribas al oponente.

Impacto de la serpiente de acero Guerrero ataque 1

Apuñalas cruelmente la rodilla o el pie de tu enemigo para ralentizarlo. No importa lo duro que sea, esa pierna le va a doler bastante.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modif. de Fuerza de daño, y el objetivo queda ralentizado y no puede desplazarse hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 1

Amenaza del villano Guerrero ataque 1

Impactas con fuerza a tu enemigo y le acosas con hábiles paradas y potentes contraataques.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y ganas un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque y un bonificador +4 a las tiradas de daño contra el objetivo hasta el final del encuentro.

Fallo: ganas un bonificador +1 de poder a las tiradas de ataque y un bonificador +2 de poder a las tiradas de daño contra el objetivo hasta el final del encuentro.

Impacto bruto Guerrero ataque 1

Aplastas armadura y huesos por igual con un golpe atronador.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Impacto de réplica Guerrero ataque 1

Un oportuno golpe contra un enemigo odiado te revigoriza, dándote la fuerza y resolución para continuar luchando.

Diario ♦ Arma, curación, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y puedes emplear un esfuerzo curativo.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 2

Aguante ilimitado Guerrero utilidad 2

Te deshaces de tus peores heridas.

Diario ♦ Curación, marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: ganas regeneración 2 + tu modificador de Con cuando estás maltrecho.

Imparable Guerrero utilidad 2

Dejas que un estallido de adrenalina te impulse durante de la batalla.

Diario ♦ Curación, marcial

Acción menor Personal

Efecto: ganas puntos de golpe temporales iguales a 2d6 + tu modificador de Con.

Ponte aquí Guerrero utilidad 2

Tiras de uno de tus aliados para colocarlo en una posición más ventajosa.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Cuerpo a cuerpo 1

Objetivo: un aliado adyacente voluntario

Efecto: deslizas al objetivo 2 casillas hasta una casilla adyacente a ti.

Sin huecos Guerrero utilidad 2

Alzas tu arma o escudo para bloquear un hueco en tus defensas.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo te ataca y tiene ventaja de combate contra ti.

Efecto: cancelas la ventaja de combate que iba a tener ese ataque.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 3

Danza de acero

Guerrero ataque 3

Tras girar tu arma en una elegante forma de ocho, lanzas un ataque repentino.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fue de daño.

Arma: si estás esgrimiendo un arma de asta o una hoja pesada, el objetivo queda ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Golpe aplastante

Guerrero ataque 3

Tomas impulso y lanzas un golpe devastador con tu arma

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fue de daño.

Arma: si estás esgrimiendo un hacha, un martillo o una maza, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Con.

Golpe de barrido

Guerrero ataque 3

Pones toda tu fuerza en un único y poderoso giro de tu arma que golpea a varios enemigos a la vez.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todas las criaturas que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo un hacha, un mangual, una hoja pesada o un pico, ganas un modificador a la tirada de ataque igual a la mitad de tu modificador de Fue.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Impacto preciso

Guerrero ataque 3

Intercambias daño por precisión cuando realmente quieres acertar con tu ataque.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +4 contra Reflejos

Impacto: 1[A] + modificador de Fue de daño.

Impulso perforante

Guerrero ataque 3

Impulsas tu arma a través de un punto débil en las defensas de tu enemigo

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Arma: si estás esgrimiendo una hoja ligera o una lanza, ganas un bonificador a la tirada de ataque igual a tu modificador de Des.

Impacto: 1[A] + modificador de Fue de daño.

Arma: si estás esgrimiendo una hoja ligera o una lanza, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Des.

Lluvia de golpes

Guerrero ataque 3

Lanzas una serie de golpes sobre tu oponente a tal velocidad que es difícil distinguirlos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos, dos ataques

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo una hoja ligera, una lanza o un mangual y tienes una Des 15 o superior, realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: el mismo objetivo o uno diferente.

Ataque secundario: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 5

Golpe mareante

Guerrero ataque 5

Golpeas con enorme fuerza la parte superior de la cabeza de tu enemigo.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fue de daño, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Lluvia de acero

Guerrero ataque 5

Haces girar tu arma continuamente, cortando y saizando a los enemigos cercanos.

Diario ♦ Arma, marcial, posición

Acción menor Personal

Objetivo: una criatura

Efecto: cualquier enemigo que comience su turno adyacente a ti sufre 1 [A] de daño, siempre y cuando tú seas capaz de hacer ataques de oportunidad.

Romper el caparazón

Guerrero ataque 5

Te abres paso a través de la armadura de tu enemigo para infligir una dolorosa herida que sangra.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fue de daño, y el objetivo sufre daño continuo 5 y un penalizador -2 a la CA (salvación termina ambos).

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 6

Consciencia de combate Guerrero utilidad 6

¡Ningún villano ni monstruo puede aventajarte!

Diario ♦ Marcial

No acción Personal

Efecto: ganas un bonificador +10 a tu prueba de iniciativa. Utiliza este poder después de tirar la iniciativa.

Entrenamiento defensivo Guerrero utilidad 6

Con la disciplina de un soldado, rechazas los ataques que alcanzarían a alguien de menor habilidad.

Diario ♦ Marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: ganas un bonificador +2 de poder a tu defensa de Fortaleza, Reflejos o Voluntad.

Inquebrantable Guerrero utilidad 6

Te endureces contra un ataque brutal

Encuentro ♦ Marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: eres impactado por un ataque

Efecto: reduce el daño del ataque en 5 + tu modificador de Constitución.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

Arranque repentino Guerrero ataque 7

Lanzas todo tu peso en un golpe, utilizando el impulso de la estocada para avanzar.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: mueves un número de casillas igual a tu modificador de Destreza (mínimo 1).

Baluarte de hierro Guerrero ataque 7

Utilizas tu arma o escudo para parar un golpe tras otro, negando a tus enemigos la satisfacción de lograr un golpe certero contra ti.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: ganas un bonificador +1 de poder a la CA (o un bonificador +2 si estás utilizando un escudo) hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto imprudente Guerrero ataque 7

Cambias precisión por potencia.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza -2 contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Ira del grifo Guerrero ataque 7

Descargas varios golpes altos sobre tu enemigo. Estos le obligan a alzar su guardia para detener tus ataques, exponiendo un punto vulnerable para tu siguiente ataque: la axila, el costado o el vientre.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA hasta el final de tu siguiente turno.

Ven si te atreves Guerrero ataque 7

Atraes a tus oponentes hacia ti y lanzas un golpe que nunca olvidarán.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Efecto: cada objetivo debe desplazarse 2 casillas y terminar adyacente a ti, si es posible. Un objetivo que no pueda terminar adyacente a ti no se mueve. Tras ello puedes atacar a todos los objetivos que estén adyacentes a ti (explosión cercana 1)

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 9

Desplazar el campo de batalla Guerrero ataque 9

Con una habilidad suprema, rechazas a tus enemigos a golpes.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y deslizas al objetivo 1 casilla.

Fallo: mitad de daño.

Estallido victorioso Guerrero ataque 9

Golpeas con precisión, y los gritos de dolor de tu enemigo son como música para tus oídos, haciendo que te olvides de tus propias heridas.

Diario ♦ Arma, curación, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y recuperas puntos de golpe como si hubieses realizado un esfuerzo curativo.

Seto de cuchillas

Guerrero ataque 9

Aguijoneas y entorpeces a los enemigos cercanos con una salvaje ráfaga de golpes dirigidos a sus piernas

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 10

Al centro de la refriega

Guerrero utilidad 10

Lanzas un feroz grito de batalla y saltas audazmente al interior de la refriega.

Diario ♦ Marcial

Acción menor Personal

Efecto: puedes moverte 3 casillas, siempre que puedas terminar tu movimiento adyacente a un enemigo.

Evasión in extremis

Guerrero utilidad 10

Gracias a una combinación de habilidad y suerte, evitas por muy poco un ataque, pero te quedas peligrosamente expuesto.

Diario ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: eres golpeado por un ataque.

Efecto: no sufres daño del ataque que acaba de golpearte. No obstante, estás aturdido, y sufres un penalizador -2 a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

Guardia robusta

Guerrero utilidad 10

Tus pensamientos se centran en la defensa cuando comienzas a utilizar tu arma o escudo para proteger a los aliados cercanos.

Diario ♦ Marcial

Acción menor Cercano explosión 1

Objetivo: todos los aliados en la explosión.

Efecto: los objetivos ganan un bonificador +1 de escudo a la CA hasta el final del encuentro. Si estás utilizando un escudo, aumenta el bonificador a +2 y aplícalo también a la defensa de Reflejos de tus aliados.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13

Cadenas de la pena

Guerrero ataque 13

Asestas un feroz golpe y atrapas la armadura, escudo o garras de tu enemigo con tu arma mientras retrocedes para lanzar otro ataque. Tu movimiento descoloca a tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

Arma: si estás esgrimiendo un mangual, el objetivo sufre un penalizador a todas las defensas igual a tu modificador de Destreza.

Despertar del gigante

Guerrero ataque 13

Lanzas golpes amplios y potentes, segando enemigos a izquierda y derecha.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Realiza un ataque secundario.

Arma: si estás esgrimiendo un hacha, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Constitución.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes al objetivo principal y dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo.

Ataque secundario: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo un hacha, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Constitución.

Garra del roc

Guerrero ataque 13

Como la mortífera garra de una gran ave rapaz, tu acero atraviesa a tu enemigo y lo mantiene sujeto en un sitio.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo está ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Arma: si estás esgrimiendo un pico o una lanza, además el objetivo no puedes desplazarse hasta el final de tu siguiente turno.

Paso de plata

Guerrero ataque 13

Haces tropezar a tus enemigos, obligándoles a retroceder. Mientras se recuperan, te desplazas a una posición más ventajosa.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla.

Arma: si estás esgrimiendo una lanza o un arma de asta, empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Destreza.

Efecto: te desplazas 1 casilla.

Arma: si estás esgrimiendo una lanza o un arma de asta, puedes desplazarte un número de casillas igual a tu modificador de Destreza.

Tormenta de golpes

Guerrero ataque 13

Esquivas y te deslizas entre tus enemigos mientras les golpeas con ferocidad.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo una hoja pesada o ligera, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Destreza.

Efecto: después del ataque, puedes desplazarte 1 casilla y repetir el ataque contra otro objetivo dentro del alcance. A continuación puedes desplazarte 1 casilla y repetir el ataque contra un tercer objetivo dentro de alcance. Tras el ataque final, puedes desplazarte 1 casilla más.

Yunque de fatalidad

Guerrero ataque 13

Tu arma produce un sonido metálico más que satisfactorio cuando conecta con el cráneo de tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Arma: si estás esgrimiendo un martillo o una maza, el objetivo queda aturdido en vez de atontado.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 15**Avalancha indoblegable**

Guerrero ataque 15

Haces girar tu arma y compruebas las defensas de los enemigos cercanos mientras paras hábilmente sus golpes.

Diario ♦ Arma, curación, marcial, posición

Acción menor Personal

Objetivo: una criatura

Efecto: ganas regeneración igual a tu modificador de Constitución, un bonificador +1 de poder a la CA y un bonificador +1 de poder a las tiradas de salvación. Cualquier enemigo que comience su turno adyacente a ti sufre 1[A] de daño y queda ralentizado hasta el final de su turno, siempre y cuando tú seas capaz de realizar ataques de oportunidad.

Colmillos de dragón

Guerrero ataque 15

Golpeas dos veces en una rápida sucesión.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivos: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA, dos ataques contra un objetivo o un ataque contra cada uno de ellos.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Impacto de la danza de la serpiente

Guerrero ataque 15

Avanzas por el campo de batalla, golpeando como una serpiente hambrienta, y barriendo los pies de tus enemigos.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda tumbado si es de tu tamaño o más pequeño.

Efecto: después del ataque, puedes desplazarte 1 casilla y repetir el ataque contra otro objetivo dentro del alcance. Puedes desplazarte y repetir el ataque hasta tres veces contra objetivos diferentes.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 16**Escudo interpuesto**

Guerrero utilidad 16

Utilizando tu arma o escudo, bloqueas un ataque realizado contra un aliado próximo.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo 1

Desencadenante: un aliado adyacente es impactado por un ataque.

Efecto: el aliado gana un bonificador +2 de poder a la CA y a la defensa de Reflejos contra el ataque desencadenante. Si estás utilizando un escudo, aumenta el bonificador hasta +4.

Luchador de hierro

Guerrero utilidad 16

Como una jarra de mala cerveza, no es fácil acabar contigo.

Diario ♦ Curación, marcial

Acción menor Personal

Efecto: gastas un esfuerzo curativo, recupera 2d6 + tu modificador de Constitución de puntos de golpe adicionales, y realizas una tirada de salvación contra un efecto que pueda terminar con una salvación.

Paso sorpresa

Guerrero utilidad 16

Sigues de cerca los pasos de tu enemigo, negándote a rendirte

Encuentro ♦ Marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo adyacente se mueve alejándose de ti.

Efecto: te desplazas a la casilla que el enemigo dejó libre. Tienes ventaja de combate contra ese enemigo hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Asalto agobiante

Guerrero ataque 17

Frustras a tu enemigo, lanzando un golpe calculado y a continuación alejándote antes de que pueda responderte.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: después del ataque, puedes moverte un número de casillas igual a tu modificador de Destreza y hacer un ataque básico cuerpo a cuerpo tras tu movimiento.

Desafío del luchador

Guerrero ataque 17

Lanzas un poderoso golpe que hace que tu enemigo se tambalee hacia atrás. Con una sonrisa aviesa, elevas tu arma y la muestras amenazadoramente a los enemigos cercanos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 2 casillas.

Especial: todos tus enemigos en un radio de 2 casillas del objetivo quedan señalados hasta el final de tu siguiente turno.



Exorcismo de acero

Guerrero ataque 17

Lanzas un tajo a la mano de tu enemigo, causándole una dolorosa herida y obligándole a dejar caer el arma.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo deja caer un arma que esté sosteniendo. Puedes elegir atrapar el arma que suelte con una mano libre, o dejar que caiga al suelo a tus pies (en tu casilla).

Golpe rompemontañas

Guerrero ataque 17

Lanzas un golpe de enorme fuerza, tras lo cual empujas a tu enemigo hacia atrás sin dar a los enemigos cercanos la oportunidad de atacarte.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 3 casillas.

Efecto: tras el ataque, puedes desplazarte la misma distancia que empujes al objetivo. Debes terminar tu movimiento adyacente al objetivo.

Impacto meticuloso

Guerrero ataque 17

Cambias daño por precisión cuando necesitas encarecidamente golpear a tu oponente.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +6 contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Tornado vorpalino

Guerrero ataque 17

Te conviertes en un ciclón giratorio de muerte, volteando tu arma mientras golpeas a un enemigo tras otro, empujándolos hacia atrás y derribándolos al suelo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño. Empujas al objetivo 1 casilla, y es derribado.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 19

Despertar de la devastación Guerrero ataque 19

Destrozas a tus enemigos con una devastadora andanada de golpes, y tras ello liberas tu furia una segunda vez contra cualquiera que aún quede en pie.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo principal: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: hasta el comienzo de tu siguiente turno, los enemigos adyacentes están sometidos a un ataque secundario.

Objetivo secundario: cualquier enemigo que se mueva adyacente a ti o que comience su turno adyacente a ti.

Ataque secundario: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Impacto arrebatador Guerrero ataque 19

Volteas tu arma en un arco aterrador, golpeando con tal fuerza que tu enemigo se tambalea hacia atrás.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 5[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla.

Impacto del guardia vigilante Guerrero ataque 19

Tras impactar con un golpe tremendo, persigues a tu enemigo y haces que se piense dos veces el darte la espalda.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo básico contra el objetivo como acción gratuita si estás adyacente a él y se desplaza o ataca a uno de tus aliados.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 22

Acto de desesperación Guerrero utilidad 22

La visión de uno de tus amigos moribundo te lanza a la acción al instante.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción menor Personal

Requisito: un aliado en un radio de 10 casillas está moribundo.

Efecto: ganas un punto de acción que debes gastar durante este turno.

Sin cuartel

Guerrero utilidad 22

Te niegas a derrumbarte, convirtiendo un golpe mortal en una última oportunidad de victoria.

Diario ♦ Curación, marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: tus puntos de golpe caen a 0 o menos.

Efecto: recuperas suficientes puntos de golpe para alcanzar la mitad de tus puntos de golpe máximos. No obstante, sufres un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23

Aplastacráneos

Guerrero ataque 23

Haces descender tu arma sobre el cráneo de tu enemigo con un sonoro crujido que le deja tambaleante y atontado.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Arma: si estás esgrimiendo un martillo o una maza, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Constitución, y tu enemigo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Colmillos de acero

Guerrero ataque 23

Embistes hacia delante y viertes la sangre de un enemigo, tras lo que giras y golpeas a otro enemigo con mortífera ferocidad.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño. Realiza un ataque secundario.

Arma: si estás esgrimiendo una hoja ligera o una hoja pesada, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Destreza.

Objetivo secundario: una criatura adyacente al objetivo principal dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo.

Ataque secundario: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo una hoja ligera o una hoja pesada, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Destreza.

Cortar y sajar

Guerrero ataque 23

Haces girar tu arma en mortíferos arcos, cortando y sajando despiadadamente la armadura de tu enemigo hasta que finalmente la atraviesas.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo un hacha, ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Constitución.

Impacto paralizante

Guerrero ataque 23

Con un preciso golpe de tu arma, dejas a tu enemigo prácticamente paralizado de dolor

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Arma: si estás esgrimiendo un pico, un arma de asta o una lanza, puedes lograr un impacto crítico con una tirada de 18-20.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Jaula de cadenas

Guerrero ataque 23

Tras lanzar un golpe decisivo, usas hábilmente tu arma para envolver e inmovilizar a tu oponente.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Arma: si estás esgrimiendo un mangual y estás adyacente al objetivo al final de tu turno, éste quedará impedido hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Llamada del luchador

Guerrero ataque 23

Llamas a tus oponentes para que vayan hacia ti y les atacas con una descarga de golpes.

Encuentro ♦ Arma, hechizo, marcial

Acción estándar Cercano explosión 4

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Efecto: todos los objetivos deben desplazarse 3 casillas y terminar adyacentes a ti, si les es posible. Un objetivo que no pueda acabar adyacente a ti no se mueve. Tras ello puedes atacar a todos los objetivos adyacentes (explosión cercana 1).

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 25

Posición del segador

Guerrero ataque 25

Todo enemigo dentro del alcance cae víctima de la despiadada precisión de tus ataques y sufre heridas que sangran.

Diario ♦ Arma, marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: cada vez que utilices un poder de guerrero, puedes lograr un impacto crítico con una tirada de 19-20, y ganas un bonificador de poder a tus tiradas de ataque igual a tu modificador de Destreza. Cualquier enemigo que comience su turno adyacente a ti sufre 1[A] de daño, y daño continuo 10 (salvación termina), siempre que seas capaz de hacer ataques de oportunidad.

Reino del terror

Guerrero ataque 25

Tras hundir tu arma en tu enemigo con asombrosa fuerza, lanzas una torva mirada a los enemigos que todavía se alzan frente a ti.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 6[A] + modificador de Fuerza de daño, y todos los enemigos que puedas ver quedan señalados hasta el final de tu siguiente turno.

Supremacía de acero

Guerrero ataque 25

Tu arma se vuelve borrosa mientras atacas a tu enemigo una docena de veces en apenas un parpadeo. Tienes una respuesta para cada parada y cada contraataque. Frente a tu increíble asalto, tu enemigo puede hacer poco más que tratar de defenderse.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 6[A] + modificador de Fuerza de daño, y hasta el final de tu siguiente turno los únicos ataques que puede hacer el objetivo son ataques básicos.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Defensa de escudo de diamante

Guerrero ataque 27

Tu escudo se convierte en tu más firme aliado.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar utilizando un escudo.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño, y sufres mitad de daño de los ataques del objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

Efecto: ganas un bonificador +2 de poder a la CA hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto adamantino

Guerrero ataque 27

Tu arma se abre paso a través de escudos y armaduras como si estuvieran hechos de pergamino.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto de batalla indomable Guerrero ataque 27

No se te podrá negar la sangre de tu enemigo, y otros enemigos que son testigos de tu salvaje ataque saben cuál es el aciago destino que les aguarda.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: todos tus enemigos en un radio de 10 casillas quedan señalados hasta el final de tu siguiente turno.

Segador cruel Guerrero ataque 27

Haces girar tu arma, abriendo surcos en los enemigos adyacentes y haciéndoles gritar de agonía. Sin advertencia, te deslizas a través de su bloqueo y haces otro barrido circular.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: puedes desplazarte 2 casillas, y tras ello hacer un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos en una explosión corta 1.

Ataque secundario: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 29

Forzar la batalla Guerrero ataque 29

Con el más leve giro de tu arma y un movimiento mínimo, controlas la batalla y haces que los pensamientos de tus enemigos vayan de la victoria a la supervivencia.

Diario ♦ Arma, marcial, posición

Acción menor Personal

Efecto: infliges 1[A] adicional de daño con tus poderes de encuentro a voluntad de guerrero. Si un enemigo comienza su turno adyacente a ti, puedes utilizar un poder de guerrero a voluntad contra él como acción gratuita al comienzo de su turno, siempre que seas capaz de hacer ataques de oportunidad.

Sin piedad Guerrero ataque 29

Que nada se interponga entre un guerrero y el objetivo de su ira.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 7[A] + modificador de Fuerza de daño.

Tormenta de destrucción Guerrero ataque 29

Apartas a un lado las armas de tus enemigos, creando huecos en su defensa que te permiten lanzar golpes mortales contra dos de ellos a la vez.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo.

Impacto: 5[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño

SENDAS DE PARANGÓN

KENSEI

“Mi arma y yo somos uno”.

Prerrequisito: clase guerrero.

Estudias una antigua forma de entrenamiento marcial que te hace uno con el arma que eliges, creando una combinación de destrucción que pocos enemigos pueden resistir durante mucho tiempo.

RASGOS DE LA SENDA DEL KENSEI

Control de acción del kensei (nivel 11.º): puedes gastar un punto de acción para volver a tirar una tirada de ataque, daño, prueba de habilidad o de característica, en vez de para llevar a cabo una acción adicional.

Foco del kensei (nivel 11.º): ganas un bonificador +1 a las tiradas de ataque con un arma cuerpo a cuerpo de tu elección.

Maestría del kensei (nivel 16.º): ganas un bonificador +4 a las tiradas de daño con la misma arma que elegiste en el foco del kensei. Si alguna vez utilizas un tipo de arma diferente, pierdes este beneficio y el foco del kensei hasta que lleves a cabo un descanso breve, durante el cual te rearmonizas con tu arma elegida mediante una breve meditación.

Golpe maestro Kensei ataque 11

Un impacto infalible anuncia la muerte de tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +2 contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Parada definitiva Kensei utilidad 12

Con un giro de tu arma, desvías hábilmente un ataque de tu enemigo.

Diario ♦ Marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: sufres daño de un ataque.

Efecto: reduce el daño en una cantidad igual a tu nivel.

Danza del alma del arma

Kensei ataque 20

Salta de un enemigo al siguiente, golpeando con una precisión cada vez mayor mientras te abres camino entre el enjambre de espadas de tus oponentes.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo es derribado e inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Efecto: puedes desplazarte 5 casillas, y a continuación hacer un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura diferente al objetivo principal.

Ataque secundario: Fuerza +2 contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo es derribado e inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Efecto: puedes desplazarte 5 casillas, y a continuación hacer un ataque terciario.

Objetivo terciario: una criatura diferente a los objetivos principal y secundario.

Ataque secundario: Fuerza +3 contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo es derribado e inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

LUCHADOR DE FOSO

“Peleo sucio, y peleo para ganar”.

Prerrequisito: clase guerrero.

Has aprendido a luchar en mazmorras y fosos de pelea, aprendiendo todos y cada uno de los trucos para sobrevivir en el proceso. Puede que no sea el estilo de lucha más bonito ni elegante del mundo, pero cumple su objetivo.

RASGOS DE CLASE DEL LUCHADOR DE FOSO

Daño adicional de acción (11.º nivel): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, además sumas la mitad de tu nivel al daño infligido por todos tus ataques de acciones estándar ese turno.

Optimización de armadura (nivel 11.º): has aprendido a sacar el máximo provecho a la armadura que lleves, colocándola para absorber y desviar mejor los golpes. Ganas un bonificador +1 a la CA siempre que lleves algún tipo de armadura.

Luchar sucio (16.º nivel): utilizando trucos y técnicas que has aprendido en constantes batallas, sabes como añadir un nivel adicional de dolor a todos los impactos que logras. Aumenta el daño que infliges utilizando un arma en una cantidad igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo +1).

Todo en juego

Luchador de foso ataque 11

Tras lograr un sólido golpe, sacudes a tu enemigo en la cara con tu puño.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Realiza un ataque secundario contra el mismo objetivo.

Ataque secundario: Fuerza +2 contra CA.

Impacto: 1d6 + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Compensación mortal

Luchador de foso utilidad 12

Reaccionas con ferocidad ante un enemigo que acaba de herirte.

Diario ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata Personal

Desencadenante: sufre daño de un ataque cuerpo a cuerpo.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, ganas un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño contra el enemigo que te hirió.

León de batalla

Luchador de foso ataque 20

Ensartas a otro desdichado enemigo más y dejas escapar un terrorífico rugido de triunfo cuando cae.

Diario ♦ Arma, marcial, Miedo

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño. Si el objetivo estaba maltrecho antes del ataque, sufre +2[A] de daño.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: si puedes reducir al objetivo a 0 puntos de golpe o menos, puedes hacer un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos en un radio de 5 casillas de ti.

Ataque secundario: Fuerza contra Voluntad.

Impacto: el objetivo se mueve su velocidad alejándose de ti.

MAESTRO ESPADACHÍN

“Mi hoja es exquisita y mortal, obra de arte y arma por igual. Y en mis manos, es imparable”.

Prerrequisito: clase guerrero.

Tu hoja y tú sois una sola cosa. Eres un maestro de la espada, capaz de emplear tu acero de formas que un luchador inferior ni siquiera podría imaginar.

RASGOS DE LA SENDA DEL MAESTRO ESPADACHÍN

Acción de defensa de acero (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además un bonificador +4 a la CA y la defensa de Reflejos hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Gracia de acero (nivel 11.º): cuando cargas con una hoja ligera o pesada que no sea un arma de asta, puedes utilizar Marea de hierro o Impacto segador en lugar de tu ataque básico cuerpo a cuerpo.

Bombardeo de acero (nivel 16.º): cuando logras un impacto crítico con una hoja ligera o pesada, recuperas el uso de un encuentro de poder de guerrero que ya hayas usado en el encuentro.

PROEZAS DEL MAESTRO ESPADACHÍN

Corte de precisión Maestro espadachín ataque 11

Deslizas tu hoja más allá de la armadura de tu enemigo y le hieres profundamente, dejando una cuchillada ensangrentada.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar (especial) Cuerpo a cuerpo arma

Especial: este poder puede ser utilizado como ataque de oportunidad.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Floreo fantástico Maestro espadachín utilidad 12

Con una coordinación perfecta, lanzas la sangre de un enemigo a los ojos de otro.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción menor A distancia 5

Requisito: tienes éxito en un ataque cuerpo a cuerpo con una hoja ligera o pesada (no un arma de asta).

Objetivo: un enemigo diferente al que acabas de golpear.

Efecto: el objetivo está señalado hasta el final de tu siguiente turno.

Crescendo de espadas Maestro espadachín ataque 20

Con un tremendo rugido, hacer girar tu hoja sobre tu cabeza y lanzas feroces acometidas a todos los enemigos cercanos. Al final de la oleada, recuperas algo de tu poder.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Requisitos: debes estar esgrimiendo una hoja ligera o pesada (no un arma de asta).

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: si impactas al menos a uno de tus enemigos, recuperas un poder diario que ya hayas utilizado. Si fallas contra todos los enemigos, recuperas un poder de encuentro que ya hayas usado.

VANGUARDIA DE HIERRO

“Con cada ataque que hago, me vuelvo más fuerte y más seguro”.

Prerrequisito: clase guerrero.

Te conviertes en una visión de la perfección física, de cuerpo poderoso e inflexible en tu persecución de la victoria sobre todos tus enemigos. Nadie defiende la primera línea de batalla mejor que tú, conquistando terreno fácilmente y empujando al enemigo de un lado a otro.

RASGOS DE LA SENDA DE LA VANGUARDIA DE HIERRO

Luchador duradero (nivel 11.º): cuando reduces a un enemigo a 0 puntos de golpe o menos, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a tu modificador de Constitución.

Reacción feroz (nivel 11.º): cuando te ves reducido a 0 puntos de golpe o menos, como interrupción inmediata antes de caer inconsciente, puedes gastar un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional. Además, cada vez que gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional también ganas un modificador +4 a todas las defensas hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Pisotear a los caídos (nivel 16.º): cuando empujas o derribas a una criatura, esta sufre una cantidad de daño igual a tu modificador de Constitución.

PROEZAS DE LA VANGUARDIA DE HIERRO

Estallido de primera línea Vanguardia de hierro ataque 11

Haces retroceder a tus enemigos a golpes, permitiendo que tus aliados se hagan con nuevo terreno.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla. Puedes desplazarte a la casilla que ocupase previamente el objetivo. Si lo haces, todos los aliados en un radio de 2 casillas de ti también pueden desplazarse 1 casilla.

Desplazamiento inexorable Vanguardia de hierro utilidad 12

Te lanzas contra tu enemigo y lo derribas.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Efecto: desplázate a una casilla adyacente. Si una criatura ocupa esa casilla, la empujas 1 casilla.

Fuerza indomable Vanguardia de hierro ataque 20

Un poderoso golpe envía a tu oponente volando a través del aire y te da unos pocos segundos para recuperar la calma.

Encuentro ♦ Arma, curación, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla y queda tumbado. Además, el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: puedes emplear un esfuerzo curativo.



“Yo soy el fuego que arde, la niebla que asfixia, la tormenta que descarga la devastación sobre nuestros enemigos”.

RASGOS DE LA CLASE

Rol: controlador. Ejerces el control mediante efectos mágicos que cubren grandes zonas, a veces entorpeciendo a tus enemigos y a veces consumiéndolos con llamas.

Fuente de poder: arcano. Canalizas fuerzas arcanas gracias a un extenso estudio, conocimientos ocultos y una intrincada preparación. Para ti, la magia es una forma de arte, un método poderoso y expresivo mediante el cual tratas de controlar el mundo que te rodea.

Características clave: Inteligencia, Sabiduría, Destreza.

Competencias con armadura: tela

Competencias con armas: bastón, daga

Bonificador a defensa: +2 a Voluntad

Puntos de golpe a 1.º nivel: 10 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 4

Esfuerzos curativos por día: 6 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: Arcanos. De la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige tres habilidades entrenadas a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Arcanos (Int), Diplomacia (Car), Dungeons (Sab), Historia (Int), Naturaleza (Int), Perspicacia (Sab), Religión (Int).

Opciones de diseño: mago controlador, mago de guerra

Rasgos de clase: Dominio de utensilios arcanos, Lanzamiento ritual, libro de conjuros, trucos.

Los magos son criaturas de la magia arcano. Apelan al auténtico poder que impregna el cosmos, investigan rituales esotéricos que pueden alterar el espacio y el tiempo, y arrojan bolas de fuego que incineran a enemigos agolpados. Los magos esgrimen conjuros del mismo modo que los luchadores blanden sus espadas.

La magia te sedujo hasta tenerte en sus brazos, y ahora a tu vez buscas dominarla. Puedes ser un sabio con gafas dedicado a investigar tomos polvorientos en sepulcros olvidados, un mago de guerra lleno de cicatrices que lanza por igual a sus enemigos *bolas de fuego* e insultos soeces, un aprendiz descontento que se ha fugado con los libros de conjuros de su amo, un eladrín que mantiene la tradición mágica de su raza, o incluso un estudiante de magia hambriento de poder, que haría cualquier cosa para aprender un nuevo conjuro.

Una capa de sortilegios te envuelve, antiguos rituales potencian tus sentidos, y utensilios cubiertos de runas creados por ti mismo cuelgan de tu cinturón. El conocimiento arcano fluye y se agita a través de tu conciencia, como una presión constante que ansía ser liberada. ¿Cuándo conocerás suficiente magia como para asaltar las murallas de la propia realidad?

CÓMO CREAR UN MAGO

Los magos tienen una amplia variedad de poderes, pero tienden a especializarse en uno de dos diseños posibles: mago controlador o mago de guerra. Todos los magos confían en la Inteligencia para sus poderes de ataque, y de forma secundaria en la Sabiduría, la Destreza y en ocasiones la Constitución.

MAGO CONTROLADOR

Tus poderes favoritos coartan a tus enemigos de diferentes modos: aplastándolos entre los anillos de una serpiente de relámpagos, atrapándolos en una nube de vapores nocivos, o incrustándolos en hielo. La Inteligencia controla tus poderes de ataque, por lo que debería ser tu puntuación de característica más alta. La Sabiduría puede ayudarte a mantener el control sobre tus enemigos si eliges la forma orbe de imposición del Dominio de utensilios, por lo que debería ser tu segunda mejor característica. Haz de la Destreza la tercera. Además, poner una buena puntuación en Constitución puede ayudarte a mantenerte con vida aumentando tus puntos de golpe y tus esfuerzos curativos, además de contribuir a tu defensa de Fortaleza. Si eliges la forma Bastón de defensa de tu Dominio de utensilios, tu Constitución también puede ayudar a tus otras defensas. Elige poderes que te ayuden a controlar el campo de batalla y saca el mayor provecho de tu alta puntuación de Sabiduría.

Dote sugerida: Iniciativa mejorada (Dote humana: Tenacidad humana).

Habilidades sugeridas: Arcanos, Diplomacia, Naturaleza, Perspicacia.

Poderes a voluntad sugeridos: *Nube de dagas*, *Onda de trueno*.

Poder de encuentro sugerido: *Terreno helado*.

Poder diario sugerido: *Dormir*.

MAGO DE GUERRA

Disfrutas con los poderes que infligen daño; mucho daño, y a muchos enemigos a la vez. Enormes explosiones de fuego, abrasadores relámpagos eléctricos y olas de ácido corrosivo son tus armas. La Inteligencia es tu puntuación de característica más importante. La Destreza debería ser tu segunda mejor, y es importante si eliges la forma Varita de precisión de Dominio de utensilios. Haz de la Sabiduría tu tercera mejor puntuación. Quizás prefieras elegir la forma Bastón de defensa de Dominio de utensilios, lo cual permitiría que tu Constitución mejorase tus defensas contra algunos ataques. Aunque no lo hagas, la Constitución aumenta tus puntos de golpe, tus esfuerzos curativos y tu defensa de Fortaleza. Elige poderes que inflijan mucho daño y que saquen el máximo provecho de tu alta puntuación de Destreza.

Dote sugerida: Libro de conjuros ampliado (Dote humana: Estallido de acción).

Habilidades sugeridas: Arcanos, Dungeons, Historia, Religión.

Poderes a voluntad sugeridos: *Explosión abrasadora*, *Proyectil mágico*.

Poder de encuentro sugerido: *Manos ardientes*.

Poder diario sugerido: *Flecha ácida*.

UTENSILIOS

Los magos emplean orbes, bastones y varitas para que les ayuden a canalizar y dirigir sus poderes arcanos. Todo mago tiene dominio sobre un tipo de utensilio (consulta 'Rasgos de clase'), pero aún sin un utensilio, un mago sigue pudiendo emplear sus poderes. Un mago que esgrima un orbe, bastón o varita mágicos puede sumar su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y tiradas de daño por los poderes de mago, así como a los poderes de senda de parangón de mago que tengan la palabra clave "utensilio".

RASGOS DE CLASE DEL MAGO

Tienes los siguientes rasgos de clase.

DOMINIO DE UTENSILIO ARCANO

Te especializas en el uso de un tipo de utensilio para obtener aptitudes adicionales cuando lo esgrimes. Elige una de las siguientes formas de Dominio de utensilio.

Bastón de defensa: un bastón de defensa te concede un bonificador +1 a la CA. Además, una vez por encuentro y como interrupción inmediata, ganas un bonificador a la defensa contra un ataque igual a tu modificador de Constitución. Puedes declarar el bonificador después de que el Dungeon Master te haya dicho el daño total. Debes esgrimir tu bastón para beneficiarte de esos rasgos. Esta forma de dominio es útil para todos los magos, especialmente si tienes tanto conjuros de control como conjuros que causan daño.

Orbe de imposición: una vez por encuentro, como acción gratuita, puedes utilizar tu orbe para obtener uno de los dos efectos siguientes.

Puedes designar a una criatura sobre la que hayas lanzado un conjuro de mago que tenga un efecto que dure hasta que el objetivo supere una tirada de salvación. Esa criatura tendrá un penalizador a sus tiradas de salvación contra ese efecto igual a tu modificador de Sabiduría.

Como alternativa, puedes elegir ampliar la duración de un efecto creado por un conjuro de mago a voluntad (como *Nube de dagas* o *Rayo de escarcha*) que normalmente terminaría al final de tu turno actual. En lugar de ello, el efecto termina al final de tu siguiente turno.

EL MAGO DE UN VISTAZO

Características: tus poderes se concentran en afectar a múltiples objetivos al mismo tiempo; a veces dos o tres enemigos, a veces todos los presentes en una sala. Además, eres un experto en conjuros de utilidad que te permiten evitar o superar muchos obstáculos, desde volar sobre abismos hasta detener el curso del tiempo.

Religión: los magos prefieren dioses de la magia, el arte, el conocimiento y los secretos, como Corellon, Ioun y Vecna.

Razas: los eladrines, los humanos y los semielfos estiman la práctica de la magia arcana y destacan en ella.

Debes esgrimir un orbe para emplear esta aptitud. Los magos controladores eligen esta forma de dominio porque les ayuda a ampliar la duración de sus efectos de control.

Varita de precisión: una vez por encuentro como acción gratuita, ganas un bonificador a una única tirada de ataque igual a tu modificador de Destreza. Debes esgrimir una varita para beneficiarte de este rasgo. Esta forma de dominio es buena para los magos de guerra porque ayuda a aumentar su precisión con poderes que causan daño.

LANZAMIENTO RITUAL

Ganas la dote Lanzador ritual (pág. 199) como dote adicional, lo cual te permite utilizar rituales mágicos (ver el Capítulo 10).

TRUCOS

Los trucos son conjuros menores que ganas a 1.º nivel. Puedes utilizar los trucos *Luz*, *Mano del mago*, *Prestidigitación* y *Sonido fantasma* como poderes a voluntad.

LIBRO DE CONJUROS

Posees un libro de conjuros, un tomo lleno de conocimiento místico, en el cual almacenas tus rituales y tus conjuros diarios y de utilidad.

Rituales: tu libro contiene tres rituales de 1.º nivel a tu elección que ya has dominado.

A 5.º nivel, y de nuevo en los niveles 11.º, 15.º, 21.º y 25.º, dominas dos rituales más de tu elección y los añades a tu libro de conjuros. Cualquier ritual que añadas debe ser de tu nivel o menor.

Conjuros diarios y de utilidad: tu libro de conjuros también contiene tus conjuros diarios y de utilidad. Comienzas sabiendo dos conjuros diarios, pudiendo utilizar cada día uno de ellos. Cada vez que ganes un nivel que te permita elegir un conjuro diario o de utilidad, eliges dos conjuros diarios o de utilidad diferentes, de ese nivel, que añadir a tu libro de conjuros. Tras un descanso prolongado, puedes preparar un número de conjuros diarios y de utilidad correspondiente a los que puedes lanzar por día para tu nivel. No puedes preparar el mismo conjuro dos veces.

Si reemplazas un conjuro por haber ganado un nivel o entrenando de nuevo, el conjuro previo desaparece de tu libro de conjuros y es reemplazado por el nuevo sortilegio.

MAGOS Y RITUALES

Los conjuros de mago son potentes en combate y útiles en una variedad de encuentros de desafío y otras situaciones, pero es en los rituales mágicos donde los magos son los maestros indiscutibles.

Conforme ganes niveles, automáticamente irás accediendo a nuevos rituales, aunque también puedes comprarlos o adquirirlos en el transcurso de tus aventuras. Los rituales de nivel más alto te permiten sellar o abrir puertas, ver sitios o personas desde la distancia, o abrir portales a otros lugares.

Capacidad: un libro de conjuros típico tiene 128 páginas, y cada conjuro ocupa 1 página. Un ritual ocupa una cantidad de páginas igual a su nivel.

PODERES DE MAGO

Tus poderes arcanos se denominan conjuros, y para la mayoría de la gente del mundo, definen lo que es la magia.

RASGOS DE CLASE

Luz

Truco de mago

Con un movimiento de la mano, haces que una luz brillante aparezca en la punta de tu bastón, sobre algún otro objeto, o en un espacio cercano.

A voluntad ♦ Arcano

Acción menor **A distancia** 5

Objetivo: un objeto o casilla desocupada

Efecto: haces que el objetivo desprenda una luz brillante. La luz llena la casilla del objetivo y todas las casillas en un radio de 4 casillas de ella. La luz dura 5 minutos. Apagarla es una acción gratuita.

Especial: sólo puedes tener un truco de luz activo en cada momento. Si creas una luz nueva, la que hubieses lanzado previamente se apaga.

Mano del mago

Truco de mago

Gesticulas en dirección a un objeto cercano, y una mano flotante espectral eleva el objeto en el aire y lo mueve a donde desees.

A voluntad ♦ Arcano, conjuración

Acción menor **A distancia** 5

Efecto: conjuras una mano flotante espectral en una casilla no ocupada dentro del alcance. La mano recoge, mueve o manipula un objeto adyacente que pese 20 lb. o menos y lo puede transportar hasta 5 casillas. Si estás sosteniendo el objeto cuando utilizas este poder, la mano puede mover el objeto al interior de un paquete, un saco, una vaina o un contenedor similar, y simultáneamente mover cualquier objeto portado o llevado en cualquier otra parte de tu cuerpo a tu mano.

Como acción de movimiento, puedes mover la mano hasta 5 casillas. Como acción gratuita, puedes hacer que la mano deje caer un objeto que esté sosteniendo, y como acción menor puedes hacer que la mano recoja o manipule un objeto diferente.

Mantener menor: puedes mantener la mano indefinidamente.

Especial: sólo puedes crear una mano en cada momento dado.

Prestidigitación

Truco de mago

Realizas un entretenido truco mágico, como crear una brizna de luz que baila, refrescar una flor marchita, hacer invisible una moneda, o calentar una bebida fría.

A voluntad ♦ Arcano**Acción estándar** A distancia 2

Efecto: utiliza este truco para llevar a cabo uno de los efectos indicados a continuación.

- ♦ Mover hasta 1 lb. de materia.
- ♦ Crear un efecto sensorial inofensivo, como una lluvia de chispas, un soplo de viento, una música débil o un olor fuerte.
- ♦ Colorea, limpia o ensucia objetos en 1' cúbico durante 1 hora.
- ♦ Enciende (o apaga) instantáneamente una vela, una antorcha o un fuego de campamento pequeño.
- ♦ Enfriá, calienta o da sabor hasta a 1 lb. de materia inerte durante hasta 1 hora.
- ♦ Crea a partir de la nada un objeto pequeño o una imagen que existe hasta el final de tu siguiente turno.
- ♦ Vuelve invisible un objeto pequeño y portátil hasta el final de tu siguiente turno.
- ♦ Nada que crees con este truco puede infligir daño, servir como arma o herramienta, ni dificultar las acciones de otra criatura. Este truco no puede duplicar el efecto de ningún otro poder.

Especial: puedes tener activos hasta tres efectos de prestidigitación a la vez.

Sonido fantasma

Truco de mago

Con un guiño, creas un sonido ilusorio que emana de algún lugar cercano.

A voluntad ♦ Arcano, ilusión**Acción estándar** A distancia 10**Objetivo:** un objeto o casilla desocupada

Efecto: haces que un sonido tan silencioso como un susurro, o tan alto como un grito o una criatura luchando, emane del objetivo. Puedes producir sonidos no vocálicos como el resonar del golpe de una espada, el traqueteo de una armadura, o una roca siendo arrastrada. Si susurras, puedes hacerlo tan suavemente que sólo las criaturas adyacentes al objetivo puedan escuchar tus palabras.

CONJUROS A VOLUNTAD DE NIVEL 1**Explosión abrasadora**

Mago ataque 1

Una columna vertical de llamas doradas quema todo lo que queda en su interior

A voluntad ♦ Arcano, fuego, utensilio**Acción estándar** Área 1 casilla en un radio de 10 casillas**Objetivo:** todas las criaturas en la casilla**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 1d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Inteligencia a nivel 21°.

Nube de dagas

Mago ataque 1

Creas una pequeña nube de dagas de fuerza arremolinadas que atacan implacablemente a las criaturas en el área.

A voluntad ♦ Arcano, fuerza, utensilio**Acción estándar** Área 1 casilla en un radio de 10 casillas**Objetivo:** todas las criaturas en la casilla**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 1d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Inteligencia a nivel 21°.

Efecto: el área del poder se llena de afiladas dagas de fuerza. Cualquier criatura que entre en la zona o comience su turno en ella sufre una cantidad de daño por fuerza igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1). La nube permanece en su lugar hasta el final de tu siguiente turno. Puedes disiparla antes como acción menor.

Onda atronadora

Mago ataque 1

Creas un restallido de poder sónico que golpea desde el suelo.

A voluntad ♦ Arcano, trueno, utensilio**Acción estándar** Cercano estallido 3**Objetivo:** todas las criaturas en el estallido**Ataque:** Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 1d6 + modificador de Inteligencia de daño atronador, y empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Inteligencia a nivel 21°.

Proyectil mágico

Mago ataque 1

Lanzas un rayo de fuerza plateado a un enemigo.

A voluntad ♦ Arcano, fuerza, utensilio**Acción estándar** A distancia 20**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 2d4 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza.

Aumenta el daño a 4d4 + modificador de Inteligencia a nivel 21°.

Especial: este poder cuenta como un ataque básico a distancia.

Cuando un poder te permita hacer un ataque básico a distancia, puedes emplear el Proyectil mágico.

Rayo de escarcha

Mago ataque 1

Un rayo de escarcha blanca gélidamente fría golpea a tu objetivo.

A voluntad ♦ Arcano, frío, utensilio**Acción estándar** A distancia 10**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 1d6 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2d6 + modificador de Inteligencia a nivel 21°.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1**Impacto helador**

Mago ataque 1

Creas un rayo de gélida energía púrpura en torno a tu mano y lo arrojas hacia tu enemigo.

Encuentro ♦ Arcano, frío, utensilio**Acción estándar** A distancia 10**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Manos ardientes

Mago ataque 1

Una feroz explosión de llamas brota de tus manos y abrasa a los enemigos cercanos.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, utensilio**Acción estándar** Cercano estallido 3**Objetivo:** todas las criaturas en el estallido**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.

Orbe de fuerza

Mago ataque 1

Arrojas un orbe de fuerza mágica a un enemigo, que estalla contra él y envía astillas de fuerza afiladas como cuchillas, que cortan a los enemigos cercanos.

Encuentro ♦ Arcano, fuerza, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo principal: una criatura u objeto

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d8 + modificador de Inteligencia de daño por Fuerza.

Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes al objetivo principal.

Ataque secundario: Inteligencia contra Reflejos.

Impacto: 1d10 + modificador de Inteligencia de daño por Fuerza.

Rayo de debilitamiento

Mago ataque 1

Apuntas con tres dedos a tu enemigo, encogiéndolos como garras. Una extraña bruma verdosa surge de la carne de tu enemigo, arrebatándole su fuerza.

Encuentro ♦ Arcano, necrótico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 1d10 + modificador de Inteligencia de daño necrótico, y el objetivo queda debilitado hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Terreno helado

Mago ataque 1

Con aliento helado, pronuncias una única palabra arcana que crea un traicionero sendero de hielo en el suelo, obstaculizando a tus enemigos.

Encuentro ♦ Arcano, frío, utensilio

Acción estándar Área explosión 1 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 1d6 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo es derribado.

Efecto: el área del poder se considera como terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno. Puedes concluir este efecto como acción menor.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 1

Dormir

Mago ataque 1

Impones tu voluntad sobre tus enemigos, tratando de abrumarlos con una oleada de agotamiento mágico.

Diario ♦ Arcano, sueño, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: el objetivo queda ralentizado (salvación falla). Si el objetivo falla su primera tirada de salvación contra este poder, pasa a estar inconsciente (salvación termina).

Fallo: el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

Esfera flamígera

Mago ataque 1

Conjuras una bola de fuego rodante y controlas hacia donde se dirige.

Diario ♦ Arcano, conjuración, fuego, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura adyacente a la esfera flamígera

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.

Efecto: conjuras una esfera flamígera mediana en una casilla vacía dentro del alcance, y la esfera ataca a una criatura adyacente.

Cualquier criatura que comience su turno junto a la esfera flamígera sufre 1d4 + modif. de Inteligencia de daño por fuego. Como acción de movimiento, puedes desplazar la esfera hasta 6 casillas.

Mantener menor: puedes mantener este poder hasta el final del encuentro. Como acción estándar, puedes realizar otro ataque con la esfera.

Flecha ácida

Mago ataque 1

Una resplandeciente flecha hecha de un líquido verde brillante se precipita como un rayo hacia tu objetivo y estalla salpicando gotas de ácido corrosivo.

Diario ♦ Ácido, arcano, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d8 + modificador de Inteligencia de daño por ácido, y daño continuo 5 por ácido (salvación termina). Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todas las criaturas adyacentes al objetivo principal.

Ataque secundario: Inteligencia contra Reflejos.

Impacto: 1d8 + modificador de Inteligencia de daño por ácido, y daño continuo 5 por ácido (salvación termina).

Fallo: mitad del daño, daño continuo 2 por ácido al objetivo principal (salvación termina), y sin ataque secundario.

Nube congeladora

Mago ataque 1

Una bolita sale disparada de tu mano y explota en una nube de bruma helada en el punto de impacto.

Diario ♦ Arcano, frío, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 1d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío.

Fallo: mitad del daño.

Efecto: la nube dura hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en ella o comience su turno en su interior sufre otro ataque. Puedes disipar la nube como una acción menor.

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 2

Caída de pluma

Mago utilidad 2

Tú o una criatura que elijas caéis suavemente, como una pluma.

Diario ♦ Arcano

Acción gratuita A distancia 10

Desencadenante: tú o una criatura dentro del alcance caéis.

Efecto: tú o la criatura no sufrís daño por la caída, sin importar su altura, y no acabáis tirados al final del descenso.

Escudo

Mago utilidad 2

Levantas la mano, y un escudo de energía arcana cobra existencia, protegiéndote contra ataques inminentes.

Encuentro ♦ Arcano, fuerza

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: eres impactado por un ataque.

Efecto: ganas un bonificador +4 de poder a la CA y la defensa de Reflejos hasta el final de tu siguiente turno.

Retirada expeditiva

Mago utilidad 2

Tu imagen se difumina mientras te retiras velozmente del campo de batalla.

Diario ♦ Arcano

Acción de movimiento Personal

Efecto: te desplazas hasta el doble de tu velocidad.

Saltar

Mago utilidad 2

Tú u otra criatura que elijas puede saltar repentinamente grandes distancias.

Encuentro ♦ Arcano

Acción de movimiento A distancia 10

Objetivo: tú o una criatura.

Efecto: el objetivo realiza una prueba de Atletismo para saltar con un +10 de poder, y no tiene que moverse para dar un salto con carrerilla.

CONJUIROS DE ENCUESTRO DE NIVEL 3**Esfera electrizante**

Mago ataque 3

Arrojas una esfera de relámpagos que explota en el punto que designes, envolviendo a todas las criaturas cercanas en su abrazo eléctrico.

Encuentro ♦ Arcano, relámpago, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modif. de Inteligencia de daño por relámpago.

Rayos de hielo

Mago ataque 3

Disparas dos rayos de brillante energía blanco azulada. Una delgada senda de escarcha aparece en el suelo bajo cada uno antes de desaparecer.

Encuentro ♦ Arcano, frío, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Inteligencia contra Reflejos, un ataque por objetivo

Impacto: 1d10 + modif. de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda inmovilizado hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Rociada de color

Mago ataque 3

Un brillante estallido de colores centelleantes brota de tus dedos extendidos, dejando inconscientes a los enemigos cercanos.

Encuentro ♦ Arcano, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano estallido 5

Objetivo: todas las criaturas en el estallido

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 1d6 + modificador de Inteligencia de daño radiante, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Sudario de fuego

Mago ataque 3

Con un gesto sutil, cubres de llamas a los enemigos cercanos.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 1d8 + modificador de Inteligencia de daño por fuego, y daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

CONJUIROS DIARIOS DE NIVEL 5**Bola de fuego**

Mago ataque 5

Una esfera de llamas naranjas se forma en tu mano. La arrojas contra tus enemigos, y explota al impactar.

Diario ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar Área explosión 3 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.

Fallo: mitad del daño.

Nube apestosa

Mago ataque 5

Invocas una densa nube de vapores amarillo bilis. El hedor de los vapores abruma a cualquier criatura en su interior.

Diario ♦ Arcano, utensilio, veneno, zona

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 1d10 + mdif. de Inteligencia de daño por veneno.

Efecto: la explosión crea una zona de vapores venenosos que bloquean la línea de visión hasta el final de tu siguiente turno. Las criaturas que entren en la zona o que comiencen su turno en ella sufren 1d10 + modif. de Inteligencia de daño por veneno. Como acción de movimiento, puedes desplazar la zona hasta 6 casillas.

Mantener menor: la zona persiste.

Presa helada de Bigby

Mago ataque 5

Conjuras una mano gigante flotante hecha de hielo cincelado, que aferra y congela a los enemigos.

Diario ♦ Arcano, conjuración, frío, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Efecto: conjuras una mano de hielo de 5' en una casilla vacía dentro del alcance, y la mano ataca. Como acción de movimiento, puedes desplazar la mano hasta 6 casillas.

Objetivo: una criatura adyacente a la mano.

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y la mano agarra al objetivo. Si éste intenta escapar, la mano utiliza tu defensa de Fortaleza o Reflejos.

Mantener menor: un objetivo agarrado por la mano sufre 1d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío cuando mantienes este poder. Como acción estándar, puedes atacar a otro objetivo con la mano, pero ésta debe liberar a cualquier objetivo que tenga agarrado.

Telaraña

Mago ataque 5

Haces que aparezca una telaraña gigante hecha de gruesas hebras mágicas que cuelga en medio del aire, atrapando a los que se encuentran en su interior.

Diario ♦ Arcano, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Efecto: la explosión crea una zona de telarañas que llena el área hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. La zona es considerada terreno difícil. Cualquier criatura que termine su movimiento en las telarañas quedará inmovilizada (salvación termina).

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 6

Disipar magia

Mago utilidad 6

Liberas un rayo de crepitante energía arcana, que destruye un efecto mágico creado por un oponente

Diario ♦ Arcano

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una conjuración o zona

Ataque: Inteligencia contra la defensa de Voluntad del creador de la conjuración o la zona.

Impacto: la conjuración o zona son destruidas. Todos sus efectos terminan, incluidos aquellos que normalmente duran hasta que el objetivo supera una tirada de salvación.

Disfrazarse

Mago utilidad 6

Con un chasquido de tus dedos, tu aspecto cambia de repente al de otra persona.

Diario ♦ Arcano, ilusión

Acción menor Personal

Efecto: haces que tú mismo, tus ropas y tu equipo tengan un aspecto diferente. Puedes adoptar la apariencia de cualquier criatura de constitución y tamaño similar, incluido un individuo concreto al que hayas visto. No ganas ninguna de las características ni comportamientos típicos de la forma elegida, ni las propiedades táctiles ni auditivas de tu forma o equipo. Por ejemplo, si adoptas la ilusión de un guerrero enano en una armadura de placas, cualquiera que te toque se percatará de que no llevas una armadura de placas, y no resonarás ni chirriarás al caminar. La ilusión dura 1 hora, aunque puedes terminarla como acción menor. Debes mantener la misma apariencia durante toda la duración.

Cualquiera que intente ver a través de tu engaño realiza una prueba de Perspicacia enfrentada a tu prueba de Engañar, aunque ganas un bonificador +5 de poder a tu prueba.

Invisibilidad

Mago utilidad 6

Una criatura que elijas desaparece de la vista

Diario ♦ Arcano, ilusión

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: tú o una criatura

Efecto: el objetivo es invisible hasta el final de tu siguiente turno.

Si el objetivo ataca, se vuelve visible.

Mantener estándar: si el objetivo está dentro del alcance, puedes mantener el efecto.

Levitar

Mago utilidad 6

Extiendes tus manos, y de repente sientes aire bajo tus pies.

Diario ♦ Arcano

Acción de movimiento Personal

Efecto: puedes moverte 4 casillas verticalmente y permanecer allí, flotando sobre el suelo. Mientras estés en el aire, te encuentras inestable, sufriendo un penalizador -2 a la CA y la defensa de Reflejos. Si algún efecto, como un foso que se abra bajo tus pies, te hace estar a más de 4 casillas sobre el suelo, descienes hasta flotar a sólo 4 casillas. No sufres daño por este descenso.

Mantener movimiento: puedes mantener este poder hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. Cuando mantienes el poder, puedes moverte 3 casillas hacia arriba o abajo o 1 casillas horizontalmente. No puedes ascender a más de 4 casillas del suelo. Si no mantienes el poder, descienes a tierra sin sufrir daño por caída.

Muro de niebla

Mago utilidad 6

Creas un muro ondulante de niebla gris, que oscurece la visión.

Diario ♦ Arcano, conjuración

Acción estándar Área muro 8 en un radio de 10 casillas

Efecto: conjuras un muro que consiste en casillas contiguas llenas de niebla arcana. El muro dura hasta el final de tu siguiente turno. Puede tener hasta 8 casillas de largo y hasta 4 casillas de alto. La niebla concede ocultación a las criaturas en su espacio y bloquea la línea de visión.

Mantener menor: el muro persiste.

Puerta dimensional

Mago utilidad 6

Trazas el contorno de una puerta frente a ti, cruzas el portal y reapareces en algún lugar cercano.

Diario ♦ Arcano, teleportación

Acción de movimiento Personal

Efecto: te teleparas 10 casillas. No puedes llevar a otras criaturas contigo.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

Ariete espectral

Mago ataque 7

Aferras a tu enemigo con una fuerza mágica invisible, y lo lanzas contra el techo y las paredes antes de dejarlo caer al suelo y arrojarlo hacia atrás.

Encuentro ♦ Arcano, fuerza, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 2d10 + modificador de Inteligencia de daño, empujas al objetivo 3 casillas y queda tumbado.

Explosión de fuego

Mago ataque 7

Una cuenta rojo ardiente sale disparada de tu dedo hacia el punto que indicas, donde explota en una gran bola de fuego mágico.

Encuentro ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.

Ira del invierno

Mago ataque 7

Elevas la mano, y una gélida ventisca se precipita implacablemente sobre la zona que designes.

Encuentro ♦ Arcano, frío, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío.

Efecto: una ventisca estalla en el área designada y continúa hasta el final de tu siguiente turno. Concede ocultación, y cualquier criatura que comience su turno en la tormenta sufre una cantidad de daño por frío igual a tu modificador de Inteligencia. Puedes terminar este efecto como acción menor.

Relámpago

Mago ataque 7

Desde tu mano extendida brotan brillantes líneas de relámpagos blanco azulados

Encuentro ♦ Arcano, relámpago, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por relámpago.

Objetivos secundarios: dos criaturas en un radio de 10 casillas del objetivo principal.

Ataque secundario: Inteligencia contra Reflejos.

Impacto: 1d6 + modificador de Inteligencia de daño por relámpago.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 9**Espada de Mordenkainen**

Mago ataque 9

Invocas una espada de fuerza dorada, que crepita mientras corta y apuñala ferozmente a la criatura que indiques.

Diario ♦ Arcano, conjuración, fuerza, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Efecto: conjuras una espada de fuerza en una casilla vacía dentro del alcance, y esta ataca. Como acción de movimiento, puedes mover la espada a un nuevo objetivo dentro del alcance. La espada dura hasta el final de tu siguiente turno.

Objetivo: una criatura adyacente a la espada

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 1d10 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza.

Mantener menor: cuando mantienes la espada, esta ataca de nuevo.

Muro de fuego

Mago ataque 9

Un ardiente muro de llamas brota del suelo cuando lo ordenas.

Diario ♦ Arcano, conjuración, fuego, utensilio

Acción estándar Área muro 8 en un radio de 10 casillas.

Efecto: conjuras un muro que consiste en una serie de casillas contiguas llenas de fuego arcano, que puede tener hasta 8 casillas de largo y 4 casillas de alto, y dura hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que comience su turno adyacente al muro sufre 1d6 + modificador de Inteligencia puntos de daño por fuego. Si una criatura se mueve al interior del espacio del muro o comienza su turno allí, sufrirá 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego. Entrar en una casilla ocupada por el muro cuesta 3 casillas adicionales de movimiento. El muro bloquea la línea de visión.

Mantener menor: el muro persiste.

Serpiente de relámpago

Mago ataque 9

Un crepitante relámpago surge de tu mano y salta contra un enemigo, adoptando una forma serpentina mientras ataca.

Diario ♦ Arcano, relámpago, utensilio, veneno

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d12 + modificador de Inteligencia de daño por relámpago, el objetivo sufre daño continuo 5 por veneno, y queda ralentizado (salvación termina ambos).

Fallo: mitad del daño, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

Tormenta de hielo

Mago ataque 9

Una lluvia de granizo dolorosamente frío golpea duramente una amplia franja de terreno y cubre la zona de hielo.

Diario ♦ Arcano, frío, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 3 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 2d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Fallo: mitad del daño, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

Efecto: la explosión crea una zona de hielo. La zona se considera terreno difícil hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 10**Contorno borroso**

Mago utilidad 10

Te envuelves con un aura reluciente, que hace tu contorno casi imposible de distinguir.

Diario ♦ Arcano, ilusión

Acción menor Personal

Efecto: hasta el final del encuentro, ganas un bonificador +2 de poder a todas las defensas, y los enemigos a 5 o más casillas de ti no pueden verte.

Imagen múltiple

Mago utilidad 10

Aparecen tres duplicados de ti, imitando tus acciones a la perfección y confundiendo a tus enemigos.

Diario ♦ Arcano, ilusión

Acción menor Personal

Efecto: tres imágenes idénticas a ti aparecen en tu espacio, y ganas un bonificador +6 de poder a la CA. Cada vez que un ataque contra ti falla, uno de tus duplicados desaparece y el bonificador concedido por este poder disminuye en 2. Cuando el bonificador llega a 0, todas tus imágenes han desaparecido y el poder termina. En los demás casos, el efecto dura 1 hora.

Resistencia Mago utilidad 10

Te haces a ti mismo o a otra criatura dentro del alcance, resistente a un tipo concreto de daño.

Diario ♦ Arcano

Acción menor A distancia 10

Objetivo: tú o una criatura

Efecto: contra un tipo de daño concreto elegido por ti, el objetivo obtiene una resistencia igual a tu nivel + tu modificador de Inteligencia hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Elige el tipo de daño por la siguiente lista: ácido, atronador, frío, fuego, fuerza, necrótico, psíquico, radiante, relámpago o veneno.

Umbral arcano Mago utilidad 10

Abres una fisura dimensional que conecta dos lugares cercanos

Diario ♦ Arcano, teleportación

Acción menor A distancia 20

Objetivo: dos casillas vacías

Efecto: creas una fisura dimensional entre las dos casillas objetivo, que dura hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en una de las casillas objetivo podrá moverse a la otra como si ambas fuesen adyacentes. Una criatura no puede cruzar a través de la fisura si cualquier de las dos casillas se encuentra ocupada por otra criatura.

Mantener menor: la fisura persiste.

CONJUIROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13

Estallido prismático Mago ataque 13

Lanzas en arco un orbe del tamaño de un puño de palpitante luz blanca, que va a estrellarse a cierta distancia para explotar en rayos de luz multicolor, que impactan en las criaturas de la zona.

Diario ♦ Arcano, radiante, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 3d6 + modificador de Inteligencia de daño radiante, y el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Inmovilización fascinadora Mago ataque 13

Inmovilizas a tus enemigos ordenándoles que permanezcan quietos.

Diario ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una, dos o tres criaturas

Ataque: Inteligencia contra Voluntad, un ataque por objetivo

Especial: si atacas con este poder a una sola criatura, ganas un bonificador +4 de poder a la tirada de ataque.

Impacto: 2d6 + modificador de Inteligencia de daño psíquico, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Lanza de trueno Mago ataque 13

Una serie de atronadores pulsos de energía arrolladora brota de tu mano para estrellarse contra tus enemigos.

Diario ♦ Arcano, trueno, utensilio

Acción estándar Cercano estallido 5

Objetivo: todas las criaturas en el estallido

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 4d6 + modificador de Inteligencia de daño atronador, y empujas al objetivo 4 casillas.

Quemadura de hielo Mago ataque 13

Susurras una palabra de poder elemental y arrojas una esfera de hielo ardiente. Oleadas de fuego y hielo explotan hacia el exterior desde el punto de impacto

Diario ♦ Arcano, frío, fuego, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por frío y por fuego.

Efecto: el área de este poder se considera terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que comience su turno en el área sufre 5 puntos de daño por frío y fuego. Puedes disipar el efecto como acción menor.

CONJUIROS DIARIOS DE NIVEL 15

Esfera elástica de Otiluke Mago ataque 15

Atrapas a tu enemigo en un globo transparente e inmóvil de fuerza impenetrable.

Diario ♦ Arcano, conjuración, fuerza, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivos: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: conjuras una esfera de fuerza que llena todo el espacio del objetivo hasta el final de tu siguiente turno. El objetivo está inmovilizado y no puede atacar a nada que esté fuera de su propio espacio. Las criaturas en el exterior de la esfera no pueden atacar al objetivo, y la esfera boquea objetos y criaturas que traten de pasar a través de ella.

Aunque la esfera es impenetrable, no es insensible al daño.

Los ataques contra la esfera impactan automáticamente, y esta tiene 100 pg.

Mantener menor: si tu tirada de ataque tuvo éxito, puedes mantener la esfera.

Fallo: el objetivo está inmovilizado (salvación termina).

Especial: en lugar de atacar a un enemigo, puedes poner la esfera en torno a ti o alrededor de un aliado voluntario dentro del alcance sin necesidad de una tirada de ataque.

Estallido de frío Mago ataque 15

Creas un tremendo estallido de frío sobrenatural, congelando a tus enemigos.

Diario ♦ Arcano, frío, utensilio

Acción estándar Cercano estallido 5

Objetivos: todos los enemigos en el estallido

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 6d6 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Fallo: mitad del daño, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

Manos aferradoras de Bigby

Mago ataque 15

Dos manos de fuerza de un dorado reluciente se materializan, agarran a un par de tus enemigos, y los hacen chocar entre sí.

Diario ♦ Arcano, conjuración, fuerza, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Efecto: conjuras dos manos de fuerza de 5' de alto, cada una ocupando 1 casilla dentro del alcance. Cada mano ataca a una criatura adyacente. Una mano que no esté agarrando a un objetivo puede ser desplazada y realizar un ataque contra un nuevo objetivo dentro del alcance como acción de movimiento. Las manos duran hasta el final de tu siguiente turno.

Objetivos: una o dos criaturas

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d10 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza, y la mano agarra al objetivo. Si el objetivo trata de escapar, la mano utiliza tu defensa de Fortaleza o Reflejos.

Especial: si ambas manos han agarrado a un enemigo, puedes hacerlos entrechocar como acción estándar, infligiendo 2d10 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza a ambos objetivos. Tras el ataque, ambas manos regresan a su casilla original con su objetivo agarrado.

Mantener menor: las manos persisten.

Muro de hielo

Mago ataque 15

Un muro de hielo reluciente y puntiagudo aparece cuando así lo ordenas.

Diario ♦ Arcano, conjuración, frío, utensilio

Acción estándar Área muro 12 en un radio de 10 casillas.

Efecto: conjuras un muro sólido de casillas contiguas, llenas de hielo arcano. El muro puede tener hasta 12 casillas de largo y 6 de alto.

Cualquier criatura que comience su turno adyacente al muro sufre 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por frío. El muro bloquea la línea de visión e impide el movimiento. Ninguna criatura puede entrar en una casilla que contenga al muro.

Especial: como acción estándar, una criatura puede atacar una casilla del muro. Cada casilla tiene 50 pg. Cualquier criatura que realice un ataque cuerpo a cuerpo contra el muro sufre 2d6 de daño por frío. El muro tiene vulnerabilidad 25 al fuego. Si el muro no es destruido, se derrite tras 1 hora.

Rayos prismáticos

Mago ataque 15

Unos haces centelleantes de luz arco iris brotan de tu mano extendida, afectando a tus enemigos de formas impredecibles.

Diario ♦ Arcano, fuego, utensilio, veneno

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivos: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza, Reflejos, Voluntad

Impacto (Fortaleza): si el ataque impacta a la defensa de Fortaleza del objetivo, este sufre 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por veneno, y daño continuo 5 por veneno (salvación termina).

Impacto (Reflejos): si el ataque impacta a la defensa de Reflejos del objetivo, este sufre 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego, y daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

Impacto (Voluntad): si el ataque impacta a la defensa de Voluntad del objetivo, este queda atontado (salvación termina).

Especial: sólo realizas un ataque por objetivo, pero compara el resultado de ese ataque con las tres defensas. Un objetivo puede sufrir alguno, todos o ninguno de los efectos dependiendo de cuántas de sus defensas sufrieron el impacto. El objetivo debe realizar una tirada de salvación contra cada efecto continuo independientemente.



MAGO

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 16

Desplazamiento

Mago utilidad 16

El receptor de este conjuro parece estar en un lugar ligeramente a la derecha o a la izquierda de su posición real, haciendo complicado que los enemigos logren golpearle.

Encuentro ♦ Arcano, ilusión

Interrupción inmediata A distancia 5

Desencadenante: un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo te impacta a ti o a un aliado dentro del alcance.

Efecto: el atacante debe volver a tirar la tirada de ataque.

Invisibilidad mayor

Mago utilidad 16

Con un movimiento de tu mano, tú u otra criatura cercana desapareces, volviéndoos invisibles.

Diario ♦ Arcano, ilusión

Acción estándar A distancia 20

Efecto: el objetivo es invisible hasta el final de tu siguiente turno. Si el objetivo ataca, el poder termina.

Mantener menor: si el objetivo está dentro del alcance, puedes mantener el efecto.

Piel pétrea

Mago utilidad 16

Espolvoreas una pizca de polvo de diamante sobre el objetivo, y su piel se vuelve dura y gris como el granito.

Diario ♦ Arcano

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo gana resistencia 10 a todo el daño hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Volar

Mago utilidad 16

*Salta al aire y te elevas sin volver la vista atrás.***Diario** ♦ Arcano**Acción estándar** Personal**Efecto:** ganas velocidad de vuelo 8 hasta el final de tu siguiente turno.**Mantener menor:** puedes mantener este poder hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. Si no lo mantienes, descendes flotando hasta el suelo sin sufrir daño por caída.**CONJUIROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17****Andanada de fuerza**

Mago ataque 17

*Unos proyectiles plateados vuelan desde la puntas de tus dedos y surcan el campo de batalla, golpeando a tus enemigos con una fuerza asombrosa.***Encuentro** ♦ Arcano, fuerza, utensilio**Acción estándar** A distancia 20**Objetivo:** una, dos o tres criaturas**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos, un ataque por objetivo**Especial:** si tienes como objetivo de este poder a una única criatura, ganas un bonificador +4 de poder a la tirada de ataque.**Impacto:** 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.**Incendiar**

Mago ataque 17

*Haces que varios enemigos estallen espontáneamente en llamas.***Encuentro** ♦ Arcano, fuego, utensilio**Acción estándar** Área explosión 2 en un radio de 20 casillas**Objetivo:** todas las criaturas en la explosión**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 5d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.**Puño aplastante del titán**

Mago ataque 17

*Cierras con fuerza tu puño, y una fuerza aplastante tritura a tus enemigos como el puño de un titán invisible.***Encuentro** ♦ Arcano, fuerza, utensilio**Acción estándar** Área explosión 2 en un radio de 20 casillas**Objetivo:** todas las criaturas en la explosión**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 3d8 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.**Efecto:** entrar en una casilla dentro del área del poder cuesta 4 casillas adicionales de movimiento. Este efecto termina al final de tu siguiente turno, y puedes disiparlo como acción menor.**Tumba de hielo**

Mago ataque 17

*Atacas a un enemigo con un rayo congelador que le atrapa brevemente en un sarcófago de hielo.***Encuentro** ♦ Arcano, frío, utensilio**Acción estándar** A distancia 20**Objetivo:** una criatura**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 3d10 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda sepultado en hielo. Mientras esté sepultado, el objetivo estará aturdido, y los ataques no podrán lograr una línea de efecto contra él. Este efecto dura hasta el final de tu siguiente turno.**CONJUIROS DIARIOS DE NIVEL 19****Desintegrar**

Mago ataque 19

*Disparas un rayo verde desde tu varita. Cualquier cosa contra la que impacte el haz esmeralda desaparece en un soplo de polvo gris.***Diario** ♦ Arcano, utensilio**Acción estándar** A distancia 10**Objetivo:** una criatura u objeto**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Especial:** no necesitas realizar una tirada de ataque para impactar con este poder a un objeto no atendido.**Impacto:** 5d10 + modificador de Inteligencia de daño, y daño continuo 10 (salvación termina). Si el objetivo supera la salvación, daño continuo 5 (salvación termina).**Fallo:** 3d10 + modificador de Inteligencia de daño, y daño continuo 5 (salvación termina).**Nube aniquiladora**

Mago ataque 19

*Unos vapores amarillo verdosos emergen del suelo con un siseo, formando una densa nube tóxica.***Diario** ♦ Arcano, utensilio, veneno, zona**Acción estándar** Área explosión 5 en un radio de 20 casillas**Objetivo:** todas las criaturas en la explosión**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 1d10 + modif. de Inteligencia de daño por veneno.**Efecto:** la explosión crea una zona de vapores venenosos que dura hasta el final de tu siguiente turno. Una criatura que entre en la zona o comience su turno en ella sufre 1d10 + modificador de Inteligencia de daño por veneno. Como acción de movimiento, puedes desplazar la zona 3 casillas.**Mantener menor:** la zona persiste.**Oleada de ácido**

Mago ataque 19

*Una oleada de ácido disuelve a todas las criaturas que se alzan ante ti.***Diario** ♦ Ácido, arcano, utensilio**Acción estándar** Cercano estallido 5**Objetivo:** todas las criaturas en el estallido**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 5d6 + modificador de Inteligencia de daño por ácido, y daño continuo 10 por ácido (salvación termina).**Fallo:** mitad del daño, y daño continuo 5 por ácido (salvación termina).**Tentáculos negros de Evard**

Mago ataque 19

*Unos tentáculos negros y retorcidos de energía necrótica brotan desde el suelo, aferrándose a toca criatura a su alcance.***Diario** ♦ Arcano, necrótico, utensilio, zona**Acción estándar** Área explosión 4 en un radio de 10 casillas**Objetivo:** todas las criaturas en la explosión**Ataque:** Inteligencia contra Reflejos**Impacto:** 2d10 + modificador de Inteligencia de daño necrótico, y la criatura queda inmovilizada (salvación termina).**Efecto:** la explosión crea una zona de terreno difícil que dura hasta el final de tu siguiente turno.**Mantener menor:** cuando mantienes este poder, repite el ataque contra cualquier criatura dentro de la zona que no esté inmovilizada, e inflige 1d10 de daño necrótico a las criaturas que estén inmovilizadas.

CONJUROS DE UTILIDAD DE NIVEL 22

Detener el tiempo

Mago utilidad 22

Todo lo que te rodea se ralentiza hasta detenerse, congelado en el tiempo. Tras unos momentos, todo comienza a ganar velocidad de nuevo, regresando al tiempo normal.

Diario ♦ Arcano

Acción menor Personal

Efecto: obtienes dos acciones estándar adicionales, que no puedes utilizar para atacar a otras criaturas.

Mansión de Mordenkainen

Mago utilidad 22

Trazas el contorno de una puerta, dando forma a un portal reluciente que conduce a un espacio accesible sólo para ti y tus aliados

Diario ♦ Arcano, conjuración, teleportación

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Efecto: conjuras una espaciosa morada extradimensional que puede contener hasta a 50 criaturas Medianas. Se llega a ella a través de una única puerta que trazas en una superficie o en el aire. Sólo tú y aquellos que designes pueden pasar a través de ella. Puedes cerrar la entrada y hacerla invisible después de penetrar en la mansión, y sólo alguien en el interior será capaz de abrir el portal una vez haya sido cerrado. La mansión contiene muebles confortables y suficiente comida y bebida para satisfacer a sus habitantes. Tanto los muebles como la comida desaparecen si se sacan de la mansión. Esta dura 8 horas, y cualquier criatura que todavía esté en su interior cuando el poder termine reaparece en casillas vacías al otro lado del portal de entrada.

Volar en grupo

Mago utilidad 22

Unas motas blancas de luz vuelan desde las puntas de tus dedos arremolinándose a vuestro alrededor, levántandose a tus aliados y a ti del suelo y concediéndolos a todos el poder de volar.

Diario ♦ Arcano

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivos: tú y cada aliado en la explosión.

Efecto: todos los objetivos ganan una velocidad de vuelo 8 hasta el final de tu siguiente turno.

Mantener menor: puedes mantener este poder hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. Si no lo mantienes, todos los objetivos descienden flotando hasta el suelo sin sufrir daño por caída.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23

Cadena de relámpagos

Mago ataque 23

Desde la punta de tus dedos brota un tremendo relámpago blanco azulado que traza un arco cegador pasando de un enemigo a otro.

Encuentro ♦ Arcano, relámpago, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 4d6 + modif. de Inteligencia de daño por relámpago.

Objetivos secundarios: dos criaturas en un radio de 5 casillas del objetivo principal.

Ataque secundario: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modif. de Inteligencia de daño por relámpago.

Objetivos terciarios: todos los demás enemigos en un radio de 20 casillas de ti.

Ataque terciario: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 1d6 + modif. de Inteligencia de daño por relámpago.

Restallido de trueno

Mago ataque 23

Golpeas el suelo con tu bastón, y el resonar de un trueno golpea y aturde a un enemigo lejano.

Encuentro ♦ Arcano, trueno, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 3d6 + modificador de Inteligencia de daño atronador, y el objetivo queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Tormenta de ácido

Mago ataque 23

Creas una densa nube negra llena de gruesas gotas de ácido.

Encuentro ♦ Ácido, arcano, utensilio

Acción estándar Área explosión 4 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 4d6 + modificador de Inteligencia de daño por ácido.

Efecto: la nube bloquea la línea de visión, proporcionando ocultación total a las criaturas en su interior. Cualquier criatura que entre en la nube o comience su turno en ella sufre 10 puntos de daño por ácido. La nube permanece hasta el final de tu siguiente turno, o puedes disiparla como acción menor.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 25

Fauces elementales

Mago ataque 25

Invocas un vórtice giratorio de energía elemental que inexorablemente atrae a todo lo que hay a su alrededor hacia su más que probable destrucción.

Diario ♦ Arcano, teleportación, utensilio; ácido, frío, fuego, relámpago o trueno

Acción estándar Área explosión 4 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 6d6 + modificador de Inteligencia de daño de un tipo elegido de la siguiente lista: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Además, el objetivo es empujado 2 casillas hacia la casilla de origen de las fauces.

Fallo: mitad del daño, sin empujar.

Efecto: la casilla de origen de este ataque se convierte en un vórtice de energía. La explosión crea una zona de terreno difícil. El efecto permanece hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que sea empujada al interior del vórtice sufre 3d6 + modificador de Inteligencia de daño de un tipo elegido de la siguiente lista: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Además, teleportas a esa criatura a una casilla en un radio de 20 casillas de ti. La criatura llega a su destino tumbada y atontada hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Laberinto

Mago ataque 25

Atrapas a un enemigo en una bóveda extradimensional con forma de laberinto. El oponente desaparece de la vista, atrapado en tu laberinto hasta que pueda encontrar una salida

Diario ♦ Arcano, psíquico, teleportación, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 3d12 + modificador de Inteligencia de daño psíquico.

Efecto: atrapas al objetivo en un laberinto extradimensional.

Mientras esté preso en él, el objetivo no puede ver, moverse ni afectar el mundo exterior de modo alguno. Del mismo modo, nadie puede ver o atacar a la criatura en el laberinto. El laberinto permanece visible como un símbolo o runa que reluce débilmente en la casilla que ocupaba la criatura atrapada; es inofensivo para todos los demás seres, y las criaturas pueden moverse o atacar a través de esa casilla sin penalización. En su turno cada asalto, el objetivo puede intentar una prueba de Inteligencia contra tu defensa de Voluntad para escapar como acción estándar. El objetivo gana un bonificador +5 acumulativo a esta tirada cada vez que falla. Tras dejar el laberinto, la criatura regresa al espacio que ocupaba (o, si ya está ocupado, al espacio vacío más cercano a su elección), y el laberinto termina.

Telaraña necrótica

Mago ataque 25

Cubres a tus enemigos con una telaraña gigante hecha de oscuras hebras drenadoras de vida.

Diario ♦ Arcano, necrótico, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 3 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 4d6 + modificador de Inteligencia de daño necrótico, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Efecto: la explosión crea una zona llena de telarañas hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. La zona se considera terreno difícil. Cualquier criatura en la telaraña al comienzo de tu turno sufre 4d6 de daño necrótico. Cualquier criatura que termine su movimiento en la telaraña, quedará inmovilizada (salvación termina).

Rociada prismática

Mago ataque 25

Una deslumbrante rociada de luces multicolores brota de tus manos, envolviendo a tus enemigos

Diario ♦ Arcano, fuego, miedo, utensilio, veneno

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza, Reflejos, Voluntad

Impacto (Fortaleza): si el ataque impacta a la defensa de Fortaleza del objetivo, este sufre 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por veneno, y queda ralentizado (salvación termina).

Impacto (Reflejos): si el ataque impacta a la defensa de Reflejos del objetivo, este sufre 2d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego, y daño continuo 15 por fuego (salvación termina).

Impacto (Voluntad): si el ataque impacta a la defensa de Voluntad del objetivo, este queda aturdido (salvación termina).

Especial: sólo realizas un ataque por objetivo, pero compara el resultado de ese ataque con las tres defensas. Un objetivo puede sufrir alguno, todos o ninguno de los efectos dependiendo de cuántas de sus defensas sufrieron el impacto. El objetivo debe realizar una tirada de salvación contra cada efecto continuo independientemente.

CONJUROS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Confusión

Mago ataque 27

Obligas mágicamente a tu enemigo a atacar a su aliado más cercano.

Encuentro ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 3d10 + modificador de Inteligencia de daño psíquico.

En el siguiente turno del objetivo, tú controlas sus acciones.

Puedes moverlo un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría, y tras ello realizará un ataque básico contra su aliado más cercano.

Fuego negro

Mago ataque 27

Una explosión de crepitante fuego negro brota de tu mano, abrasando la carne y quemando las almas de tus enemigos

Encuentro ♦ Arcano, fuego, necrótico, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 6d6 + modificador de Inteligencia de daño necrótico.

Jaula de fuerza

Mago ataque 27

Alzas alrededor de tu enemigo una jaula invisible, hecha de barras de fuerza irrompibles, lo cual le aprisiona a todos los efectos.

Encuentro ♦ Arcano, fuerza, utensilio

Acción estándar A distancia 20

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza.

El objetivo está confinado en la jaula de fuerza hasta el final de tu siguiente turno. Mientras esté en ella, se encuentra inmovilizado, concede ventaja de combate, y sólo tiene línea de efecto con los enemigos adyacentes.

CONJUROS DIARIOS DE NIVEL 29

Inmovilización de la legión

Mago ataque 29

Tus ojos se oscurecen, transformándose en orbes negros, mientras ordenas a tus enemigos que se detengan al instante.

Diario ♦ Arcano, hechizo, psíquico, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 20

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Inteligencia de daño psíquico, y el objetivo queda aturdido (salvación termina).

Fallo: mitad del daño, y objetivo atontado (salvación termina).

Tormenta de hielo mayor

Mago ataque 29

Una tormenta de granizo cruelmente frío azota una amplia franja de terreno y cubre la zona de hielo.

Diario ♦ Arcano, frío, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 5 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 4d8 + modificador de Inteligencia de daño por frío, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Fallo: mitad del daño, y objetivo ralentizado (salvación termina).

Efecto: la explosión crea una zona de hielo. La zona se considera terreno difícil hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Tromba de meteoritos

Mago ataque 29

Orbes de fuego caen desde las alturas, resonando con fuerza mientras descienden. Aplastan a tus enemigos, aniquilándolos en una tormenta de fuego y abrasando el suelo.

Diario ♦ Arcano, fuego, utensilio

Acción estándar Área explosión 5 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 8d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego.

Fallo: mitad del daño.

SENDAS DE PARANGÓN

MAGO DE BATALLA

“¿Crees que soy un simple estudioso, con la cabeza enterrada entre pergaminos y libros? ¡Vuelve a pensártelo!

Prerrequisitos: clase mago

No abandonaste la emoción de la batalla cuando seguiste el camino del mago, así que, ¿por qué deberías permanecer en segunda línea y dejar que los guerreros se queden con toda la diversión? Has desarrollado habilidades y técnicas que te han convertido en un auténtico mago de batalla, listo para causar daño tanto en las distancias cortas como largas, dependiendo de la situación y de cómo estés de ánimos. Incluso has dominado una técnica que te permite utilizar energía arcana para evitar la muerte... ¡y no puedes esperar el momento de probarla en batalla!

RASGOS DE LA SENDA DEL MAGO DE BATALLA

Acción del mago de batalla (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además un bonificador +4 a las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Réplica arcana (nivel 11.º): imbuidas con poder mágico, tus manos relucen con energía arcana en el corazón de la batalla. Cuando una criatura provoque un ataque de oportunidad de ti, puedes realizar un ataque de oportunidad con una de tus manos (Destreza contra CA). Elige frío, fuego, fuerza o relámpago. Infliges 1d8 + modif. de Inteligencia de ese tipo de daño con este ataque.

Ventaja de batalla (nivel 16.º): cuando quedas maltrecho por primera vez en un encuentro, puedes utilizar cualquier poder a voluntad que conozcas como reacción inmediata.

CONJUROS DE MAGO DE BATALLA

Respuesta contundente Mago de batalla ataque 11

El poder y la seguridad de tus palabras derriban a tus enemigos.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 3d8 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza, empujas al objetivo 1 casilla, y queda tumbado.

Recuperación arcana

Mago de batalla utilidad 12

En un mal momento, apelas a la energía arcana para que te ayude a permanecer en pie.

Diario ♦ Arcano, curación

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: te ves reducido a 0 puntos de golpe o menos.

Efecto: recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a tu nivel + tu modificador de Inteligencia.

Conjuro final

Mago de batalla ataque 20

Guardas lo mejor para el final: un despliegue devastador de puro poder elemental que no es probable que tus enemigos vuelvan a ver de nuevo.

Diario ♦ Arcano, utensilio; frío, fuego, relámpago o trueno

Acción estándar Área explosión 5 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modif. de Inteligencia de daño por un tipo concreto, elegido de la siguiente lista: frío, fuego, relámpago o trueno. Suma 5d10 de daño por el mismo tipo si no te queda ningún otro poder diario.

Fallo: mitad del daño.

MAGO DE SANGRE

“Mi sangre fluye con el poder arcano, y estás a punto de contemplarlo”.

Prerrequisitos: clase mago

Has aprendido a combinar sangre con formulas arcanas para lanzar conjuros más poderosos; tú propia sangre. Tu sangre es tu vida, pero también es la fuente de tu poder. Pocos magos recorren este sendero hacia el dominio de su arte, porque es una senda impregnada de dolor y empapada en sangre. Tú eres uno de los que han aceptado el camino de la sangre y la magia, y te has hecho más poderoso gracias a ello.

RASGOS DE LA SENDA DEL MAGO DE SANGRE

Acción de sangre (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, si la empleas para llevar a cabo un ataque que impacte, ese ataque inflige daño continuo 10 (salvación termina).

Sangre estimulante (nivel 11.º): aprendes cómo transformar tu propio dolor en dolor adicional para tus enemigos. Cuando utilizas un poder de encuentro de mago, un poder diario de mago o un poder de mago de sangre que inflija daño puedes, una vez por asalto como acción gratuita justo antes de utilizar el poder, infligirte una herida leve o una herida grave a ti mismo.

Una herida leve te causa 1d10 puntos de daño.

Una herida grave te causa 2d10 puntos de daño.

Cuando el poder que utilizas cause daño al objetivo, infligirás una cantidad adicional de daño psíquico igual al daño que te causaste.

Sangre ardiente (nivel 16.º): cuando utilizas tus nuevas energías, los enemigos en un radio de 10 casillas de ti sufren una cantidad de daño psíquico igual a tu modificador de Constitución. Si estos enemigos están en ese momento sufriendo un efecto que les causaste, suma tu modif. de Inteligencia. Además, sufren daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

CONJUROS DEL MAGO DE SANGRE

Pulso de sangre

Mago de sangre ataque 11

Una mota de plasma carmesí brota de tu mano, atraviesa el campo de batalla y detona en medio de tus enemigos, cubriéndolos con un sudario rojo sangre.

Encuentro ♦ Arcano, utensilio

Acción estándar Área explosión 3 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 2d6 + modificador de Inteligencia de daño, y hasta el final de tu siguiente turno el objetivo sufre 1d6 de daño por cada casilla que mueva.

Quemar el alma

Mago de sangre utilidad 12

Cambias tu capacidad de recuperación por más poder arcano.

Diario ♦ Arcano

Acción menor Personal

Efecto: gastas un esfuerzo curativo. En vez de recuperar puntos de golpe, recuperas un poder de encuentro que ya hayas usado.

Saludo destructivo

Mago de sangre ataque 20

Recibes a tus enemigos con una oleada psíquica que confunde su mente y les deja aturdidos.

Encuentro ♦ Arcano, psíquico, utensilio

Acción estándar Área explosión 3 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: 6d6 + modificador de Inteligencia de daño psíquico, el objetivo sufre daño continuo 10 psíquico y queda aturdido (salvación termina ambos).

Fallo: mitad del daño, sin daño continuo y el objetivo queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

MAGO DE TORMENTA DE CONJUROS

“Me alzo en el centro de una tormenta que no puedes ver, una tormenta de conjuros arcanos que esperan a ser retirados del remolino y utilizados como me convenga”.

Prerrequisitos: clase mago

Para ti, la energía arcana fluye a través del mundo como una tormenta enfurecida que sólo tú puedes ver. Más aún, puedes dar forma y controlar esta tormenta arcana para lograr proezas asombrosas. La tormenta consiste en conjuros individuales, cada uno como una gota de lluvia en el remolino, y puedes tomar estos sortilegios y liberarlos dirigiéndolos según tu voluntad. Eres un mago de tormenta de conjuros, y te alzas en medio del torrente arcano, utilizándolo para intensificar el poder que esgrimes.

RASGOS DE LA SENDA DEL MAGO DE TORMENTA DE CONJUROS

Daño adicional de acción (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, sumas además la mitad de tu nivel al daño infligido por cualquiera de tus ataques de acción estándar en ese turno.

Conjuro de tormenta (nivel 11.º): una vez al día, puedes alcanzar el interior de la tormenta de conjuros y extraer un sortilegio que ya hayas utilizado para poder emplearlo de nuevo. Realiza una prueba de Sabiduría. El resultado indica el tipo de conjuro que puedes extraer. Si lo prefieres, puedes extraer un conjuro que corresponda a un resultado menor del que obtengas en la tirada.

1-10: conjuro de utilidad de encuentro.

11-15: conjuro de ataque de encuentro.

16-20: conjuro de utilidad diario.

21 o mayor: conjuro de ataque diario.

Furia de la tormenta (nivel 16.º): la primera vez que quedes maltrecho en un encuentro, liberarás una explosión de energía arcana que inflige 5 + tu modificador de Sabiduría de daño por relámpago a todos tus enemigos en un radio de 10 casillas de ti.

CONJUROS DEL MAGO DE TORMENTA DE CONJUROS

Jaula de tormenta

Mago de tormenta de conjuros ataque 11

Atrapas a tus enemigos en una jaula hecha de relámpagos y llena de potentes truenos.

Encuentro ♦ Arcano, conjuración, relámpago, trueno, utensilio

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Objetivo: todas las criaturas en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 4d6 + modificador de Inteligencia de daño por relámpago y atronador.

Efecto: conjuras un muro en las 16 casillas exteriores de la explosión (creando una valla cuadrada). Cualquier criatura que comience su turno adyacente a la pared o se mueva al interior de una de sus casillas sufre 10 puntos de daño por relámpago. Moverse al interior de una casilla de muro cuesta 1 casilla adicional de movimiento. La pared no concede cobertura ni ocultación, y dura hasta el final de tu siguiente turno.

Tormenta repentina

Mago de tormenta de conjuros utilidad 12

Con un movimiento de la mano, creas una zona de lluvia torrencial que resulta complicada de atravesar para las criaturas.

Diario ♦ Arcano, zona

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 20 casillas

Efecto: la explosión crea una zona de viento y lluvia que dura hasta el final de tu siguiente turno. Las casillas en la zona se consideran terreno difícil y tienen una oscuridad leve. Como acción de movimiento, puedes desplazar la zona hasta 5 casillas.

Mantener menor: la zona persiste.

Torbellino de caos

Mago de tormenta de conjuros ataque 20

Vientos arcanos y un granizo de energía de fuerza te rodean, golpeando con fuerza a tus enemigos y teleportándolos de un lugar a otro.

Diario ♦ Arcano, fuerza, teleportación, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 10

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Inteligencia contra Fortaleza

Impacto: 3d8 + modificador de Inteligencia de daño por fuerza, y puedes teleportar al objetivo a un lugar de tu elección dentro de la explosión.

Fallo: mitad del daño, y sin teleportación.

MAGO DE LA TORRE ESPIRAL

“He tomado la túnica de la torre Espiral, he estudiado junto a magos eladrines en las tierras Salvajes de las hadas, y he adoptado el enfoque arcano de los seguidores de Corellon como el mío propio”.

Prerrequisitos: clase mago, competencia con espada larga.

Has decidido adoptar las tradiciones de la torre Espiral, las enseñanzas arcanas de los seguidores de Corellon. Esto vincula firmemente tu uso del poder arcano a las tierras Salvajes de las hadas y a las tradiciones centradas en lo arcano de los eladrines. Como mago de la torre Espiral, la espada larga de Corellon se convierte en tu utensilio arcano, y los secretos de las tierras Salvajes de las hadas pasan a formar parte de las páginas de tu libro de conjuros. Un mago de la torre Espiral porta una espada que brilla con la belleza arcaica de las tierras Salvajes de las hadas.

RASGOS DE LA SENDA DEL MAGO DE LA TORRE ESPIRAL

Acción de la torre Espiral (nivel 11.º): puedes gastar un punto de acción para recuperar un poder de encuentro de mago que ya hayas utilizado, en vez de para llevar a cabo una acción adicional.

Utensilio de Corellon (nivel 11.º): elige un utensilio arcano en el que te hayas especializado, sea la varita, el bastón o el orbe. Puedes utilizar una espada larga como si fuese ese tipo de utensilio arcano cuando lances tus conjuros.

Censura radiante (nivel 16.º): cuando un enemigo ataque tu defensa de Voluntad, sufrirá una cantidad de daño radiante igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1).

CONJUROS DEL MAGO DE LA TORRE ESPIRAL

La espada única Mago de la torre Espiral ataque 11

Tu hoja reluce con el poder crepuscular de las tierras Salvajes de las hadas cuando golpeas a tu enemigo.

Encuentro ♦ Arcano, arma

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Inteligencia contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Inteligencia de daño. Realiza un ataque secundario contra el objetivo.

Ataque secundario: Inteligencia contra Voluntad

Impacto: el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno, y este poder no se gasta.

Moldear el sueño Mago de la torre Espiral utilidad 12

Alteras ligeramente la realidad, de modo que un ataque que tu enemigo cree que ha llevado a cabo, en realidad no ha sucedido.

Diario ♦ Arcano, utensilio

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: eres impactado por un ataque contra tu defensa de Voluntad

Efecto: el ataque no ocurre, como si la criatura que te atacó eligiese no hacer nada con su acción.



SENDAS DE PARAGÓN DEL MAGO

Cuchilla de Corellon Mago de la torre Espiral ataque 20

Haces girar tu reluciente espada larga a tu alrededor, golpeando a los enemigos cercanos con la parte plana de la hoja y desterrándolos a las tierras Salvajes de las hadas.

Diario ♦ Arcano, arma, radiante, teleportación

Acción estándar Cercano explosión 1

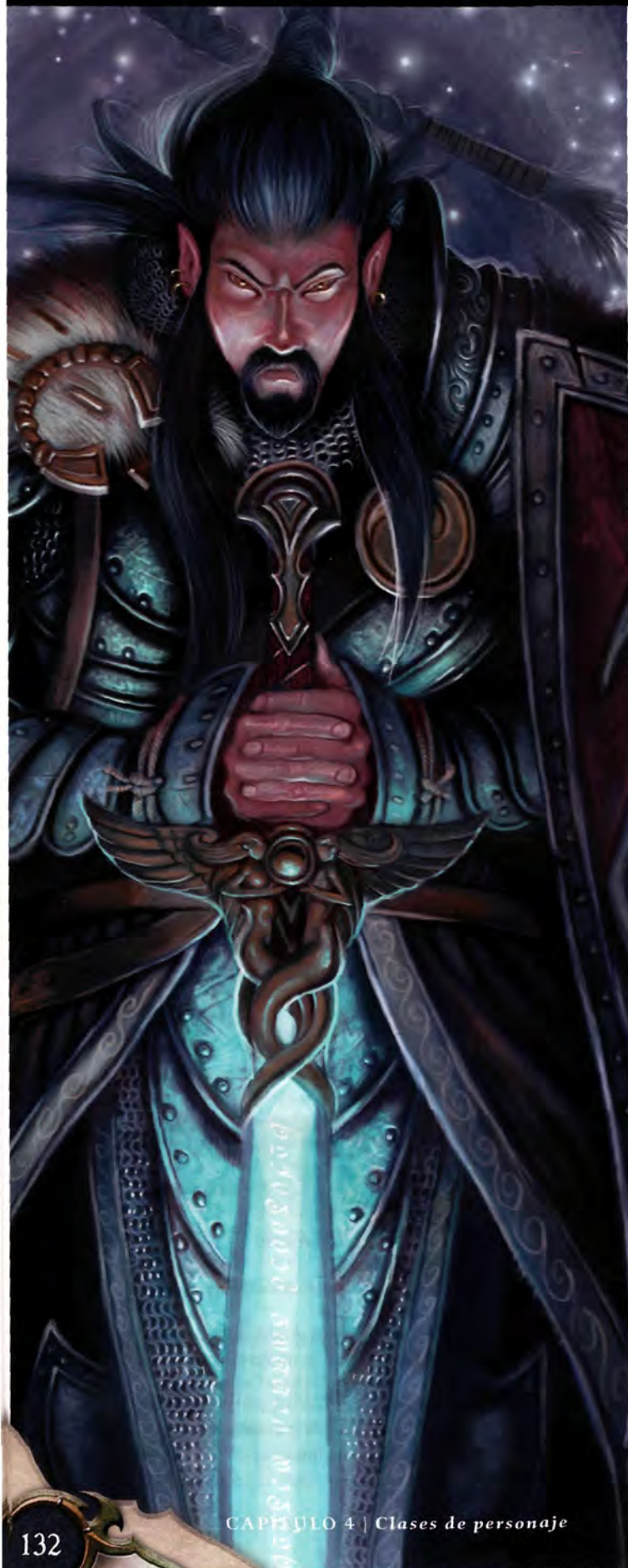
Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Inteligencia +4 contra Voluntad

Impacto: 3[A] + modificador de Inteligencia de daño radiante.

Además, el objetivo es transportado a un rincón remoto pero no peligroso de las tierras Salvajes de las hadas hasta el final de tu siguiente turno. Tras ello, la criatura regresa a su espacio original. Si éste se encuentra ocupado, la criatura regresa al espacio vacío más próximo (a su elección).

Fallo: mitad del daño.



“¡Soy el justo escudo de Moradin y una espada en su poderosa mano! ¡No temo mal alguno!”

RASGOS DE CLASE

Rol: defensor. Eres extremadamente resistente, con muchos puntos de golpe y la aptitud de llevar la armadura más pesada. Puedes lanzar audaces desafíos a los enemigos y obligarlos a luchar contra ti en vez de contra tus aliados.

Fuente de poder: divina. Eres un combatiente divino, un cruzado y protector de tu fe.

Características clave: Fuerza, Carisma, Sabiduría.

Competencias con armadura: tela, cuero, pieles, cota de mallas, escamas, completa; escudo ligero, escudo pesado

Competencias con armas: sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

Utensilio: símbolo sagrado

Bonificador a defensa: +1 a Fortaleza, +1 a Reflejos, +1 a Voluntad

Puntos de golpe a 1.º nivel: 15 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 6

Esfuerzos curativos por día: 10 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: Religión. De la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige tres habilidades entrenadas más a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Aguante (Con), Diplomacia (Car), Historia (Int), Intimidar (Car), Perspicacia (Sab), Religión (Int), Sanar (Sab).

Opciones de diseño: paladín protector, paladín vengador

Rasgos de clase: Canalizar divinidad, Desafío divino, *Imposición de manos*.

Los paladines son guerreros indomables que han jurado dedicar sus proezas a algo mayor que ellos mismos. Los paladines aplastan a sus enemigos con autoridad divina, potencian la valentía de los compañeros cercanos, y relucen como si fueran un faro de inextinguible esperanza. Los paladines se transfiguran en el campo de batalla, como ejemplo de los valores divinos en acción.

A ti te corresponde la responsabilidad de alzar te sin vacilar ante la carga de un enemigo, acabando con ellos con tu espada mientras proteges a tus aliados mediante tu sacrificio. Allí donde otros vacilan o dudan, tu motivación es pura y simple, y tu devoción es tu fuerza. Donde otros intrigan y roban, tú tomas el camino recto, negándote a las ilusiones de la tentación que podrían disuadirte de tus obligaciones.

¡Empuña tu espada bendecida y tu escudo santificado, valeroso guerrero, y carga hacia la gloria sagrada!

CÓMO CREAR UN PALADÍN

Los paladines confían en la Fuerza, el Carisma y la Sabiduría para la mayoría de sus aptitudes esenciales y poderes. La Constitución también es útil, aunque ningún poder de paladín se basa específicamente en ella. Los paladines comienzan con dos diseños básicos: el paladín protector y el paladín vengador.

PALADÍN VENGADOR

Ardes en deseos de castigar a los malvados y de aplastar a los no creyentes. Desde tu punto de vista, el mejor modo de salvaguardar a tus aliados es destruir a tus enemigos con poder divino y ataques abrumadores. Elige la Fuerza como tu puntuación de característica más alta, ya que la mayoría de tus ataques que causan daño están basados en ella. El Carisma debería ser tu segunda mejor característica, y la Sabiduría la tercera. Considera la posibilidad de esgrimir una gran arma a dos manos, como un mandoble o una gran hacha, y elige los poderes que inflijan la mayor cantidad de daño.

Dote sugerida: Ataque poderoso (dote humana: Tenacidad humana).

Habilidades sugeridas: Aguante, Intimidar, Religión, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: *Impacto sagrado, Impacto valiente.*

Poderes de encuentro sugeridos: *Castigo radiante.*

Poderes diarios sugeridos: *Juicio del paladín.*

PALADÍN PROTECTOR

Pones énfasis en la defensa, protegiendo a tus aliados, y curándoles y potenciándoles con unos pocos de tus poderes. No infliges tanto daño como el paladín vengador, pero estas mejor preparado para enfrentarte a una gran variedad de situaciones. Tu mejor puntuación de característica debería ser el Carisma. Elige la Fuerza como la segunda mejor (ya que querrás unos cuantos ataques basados en ella), y la Sabiduría como la tercera. El paladín protector funciona mejor como

EL PALADÍN DE UN VISTAZO

Características: como el guerrero, eres extremadamente resistente. Portas la mejor armadura disponible, y tus defensas son muy altas. Puedes obligar a los enemigos a que luchen contra ti en vez de con tus aliados más débiles, empleando poderes para desafiarlos. Tu capacidad de ataque a distancia no es muy buena, pero eres muy hábil en el cuerpo a cuerpo.

Religión: es posible encontrar luchadores que esgrimen poder divino al servicio de cualquier dios, incluidos los malignos o caóticos malignos. No obstante, la mayoría de los paladines sirven a dioses buenos o legales buenas como Avandra, Bahamut, Moradin o Pelor.

Razas: la mayoría de los paladines son humanos o enanos. Estas razas tienen sólidas tradiciones de luchadores piadosos que eligen dedicarse al servicio divino. Los dracónidos y los semielfos también son buenos paladines.

un luchador protegido con un escudo, por lo que probablemente deberías utilizar un escudo pesado, y un arma a una mano como una espada larga o un martillo de guerra. Elige poderes que ayuden a tus aliados, junto con unos cuantos poderes que inflijan daño para cuando surja la necesidad.

Dote sugerida: Manos curativas (dote humana: Estallido de acción).

Habilidades sugeridas: Diplomacia, Perspicacia, Religión, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: *Impacto de refuerzo, Impacto debilitador.*

Poderes de encuentro sugeridos: *Castigo escudador.*

Poderes diarios sugeridos: *Delirio radiante.*

UTENSILIO

Los paladines emplean símbolos sagrados como ayuda para canalizar y dirigir sus poderes divinos. Un paladín que porte o sostenga un símbolo sagrado mágico puede sumar su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y de daño de los poderes de paladín, así como a los poderes de las sendas de parangón de paladín, que incluyan la palabra clave utensilio. Sin un símbolo sagrado, un paladín sigue pudiendo emplear estos poderes, pero no gana el bonificador proporcionado por el utensilio mágico.

Una *vengadora sagrada*, un arma mágica especial, también puede ser utilizada como un utensilio para los poderes de paladín, así como para los poderes de la senda de parangón de un paladín. Evidentemente, estas armas son muy buscadas por los paladines.

PALADINES Y DIOS

Como fervorosos cruzados de la causa que han elegido, los paladines deben seleccionar un dios. Los paladines eligen una fe concreta a la que servir, así como un alineamiento. Debes elegir un alineamiento idéntico al de tu dios patrón; un paladín de un dios bueno debe ser bueno, uno de un dios legal bueno debe ser legal bueno, y uno de un dios no alineado no debe estar alineado. Existen en el mundo paladines malignos y caóticos malignos, pero casi siempre son villanos, no PJs.

Dioses buenos, legales buenos y no alineados

Avandra	Buena	Cambio, comercio, suerte, viaje.
Bahamut	Legal bueno	Honor, justicia, nobleza, protección.
Corellon	No alineado	Las artes, belleza, magia arcana, primavera.
Erathis	No alineada	Civilización, invención, leyes.
Ioun	No alineada	Habilidad, profecía, saber.
Kord	No alineado	Batalla, fuerza, tormentas.
Melora	No alineada	Mar, territorios salvajes.
Moradin	Legal bueno	Artesanos, creación, familia.
Pelor	Bueno	Agricultura, sol, tiempo, verano.
Reina cuervo	No alineada	Destino, invierno, muerte.
Sehanine	No alineada	Amor, engaños, luna, otoño.

Los paladines no reciben sus poderes directamente de su dios, sino que estos provienen de varios ritos realizados cuando se convierten por primera vez en paladines. La mayoría de estos ritos incluyen días de plegarias, vigilas, pruebas y exámenes, y rituales de purificación seguidos de una ceremonia en la que se nombra caballero al aspirante, aunque cada fe tiene sus propios métodos. Esta ceremonia de investidura otorga al paladín la aptitud de esgrimir poderes divinos. Una vez iniciado, un paladín lo es para siempre. Con qué justicia, honor y compasión esgrimirá sus poderes a partir de ese día es cosa suya, y los paladines que se alejan demasiado de los mandamientos de su fe son castigados por otros miembros de los fieles.

RASGOS DE CLASE DEL PALADÍN

Tu armadura, tu escudo y tu arma son tus principales herramientas. Además, tienes los siguientes rasgos de clase.

CANALIZAR DIVINIDAD

Una vez por encuentro puedes invocar el poder divino, inundándote con la energía de tu dios patrón. Con el poder divino que invocas, puedes esgrimir poderes especiales, como *Entereza divina* o *Fuerza divina*. Algunos paladines aprenden otros usos de este rasgo; por ejemplo, las dotes divinas del Capítulo 6 conceden a los personajes con acceso al rasgo de clase Canalizar divinidad la aptitud para utilizar poderes especiales adicionales.

Independientemente de cuantos usos diferentes conozcas para Canalizar divinidad, sólo puedes utilizar uno por encuentro. La aptitud o poder especial que invoques funciona como tus otros poderes.

DESAFÍO DIVINO

El desafío de un paladín está revestido de amenaza divina. Puedes utilizar el poder *Desafío divino* para señalar a un enemigo que elijas.

IMPOSICIÓN DE MANOS

Empleando el poder *imposición de manos*, los paladines pueden otorgar a sus camaradas resistencia adicional con un toque de sus manos y una breve plegaria, aunque deben entregar parte de su propia fuerza para hacerlo.

PODERES DE PALADÍN

Los poderes de paladín se denominan plegarias. En batalla, los paladines confían en sus dioses para reforzar a sus compañeros de armas y para fortalecerles contra los ataques de sus enemigos.

RASGOS DE CLASE

Los paladines tienen tres rasgos de clase que funcionan como poderes: Canalizar divinidad, *Desafío divino* e *Imposición de manos*. El rasgo de clase Canalizar divinidad comprende varios poderes, dos de los cuales (*Entereza divina* y *Fuerza divina*) se presentan a continuación.

Canalizar divinidad: Entereza divina

Rasgo de paladín

Tu inquebrantable fe en tu dios potencia a una criatura cercana para que resista una aflicción debilitante.

Encuentro ♦ Divino

Acción menor Cercano explosión 10

Objetivo: una criatura en la explosión.

Efecto: el objetivo realiza una tirada de salvación con un bonificador igual a tu modificador de Carisma.

Canalizar divinidad: Fuerza divina

Rasgo de paladín

Pides a tu dios la fuerza divina para acabar con tus enemigos.

Encuentro ♦ Divino

Acción menor Personal

Efecto: aplicas tu modificador de Fuerza como daño adicional en tu siguiente ataque este turno.

Desafío divino

Rasgo de paladín

Te enfrentas audazmente a un enemigo cercano, abrasándolo con luz divina si ignora tu desafío.

A voluntad ♦ Divino, radiante

Acción menor Cercano explosión 5

Objetivo: una criatura en la explosión.

Efecto: señalas al objetivo. El objetivo permanecerá señalado hasta que utilices este poder contra otro objetivo, o si no logras enzarzarte en combate con él (ver a continuación). Una criatura sólo puede estar señalada una vez en un momento dado. Una nueva señal sustituye a una que ya estuviese activa.

Mientras un objetivo está señalado, sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque en cualquier ataque que no te incluya como objetivo. Además, sufre daño radiante igual a 3 + tu modificador de Carisma la primera vez que haga un ataque que no te incluya como objetivo antes del comienzo de tu siguiente turno. El daño aumenta a 6 + tu modificador de Carisma a nivel 11; y a 9 + tu modificador de Carisma a nivel 21.

En tu turno, debes enzarzarte en combate con el objetivo al que has desafiado, o desafiar a un objetivo diferente. Para enzarzarte en combate debes, o bien atacarle, o terminar tu turno adyacente a él. Si no se da ninguna de estas situaciones al final de tu turno, la condición de señalado termina, y no puedes utilizar *desafío divino* en tu siguiente turno.

Puedes emplear *Desafío divino* una vez por turno.

Especial: aunque esta aptitud se denomina desafío, no se basa en la inteligencia ni en el idioma del objetivo. Es una compulsión mágica que afecta al comportamiento de la criatura, sin importar su naturaleza. No puedes colocar un desafío divino en una criatura que ya esté afectada por un desafío divino tuyo o de otro personaje.

Imposición de manos

Rasgo de paladín

Tu contacto divino sana heridas instantáneamente.

A voluntad (especial) ♦ Curación, divino

Especial: puedes utilizar este poder una cantidad de veces por día igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1), pero sólo una vez por asalto.

Acción menor Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: una criatura.

Efecto: gastas un esfuerzo curativo, pero no recuperas puntos de golpe. En lugar de ello, el objetivo recupera puntos de golpe como si él hubiese gastado un esfuerzo curativo. Debe quedarte al menos un esfuerzo curativo para emplear este poder.

PLEGARIAS A VOLUNTAD DE NIVEL 1

Impacto de refuerzo Paladín ataque 1

Atacas a tu enemigo sin piedad o duda, y tu precisión es recompensada con un regalo divino en forma de vigor.

A voluntad ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador de Sabiduría.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Impacto debilitador Paladín ataque 1

Tu brutal ataque con tu arma deja a tu enemigo debilitado.

A voluntad ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño. Si señalaste al objetivo, sufre un penalizador -2 a los ataques hasta el final de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Impacto sagrado Paladín ataque 1

Impactas a un enemigo con tu arma, que comienza a arder con luz sagrada.

A voluntad ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño radiante. Si señalaste al objetivo, obtienes un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Sabiduría.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Impacto valeroso Paladín ataque 1

Mientras sostienes tu arma, las dificultades que se alzan contra ti añaden fuerza a tu ataque.

A voluntad ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +1 por enemigo adyacente a ti contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1

Castigo escudador Paladín ataque 1

Un escudo dorado translúcido se forma frente a un aliado cercano mientras atacas con tu arma.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, un aliado en un radio de 5 casillas de ti gana un bonificador de poder a la CA igual a tu modificador de Sabiduría.

Castigo perforante Paladín ataque 1

Púas plateadas recubren tu arma, atravesando la armadura de tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo y un número de enemigos adyacentes a ti igual a tu modificador de Sabiduría, quedan señalados hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo radiante Paladín ataque 1

Tu arma reluce con un brillo perlado. Los enemigos se encogen ante esta luz pura, especialmente las criaturas de mal sobrenatural como demonios y diablos.

Encuentro ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño + modificador de Sabiduría de daño radiante.

Castigo temible Paladín ataque 1

Cuando impactas a un enemigo con tu arma, la fuerza del golpe le hace estremecerse y te permite anticipar sus tácticas.

Encuentro ♦ Arma, divino, miedo

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, el objetivo sufre un penalizador a las tiradas de ataque igual a tu modificador de Sabiduría.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 1

Dolor de la muerte Paladín ataque 1

Invocas una plegaria que destroza a tu enemigo con un terrible dolor y le causa más dolor cada vez que realiza un ataque.

Diario ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 3d8 + modificador de Carisma de daño. Una vez por asalto, el objetivo sufre 1d8 de daño tras realizar cualquier cantidad de ataques en su turno (salvación termina).

Fallo: mitad de daño. Una vez por asalto, el objetivo sufre 1d4 de daño tras realizar cualquier cantidad de ataques en su turno (salvación termina).

Juicio del paladín Paladín ataque 1

Tu ataque cuerpo a cuerpo castiga a tu enemigo y sana a un aliado.

Diario ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y un aliado en un radio de 5 casillas de ti puede gastar un esfuerzo curativo.

Fallo: un aliado en un radio de 5 casillas de ti puede gastar un esfuerzo curativo.

Delirio radiante

Paladín ataque 1

Envuelves a tu enemigo en ardientes cintas de luz.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 3d8 + modificador de Carisma de daño radiante, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Además, el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DE UTILIDAD NIVEL 2

Bendición del mártir

Paladín utilidad 2

Te interpones en un ataque hecho contra un aliado adyacente para salvar a tu camarada.

Diario ♦ Divino

Interrupción inmediata Cercano explosión 1

Desencadenante: un aliado adyacente es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Efecto: eres golpeado por el ataque en lugar de su objetivo inicial.

Círculo sagrado

Paladín utilidad 2

Trazas un círculo a tu alrededor con tu mano, que se expande rápidamente formando un amplio círculo de runas semitransparentes que brillan con fuerza y te protegen a ti y a tus aliados cercanos.

Diario ♦ Divino, utensilio, zona

Acción estándar Cercano explosión 3

Efecto: la explosión crea una zona que, hasta el final del encuentro, os proporciona a tus aliados y a ti un bonificador +1 de poder a la CA mientras permanezcáis en su interior.

Discurso astral

Paladín utilidad 2

Hablas con una convicción tan apremiante que los demás encuentran difícil rebatir tus creencias y afirmaciones.

Diario ♦ Divino

Acción menor Personal

Efecto: obtienes un bonificador +4 de poder a las pruebas de Diplomacia hasta el final del encuentro.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO NIVEL 3

Arco de castigo

Paladín ataque 3

Haces girar tu arma en un gran arco que va a estrellarse no contra una, sino contra dos criaturas dentro de tu alcance.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una o dos criaturas

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo justo

Paladín ataque 3

Tu justo golpe os llena a tus aliados cercanos y a ti con una determinación sobrenatural.

Encuentro ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño, y tú y todos tus aliados en un radio de 5 casillas obtenéis una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 5 + tu modif. de Sabiduría.

Castigo tambaleante

Paladín ataque 3

Con un poderoso arco de tu arma, lanzas a tu enemigo hacia atrás

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño, y empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

Castigo vigorizante

Paladín ataque 3

Cuando impactas a tu enemigo con tu arma, tus aliados y tú de repente os sentís revigorizados por el poder divino de tu fe.

Encuentro ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño. Si estás maltrecho, recuperas 5 + tu modificador de Sabiduría puntos de golpe. Los aliados maltrechos en un radio de 5 casillas de ti también recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 5 + tu modificador de Sabiduría.

PLEGARIAS DIARIAS NIVEL 5

Círculo sacralizado

Paladín ataque 5

Trazas un círculo a tu alrededor con tu mano, y un amplio círculo de símbolos relucientes aparece a tu alrededor, causando daño a los enemigos y protegiendo a los aliados dentro de sus límites.

Diario ♦ Divino, utensilio, zona

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 2d6 + modificador de Carisma de daño.

Efecto: la explosión crea una zona de luz brillante. Tú y todos tus aliados dentro de la zona ganáis un bonificador +1 de poder a todas las defensas hasta el final del encuentro.

Recompensa del mártir

Paladín ataque 5

Una luz divina envuelve tu arma mientras sacrificas tu aptitud para curar para lograr acabar con tu enemigo.

Diario ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA, y debes gastar un esfuerzo curativo sin recuperar puntos de golpe

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño radiante.

Fallo: mitad de daño.

Signo de vulnerabilidad Paladín ataque 5

Haces que un enemigo cercano se convulsione por el dolor y sea más susceptible a la energía radiante.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 3d8 + modificador de Carisma de daño radiante, y el objetivo gana vulnerabilidad 5 al daño radiante hasta el final del encuentro.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no gana ninguna vulnerabilidad.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 6**Guardaespaldas divino** Paladín utilidad 6

Del mismo modo que tu arma conecta con tus enemigos, la magia de tu dios conecta con tus aliados.

Diario ♦ Divino

Acción menor A distancia 5

Efecto: elige un aliado en un radio de 5 casillas de ti. Absorbes la mitad del daño de ese aliado hasta el final del encuentro o hasta que termines el efecto mediante una acción gratuita. Ningún poder ni efecto puede reducir el daño que sufras mediante este poder.

Ira de los dioses Paladín utilidad 6

Un halo de luz divina surge de ti, permitiéndote a ti y a tus aliados cercanos atacar a vuestros enemigos con gran determinación.

Diario ♦ Divino

Acción menor Cercano explosión 1

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: los objetivos suman tu modificador de Carisma a las tiradas de daño hasta el final del encuentro.

Un corazón, una mente Paladín utilidad 6

Tus aliados de confianza y tú establecéis un vínculo telepático.

Diario ♦ Divino

Acción menor Cercano explosión 6

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: hasta el final del encuentro, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente entre sí hasta un alcance de 20 casillas, y tus acciones de prestar ayuda proporcionan un bonificador +4 en vez de +2.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7**Atraer enemigo** Paladín ataque 7

Tiras de un enemigo hacia ti, causando dolorosas heridas mientras trata de rechazarte.

Encuentro ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Carisma de daño, y tiras del objetivo una cantidad de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

Castigo tronante Paladín ataque 7

Tu arma relampaguea mientras impacta, y unos momentos después el retumbar de un trueno golpea a tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, divino, trueno

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA (puede lograr un impacto crítico contra un enemigo señalado con una tirada de 19-20)

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda tumbado.

Reverencia divina Paladín ataque 7

Te yergues con tal convicción que tus enemigos no pueden evitar quedar atemorizados por el poder de tu fe.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 1d8 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Trasposición benigna Paladín ataque 7

Apelas al poder de tu dios para intercambiar el lugar con un aliado o golpear a un enemigo dentro del alcance de tu nueva posición.

Encuentro ♦ Arma, divino, teletransportación

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: un aliado dentro de un radio de casillas igual a tu modificador de Sabiduría.

Efecto: tú y el objetivo intercambiais lugares. Si un enemigo se encuentra dentro de tu alcance en tu nueva posición, puedes hacer un ataque secundario contra él.

Objetivo secundario: un enemigo

Ataque secundario: Carisma contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 9**Corona de gloria** Paladín ataque 9

Una centelleante corona de energía radiante aparece sobre tu cabeza, y tras ello se expande de repente para entorpecer a los enemigos cercanos.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Carisma de daño radiante.

Efecto: cualquier enemigo que comience su turno adyacente a ti estará ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Mantenimiento menor: puedes mantener el efecto del poder.

Pulso radiante

Paladín ataque 9

Atacas a un enemigo con una luz palpitante y abrasadora que además daña a los enemigos adyacentes a él y los lanza hacia atrás.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 10

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 1d10 + modificador de Carisma de daño radiante. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes al objetivo principal.

Ataque secundario: Carisma contra Fortaleza.

Impacto: 1d10 + modificador de Carisma de daño radiante, y empujas al objetivo 3 casillas.

Mantenimiento menor: cuando mantienes este poder, puedes repetir el ataque secundario (el objetivo principal seguirá siendo el mismo cada vez).

Fallo: mitad de daño, y sin ataque secundario.

Uno sin ayuda

Paladín ataque 9

Incapaz de combatir junto a tus aliados, te vuelcas en tu fe para obtener protección, y avanzas intrépidamente.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos en la explosión.

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d8 + modificador de Carisma de daño radiante.

Efecto: los objetivos quedan debilitados (salvación termina).

Especial: no puedes emplear este poder si hay algún aliado en un radio de 5 casillas de ti.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 10

Cambiar las cosas

Paladín utilidad 10

Susurras un himno solemne, y una luz divina os baña gentilmente a ti y a tus aliados cercanos, negando las aflicciones dañinas y debilitantes.

Diario ♦ Divino

Acción estándar Cercano explosión 3

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: el objetivo realiza tiradas de salvación contra todos los efectos que pueda terminar una salvación.

Escudo noble

Paladín utilidad 10

Levantás velozmente tu mano, y un vórtice de energía arremolinada te rodea a ti y a tus amigos, escudándoos del daño a costa tuya.

Encuentro ♦ Divino

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: eres el objetivo de un ataque cercano o de área.

Efecto: un ataque cercano o de área que te tenga como objetivo te impactará automáticamente, y cualquiera de tus aliados que también sea impactado sufrirá sólo la mitad de daño. Este poder no cambia ningún otro efecto que el ataque pueda causar.

Espíritu limpiador

Paladín utilidad 10

Una figura traslúcida aparece brevemente sobre la criatura que designes. El espíritu divino gesticula, aliviando parte del sufrimiento de la criatura, tras lo cual desaparece en un instante.

Encuentro ♦ Divino

Acción menor A distancia 5

Objetivos: tú o un aliado

Efecto: el objetivo realiza una tirada de salvación con un +2.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13

Carga radiante

Paladín ataque 13

Te impulsas a través del aire hacia un enemigo cercano mientras brillantes rayos de luz brotan de tu arma.

Encuentro ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Efecto: puedes volar un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría y hacer un ataque.

Objetivo: una criatura dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo

Ataque: Fuerza contra CA

Especial: debes cargar como parte de este ataque.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño radiante, y el objetivo está señalado hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo enmarañante

Paladín ataque 13

Hebras de energía brotan de tu arma cuando impacta con fuerza, rodeando a tu enemigo y fijándolo al suelo.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo renovador

Paladín ataque 13

Al tiempo que impactas a un enemigo con tu arma, murmuras una plegaria de renovación, dando lugar a un nimbo de luz que momentáneamente rodea y sana a un aliado cercano.

Encuentro ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño, y un aliado en un radio de 5 casillas de ti recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 10 + tu modificador de Sabiduría.

Torbellino de castigo

Paladín ataque 13

Giras tu arma en un círculo completo, atacando a todos los enemigos adyacentes en una deslumbrante muestra de pericia marcial.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 15

Recompensa del maltrecho

Paladín ataque 15

Golpeado y maltrecho, apelas al poder divino de tu dios para lanzar un golpe de venganza a tu enemigo y curar tus heridas.

Diario ♦ Arma, curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Especial: sólo puedes utilizar este poder cuando estás maltrecho.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: puedes gastar un esfuerzo curativo.



Romper el muro

Paladín ataque 15

Atacas a un enemigo con el poder de tu fe y rompes sus defensas.

Diario ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 3d10 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y el objetivo sufre un penalizador -1 a todas las defensas (salvación termina).

Némesis auténtica

Paladín ataque 15

Extiendes tu símbolo sagrado hacia un enemigo, infligiendo daño y escogiéndolo como objetivo continuado de tu castigo divino.

Diario ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2d10 + modificador de Carisma de daño.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, cada vez que el objetivo esté en un radio de 5 casillas de ti y te ataque a ti o a un aliado tuyo, puedes realizar un ataque secundario contra él como reacción inmediata.

Ataque secundario: Carisma contra Voluntad.

Impacto: 2d10 + modificador de Carisma de daño.

Fallo: mitad de daño.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 16

Custodia contra la muerte

Paladín utilidad 16

Tocas a una criatura moribunda y compartes con ella parte de tu luz interior divina, concediendo al receptor el poder para resistir la llamada de la muerte.

Encuentro ♦ Curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: una criatura moribunda

Efecto: gastas un esfuerzo curativo, pero no recuperas puntos de golpe por él. En lugar de ellos, el objetivo recupera puntos de golpe como si hubiese empleado dos esfuerzos curativos. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

Intercesión angélica

Paladín utilidad 16

Te teleportas al lado de un amigo en peligro y sufres los efectos de un ataque dirigido contra él.

Encuentro ♦ Divino, teleportación

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un aliado en un radio de 5 casillas de ti es impactado por un ataque

Efecto: te teleportas adyacente al aliado y eres impactado por el ataque en su lugar.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Castigo aterrador

Paladín ataque 17

Golpeando sin piedad, acosas a tu enemigo con oleadas de terror divino

Encuentro ♦ Arma, divino, miedo

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Carisma. El objetivo no puede acercarse a ti en su siguiente turno.

Castigo enervante

Paladín ataque 17

Con un poderoso golpe, dejas a tu enemigo terriblemente debilitado.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo fortificante

Paladín ataque 17

Una sinfonía de música de otro mundo resuena a través de tu cuerpo, fortificándolo para resistir las pruebas que tendrá que superar.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Carisma de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, obtienes un bonificador de poder a la CA igual a tu modificador de Sabiduría.

Mano de los dioses

Paladín ataque 17

Sostienes tu símbolo sagrado en alto sobre tu cabeza, y un brillante destello de luz divina explota desde él. El resplandor abrasa a tus enemigos e inspira a tus aliados más próximos.

Encuentro ♦ Arma, radiante, utensilio

Acción menor Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: 2d10 + modificador de Carisma de daño radiante, y el objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, los aliados en la explosión ganan un bonificador de poder a las tiradas de ataque igual a tu modificador de Sabiduría.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 19

Corona de resplandor cegador

Paladín ataque 19

Haces girar tu arma y una brillante luz explota en torno a ti, cegando a tus enemigos.

Diario ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 3[A] + modificador de Carisma de daño radiante, y el objetivo queda cegado (salvación termina)

Fallo: mitad de daño, y el objetivo está cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Don del cruzado

Paladín ataque 19

Impactas en tu enemigo con tal convicción que los aliados cercanos no pueden dejar de sentirse inspirados.

Diario ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: tú y los aliados adyacentes a ti ganáis un bonificador +1 de poder a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro.

Infierno justo

Paladín ataque 19

Un infierno ardiente de fuego sagrado rodea a tus enemigos y continúa quemando a aquellos que son atraídos por él como polillas.

Diario ♦ Divino, fuego, utensilio, zona

Acción estándar Área explosión 2 en un radio de 10 casillas

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Reflejos

Impacto: 3d10 + modificador de Carisma de daño de fuego, y el objetivo concede ventaja de combate a tus aliados y a ti hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no concede ventaja de combate.

Efecto: la explosión crea una zona de fuego que dura hasta el final de tu siguiente turno. Los enemigos que entran en la zona o comienzan sus turnos en ella sufren 1d10 de daño por fuego y conceden ventaja de combate a tus aliados.

Mantenimiento menor: la zona persiste.

PLEGARIAS DE UTILIDAD DE NIVEL 22

Don de la vida

Paladín utilidad 22

Invocas la mayor de todas las plegarias y tocas a una criatura herida o muerta hace poco, concediéndole el don de la vida a expensas de tu propia salud.

Diario ♦ Curación, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: una criatura.

Efecto: si el objetivo está vivo, recupera una cantidad de puntos de golpe no superior a la mitad de tus puntos de golpe máximos (a tu elección), y tú sufres una cantidad igual de daño.

Si el objetivo ha muerto tras el final de tu último turno, regresa a la vida a 0 puntos de golpe, y tú sufres un daño igual a la mitad de tus puntos de golpe máximos.

No puedes evitar ni reducir este daño de ningún modo.

Explosión limpiadora

Paladín utilidad 22

Ondas de energía divina te bañan a ti y a tus aliados cercanos, negando potencialmente las aflicciones dañinas y debilitantes.

Diario ♦ Divino

Acción menor Cercano explosión 5

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: todos los objetivos realizan una tirada de salvación contra cada efecto que una salvación pueda terminar. Cualquier penalizador a las tiradas de ataque o a las defensas, que afecte a los objetivos es eliminado.

Rescate angélico

Paladín utilidad 22

Unas alas blancas de resplandor astral envuelven a un aliado en un capullo centelleante, tras lo que ambos desaparecen. Las alas reaparecen a una corta distancia y se abren, acercando el aliado a ti.

Diario ♦ Divino, teleportación

Acción estándar A distancia vista

Objetivo: un aliado voluntario.

Efecto: el objetivo es teleportado desde cualquier casilla que puedas ver, a otra que se encuentre en un radio de 5 casillas de ti, que esté más próxima a ti que la casilla original del objetivo.

Unidos en la fe

Paladín utilidad 22

Pronuncias palabras de fe, curándoos instantáneamente a tus aliados cercanos y a ti mismo.

Diario ♦ Curación, divino

Acción menor Cercano explosión 5

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: cada objetivo puede gastar un esfuerzo curativo.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23**Aquí aguarda tu perdición**

Paladín ataque 23

Tiras de un enemigo hacia ti, abrasándolo con energía radiante mientras trata de resistirse.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 4d10 + modificador de Carisma de daño radiante, y tiras del objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1).

Castigo del mártir

Paladín ataque 23

Mientras arremetes contra tu enemigo, pronuncias una plegaria que te concede el poder de absorber el daño de los ataques de tu enemigo, incluso cuando esos ataques no vayan dirigidos contra ti.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, cada vez que el objetivo inflija daño, puedes sufrir ese daño. La víctima elegida por el objetivo no sufrirá daño, pero sí estará sometida a cualquier otro efecto del ataque.

Castigo resonante

Paladín ataque 23

Esgrimes tu arma en un poderoso arco, liberando el rugido de un trueno que derriba a los enemigos adyacentes.

Encuentro ♦ Arma, divino, trueno

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño por trueno, y el objetivo es derribado. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes a ti, aparte del objetivo principal.

Ataque secundario: Fuerza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño por trueno, y el objetivo es derribado.

Transposición sublime

Paladín ataque 23

Con un gesto de la mano, teleportas a un aliado en peligro a un lugar seguro, te teleportas a su ubicación previa, y golpeas a un enemigo dentro de tu alcance.

Encuentro ♦ Arma, divino, teleportación

Acción estándar A distancia 5

Objetivo principal: un aliado voluntario

Efecto: puedes teleportar al objetivo 5 casillas. Hasta el final de tu siguiente turno, concedes al objetivo un bonificador de poder a todas sus defensas igual a tu modificador de Sabiduría. Además, te teleportas al espacio original del objetivo y realizas un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo.

Ataque secundario: Carisma contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Carisma de daño.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 25**Recompensa elevada**

Paladín ataque 25

Impactas con un poderoso golpe, y el símbolo de tu dios aparece sobre la cabeza de tu enemigo como una brillante runa roja que sólo tú puedes ver, resplandeciendo con fuerza para avisarte cuando esté a punto de atacar.

Diario ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, el objetivo provoca un ataque de oportunidad tuyo cuando ataque (salvación termina). Ganas un bonificador +2 a las tiradas de ataque de oportunidad e infliges 1[A] adicional de daño.

Vete a los Nueve infiernos

Paladín ataque 25

Una luz divina brota desde tu símbolo sagrado, explotando y prendiendo fuego a los enemigos cercanos.

Diario ♦ Arma, fuego, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 6d6 + modificador de Carisma de daño, y daño continuado 10 por fuego (salvación termina). El objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, y daño continuado 10 por fuego (salvación termina). El objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Castigo aturdiror

Paladín ataque 27

Volteas tu arma en un poderoso arco, aturdiendo a los objetivos que golpees.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra Voluntad

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda aturrido hasta el final de tu siguiente turno. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes a ti aparte del objetivo principal.

Ataque secundario: Fuerza contra Voluntad.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza, y el objetivo queda aturrido hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo cegador

Paladín ataque 27

Tu arma reluce con una pálida luz interior, y tu enemigo queda cegado por la fuerza de tu golpe.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Voluntad

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Castigo restrictivo

Paladín ataque 27

Golpeas a tu enemigo con tal resolución que desaparecen de su vista todos los enemigos menos tú.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 3[A] + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno. Además, el objetivo no puede ganar línea de efecto con nadie aparte de ti hasta el final de tu siguiente turno.

Marca del juicio

Paladín ataque 27

Tocas a un enemigo con tu símbolo sagrado, marcándolo con el doloroso símbolo radiante de tu dios, y haciendo que sufra daño de sus propios ataques.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cuerpo a cuerpo toque

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 4d8 + modificador de Carisma de daño radiante. Si el objetivo hace un ataque en su siguiente turno, sufre la mitad del daño de su propio ataque, tanto si impacta como si falla.

Venganza divina

Paladín ataque 27

Invocas una antigua plegaria que libera la ira de tu dios sobre un enemigo cercano que acabe de atacarte.

Encuentro ♦ Divino, utensilio

Reacción inmediata A distancia 20

Desencadenante: una criatura dentro del alcance te ataca

Objetivo: la criatura atacante

Ataque: Carisma +2 contra Fortaleza

Impacto: 4d10 + modificador de Carisma de daño, y el objetivo queda debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

PLEGARIAS DIARIAS DE NIVEL 29

Fe poderosa

Paladín ataque 29

Golpeas con dureza a tu enemigo, y arcos de luz divina surgen desde el extremo de tu arma, cegando a aquellos que se oponen a ti.

Diario ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo principal: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 7[A] + modificador de Fuerza de daño. Realiza un ataque secundario.

Fallo: mitad de daño, y sin ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos en un radio de 10 casillas de ti.

Ataque secundario: Fuerza contra Fortaleza.

Impacto: el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Mano ecuánime de la justicia

Paladín ataque 29

Pronuncias una condena divina sobre tu enemigo y le obligas a sufrir daño de sus propios ataques.

Diario ♦ Divino, utensilio

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: una criatura atacante

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: 5d10 + modificador de Carisma de daño. Cada vez que el objetivo realice un ataque, éste funcionará del modo usual, pero él también sufrirá todo el daño y los efectos del ataque (salvación termina). Las tiradas de salvación para terminar el efecto sufren un penalizador -2.

Fallo: 5d10 + modificador de Carisma de daño.

Especial: muchas criaturas tienen inmunidad o resistencia a sus propios ataques. Cuando sufre daño de sus propios ataques como resultado de este poder, el objetivo no gana el beneficio de ninguna inmunidad ni resistencia.

SENDAS DE PARANGÓN

ARMA ASTRAL

"Con el poder del mar Astral fluyendo a través de mí, y con mi fe tan poderosa como un arma, lucho como desea mi dios".

Prerrequisito: clase paladín

Te conviertes literalmente en un arma para tu dios, impregnado con una dosis adicional de poder divino que emana del mar Astral. Como arma astral, no hay enemigos a los que no te opongas, ni desafío al que no enfrentes, porque tu fe es fuerte y tu arma resuena con el poder de las alturas. Cuando aceptas esta senda, el arma que esgrimes brilla eternamente con la luz plateada del mar Astral.

RASGOS DE LA SENDA DEL ARMA ASTRAL

Acción de recuperación astral (nivel 11.º): puedes gastar un punto de acción para recuperar un poder de encuentro de paladín que ya hayas utilizado, en vez de para llevar a cabo una acción adicional.

Juicio astral (nivel 11.º): los enemigos que tengas señalados, y que ataquen a tus aliados en vez de a ti sufren un penalizador -2 a todas las defensas hasta que dejen de estar señalados por ti.

Coraje de las alturas (nivel 16.º): obtienes un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra efectos de miedo.

PLEGARIAS DEL ARMA ASTRAL

Labrar una senda de luz Arma astral ataque 11

Tu arma brilla con luz astral, y cuando impacta contra tu enemigo, ese brillo se extiende para envolver a todos los enemigos adyacentes a ti, cubriéndolos temporalmente con una marca reluciente que tus aliados pueden ver.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y hasta el final de tu siguiente turno, tus aliados tienen ventaja de combate contra cualquier enemigo adyacente a ti.

Rezo para más Arma astral utilidad 12

Impactas a tu enemigo, pero rezas para aumentar la cantidad de daño que infliges.

Encuentro ♦ Divino

Acción gratuita Personal

Efecto: si no te satisface el daño que has obtenido con los dados en uno de tus ataques, vuelve a tirarlo. Debes utilizar el resultado de la segunda tirada.

Torbellino astral

Arma astral ataque 20

Tu fe te dirige en un ataque giratorio que impacta a todos los enemigos dentro del alcance, infundiéndoles miedo y debilitando sus defensas.

Encuentro ♦ Arma, divino, miedo

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Además, el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas (salvación termina).

Especial: si este ataque mata a una o más criaturas malignas o caóticas malignas, tira 1d20. Con un resultado de 10 o mayor, puedes utilizar este poder de nuevo durante el encuentro.

CAMPEÓN DEL ORDEN

"La ley mantiene al caos a raya, y yo refuerzo la ley con todas mis acciones y hazañas".

Prerrequisito: clase paladín.

Te conviertes en un parangón del orden, abrazando este concepto y llevándolo a la práctica con todas tus palabras y acciones. Los dioses del orden te ven con buenos ojos, ya que defiendes las causas que promueven y los ideales que ejemplifican, rechazando a las fuerzas de los poderes caóticos malignos a la menor oportunidad. En presencia de una criatura caótica maligna, tu arma reluce con luz radiante.

RASGOS DE LA SENDA DEL CAMPEÓN DEL ORDEN

Acción de campeón (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, también reluces con luz radiante que hace que los enemigos adyacentes sufran un penalizador -1 a todas sus defensas hasta el comienzo de tu siguiente turno.

En defensa del orden (nivel 11.º): cuando estás adyacente al objetivo de tu desafío divino, el objetivo provoca un ataque de oportunidad de ti si lleva a cabo un ataque que no te incluya a ti. Además, tus tiradas de daño contra demonios y enemigos elementales que desafíos infligen 2d6 puntos de daño radiante adicionales.

Martillo de campeón (nivel 16.º): tus ataques ignoran las resistencias de demonios y criaturas elementales.

PLEGARIAS DEL CAMPEÓN DEL ORDEN

Justicia certera Campeón del orden ataque 11

Invocas tu devoción a la ley para hacer que tus ataques impacten con precisión

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza +4 contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño. Si el objetivo está señalado, también quedará debilitado y atontado por este ataque mientras la señal siga en efecto.

Ninguno pasará

Campeón del orden utilidad 12

Contienes a dos enemigos en lugar de a uno solo con tu desafío divino.

Diario ♦ Divino

Acción gratuita Personal

Efecto: hasta el final del encuentro, cada uso de tu desafío divino tiene como objetivo a dos enemigos en vez de a uno.

Gobierno del orden

Campeón del orden ataque 20

Invocas al orden a través de tu arma, haciendo que reluzca mientras lanzas un golpe de castigo contra un enemigo.

Diario ♦ Arma, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Fortaleza

Especial: si el objetivo ha logrado un impacto crítico contra ti o tus aliados en este encuentro, tu ataque gana un bonificador +2 de poder e inflige +2d10 de daño radiante.

Impacto: 4[A] + modif. de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla. El objetivo queda debilitado (salvación termina).

Fallo: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda debilitado (salvación termina).

HOSPITALARIO

"Soy un sanador y un defensor, una inspiración para mis aliados y una visión terrible para mis enemigos".

Prerrequisito: clase paladín.

Tu senda espiritual te lleva a especializarte en las artes de la curación. Aumentas la curación que proporcionas a tus aliados conforme te conviertes en un faro resplandeciente de esperanza

en el campo de batalla. Encarnas la clemencia y la dedicación, llevando auxilio al herido y purificando la vida de aquellos que están cerca de la muerte (especialmente cuando conviertes el daño contra un enemigo en curación para un amigo).

RASGOS DE LA SENDA DEL HOSPITALARIO

Acción del hospitalario (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, todos los aliados en un radio de 5 casillas recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a tu modificador de Sabiduría.

Bendición del hospitalario (nivel 11.º): cuando un enemigo al que estés desafiando en ese momento ataque a uno de tus aliados, tanto si el ataque impacta como si falla, ese aliado recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de tu nivel + tu modificador de Sabiduría.

Cuidados del hospitalario (nivel 16.º): sumas tu modificador de Carisma a la curación que proporcionas cada vez que utilizas tu poder de imposición de manos.

PLEGARIAS DEL HOSPITALARIO

Golpe de custodia

Hospitalario ataque 11

Impactas a un enemigo al que has desafiado, llevando la esperanza y el coraje a los aliados cercanos.

Encuentro ♦ Arma, divino

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura que esté señalada por ti

Ataque: Carisma contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Carisma de daño, y todos los aliados en un radio de 5 casillas de ti pueden realizar un tirada de salvación.



Fuente de curación

Hospitalario utilidad 12

Una breve plegaria infunde tu arma con poder curativo, de modo que cada vez que impacta a un enemigo, cura a un aliado.

Diario ♦ Curación, divino

Acción menor Personal

Efecto: hasta el final del encuentro, cuando ataques en tu turno e impactes al menos a un enemigo, curas a un aliado. Elige a un aliado en un radio de 10 casillas de ti. Ese aliado recupera un número de puntos de golpe igual a $1d6 \times$ tu modificador de Sabiduría.

Castigo dador de vida

Hospitalario 20

Infundes en tu arma poder radiante, y cuando golpeas a un enemigo el poder del ataque cura a un aliado.

Diario ♦ Arma, curación, divino, radiante

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Carisma contra Fortaleza

Impacto: $4[A] +$ modificador de Carisma de daño radiante.

Efecto: elige a un aliado en un radio de 10 casillas de ti. El aliado puede gastar un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

JUSTICIERO

"Luchó por la justicia. Mi fe y mi fuerte brazo defienden a los necesitados".

Prerrequisito: clase paladín.

Te conviertes en la encarnación de la justicia, un campeón de la rectitud y la imparcialidad, al menos desde la perspectiva de tu fe concreta. Se te concede la aptitud de resguardar y proteger a tus aliados y a otros que estén en necesidad, mientras que también recibes poderes que te ayudan a hacer lo correcto según la fe que has abrazado.

RASGOS DE LA SENDA DEL JUSTICIERO

Acción justa (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, todos los enemigos adyacentes a ti quedan debilitados hasta el final de su siguiente turno.

Espíritu justo (nivel 11.º): todos los aliados adyacentes a ti pueden volver a tirar una tirada de salvación al final de su turno.

Refugio justo (nivel 16.º): los aliados adyacentes a ti son inmunes a los efectos de miedo y hechizo y reciben un bonificador +1 a las tiradas de salvación.

PLEGARIAS DEL JUSTICIERO

Resplandor justo

Justiciero ataque 11

Una explosión de luz, de pureza y justicia, estalla desde tu símbolo sagrado, enviando un dolor abrasador a los enemigos que has desafiado.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los objetivos señalados por ti en la explosión

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: $2d8 +$ modificador de Carisma de daño radiante, y hasta el final de tu siguiente turno, el objetivo no puede realizar un ataque que no te incluya a ti.

Golpéame a mí en su lugar

Justiciero utilidad 12

Apelas a tu sentido innato de la justicia y el honor, murmuras una breve plegaria, y rediriges un ataque de modo que tú puedas recibir el impacto por aquellos a los que proteges.

Diario ♦ Divino

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un aliado en un radio de 5 casillas de ti es atacado

Efecto: el ataque falla en todos tus aliados que tenga como objetivo, pero te impacta automáticamente, incluso aunque no fueses uno de sus objetivos.

Desafiar al injusto

Justiciero 20

Tus enemigos te rodean, y la pureza de tu interior grita pidiendo justicia. Concentras una poderosa plegaria a través de tu símbolo sagrado, lanzando una explosión radiante de fuerza castigadora que ningún enemigo puede ignorar.

Diario ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 10

Objetivo: todos los enemigos en la explosión

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: $3d8 +$ modificador de Carisma de daño radiante, y el objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.

Efecto: mitad de daño, y el objetivo queda señalado hasta el final de tu siguiente turno.



“Pareces sorprendido de verme. Si hubieses prestado atención, todavía podrías seguir vivo”.

RASGOS DE CLASE

Rol: pegador. Te lanzas velozmente para atacar, causas grandes daños, y tras ello te retiras a un lugar seguro. Obtienes los mejores resultados cuando trabajas con un defensor para flanquear enemigos.

Fuente de poder: marcial. Tus talentos dependen de un amplio entrenamiento y una práctica constante, capacidades innatas y una agilidad natural.

Características clave: Destreza, Fuerza, Carisma.

Competencias con armadura: tela, cuero

Competencias con armas: ballesta de mano, daga, espada corta, honda, shuriken.

Utensilio: símbolo sagrado

Bonificador a defensa: +2 a Reflejos

Puntos de golpe a 1.º nivel: 12 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 5

Esfuerzos curativos por día: 6 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: Hurto y Sigilo. De la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige cuatro habilidades entrenadas más a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Acrobacias (Des), Atletismo (Fue), Dungeons (Sab), Engañar (Car), Hurto (Des), Intimidar (Car), Percepción (Sab), Perspicacia (Sab), Recursos (Car), Sigilo (Des).

Opciones de diseño: pícaro embaucador, pícaro fornido

Rasgos de clase: Ataque furtivo, Primer golpe, Tácticas de pícaro, Talento con arma de pícaro.

Los pícaros son adversarios astutos y escurridizos. Se deslizan entrando y saliendo de las sombras a su antojo, cruzando por cualquier parte del campo de batalla sin temor a las represalias, y aparecen repentinamente sólo para clavar una hoja letal.

Como pícaro, debes enfrentarte a los prejuicios de los demás respecto a tus motivaciones, aunque tu naturaleza es algo que solo tú puedes decidir. Puedes ser un insolente agente de la red de inteligencia destruida del depuesto rey, alguien acusado de un crimen y en fuga buscando limpiar su nombre, un enjuto artista que desea ir más allá del escenario teatral, un chaval que trata de dejar atrás un pasado turbulento, o un temerario buscador de emociones que nunca tiene suficiente de la emoción pura de los conflictos. O quizás simplemente estés aquí por el dinero, después de todo.

Con un cuchillo en la manga y una capa que te oculta de miradas curiosas sobre los hombros, avanzas decidido, con los ojos ardiendo de anticipación. ¿Qué maravillas y recompensas terrenales esperan a que tú las recojas?

CÓMO CREAR UN PÍCARO

El pícaro embaucador y el pícaro fornido son los dos diseños de pícaro; uno confía en los engaños y las fintas, y el otro en la fuerza bruta. La Destreza, el Carisma y la Fuerza son las puntuaciones de característica más importantes para un pícaro.

PÍCARO EMBAUCADOR

Te gustan los poderes que engañan y confunden a tus enemigos. En combate, entras y sales de la refriega, esquivando los ataques de tus rivales o redirigiéndolos hacia otros objetivos. La mayoría de tus poderes de ataque se basan en la Destreza, por lo que esta debería ser tu mejor característica. El Carisma también es importante para unos cuantos ataques, ya que en ocasiones utilizas habilidades basadas en el Carisma en vez de ataques, así como otros efectos en ataques con éxito que dependen de ella, por lo que deberías hacer del Carisma tu segunda mejor puntuación de característica. La Fuerza es útil si quieres elegir poderes más propios del otro diseño de pícaro. Elige la táctica de pícaro Tramposo astuto. Busca poderes que saquen provecho de tu alta puntuación de Carisma, así como aquellos que van bien con tu naturaleza de embaucador.

Dote sugerida: Puñalada tramera (dote humana: Tenacidad humana).

Habilidades sugeridas: Acrobacias, Engañar, Hurto, Percepción, Perspicacia, Sigilo.

Poderes a voluntad sugeridos: Floreo artero, Impacto hábil.

Poderes de encuentro sugeridos: Impacto de colocación.

Poderes diarios sugeridos: Impacto con truco.

PÍCARO FORNIDO

Te gustan los poderes que infligen mucho daño, ayudado por tu Fuerza, y también los que aturden, inmovilizan, derriban o empujan a tus enemigos. Tus ataques utilizan la Destreza, por lo que debes dejarla como la puntuación de característica más alta. La Fuerza debería estar muy próxima, ya que aumenta tu daño directamente, y puede determinar otros efectos de tus ataques. El Carisma es una buena elección como tercera característica, especialmente si quieres contar con algún que otro poder del otro diseño de pícaro. Elige la táctica de pícaro Canalla brutal, y busca poderes que causen mucho daño con cada golpe.

EL PÍCARO DE UN VISTAZO

Características: la ventaja en combate te permite obtener el máximo beneficio de tus poderes, y una combinación de poderes y habilidades te ayuda a ganar y mantener esa ventaja sobre tus enemigos. Eres un maestro de las habilidades, desde Sigilo y Hurto hasta Engañar y Acrobacias.

Religión: los pícaros prefieren dioses de la noche, la suerte, la libertad y la aventura, como Sehanine y Avandra. Los pícaros malignos y caóticos malignos con frecuencia prefieren a Lolth o Zehir.

Razas: aquellos que aman los secretos intercambiados entre sombras, y solucionan sus asuntos por sí mismos son pícaros ideales, lo cual incluye a los elfos, los tiffin y los medianos.

Dote sugerida: Soltura con un arma: (dote humana: Dureza).

Habilidades sugeridas: Atletismo, Dungeons, Hurto, Intimidar, Sigilo, Recursos.

Poderes a voluntad sugeridos: Impacto de respuesta, Impacto perforante.

Poderes de encuentro sugeridos: Impacto de tortura.

Poderes diarios sugeridos: Blanco fácil.

RASGOS DE CLASE DEL PÍCARO

Todos los pícaros comparten estos rasgos de clase

ATAQUE FURTIVO

Una vez por asalto, cuando tengas ventaja de combate contra un enemigo y estés utilizando un arma del grupo de las hojas ligeras, la ballesta o la honda, un ataque que hagas contra ese enemigo inflige daño adicional si impacta. Tú decides si aplicar el daño adicional después de hacer la tirada de daño. Conforme subes de nivel, tu daño adicional aumenta.

Nivel	Daño de ataque furtivo
1. ^o -10. ^o	+2d6
11. ^o -20. ^o	+3d6
21. ^o -30. ^o	+5d6

PRIMER GOLPE

Al comienzo de un encuentro, tienes ventaja de combate contra cualquier criatura que todavía no haya actuado en ese encuentro.

TÁCTICAS DE PÍCARO

Los pícaros se desenvuelven de distintas maneras. Algunos utilizan su encanto natural y sus astutas argucias para engañar a sus enemigos. Otros confían en la fuerza bruta para superar a sus oponentes.

Elige una de las siguientes opciones:

Canalla brutal: ganas un bonificador al daño de los ataques furtivos igual a tu modificador de Fuerza.

Tramposo astuto: ganas un bonificador a la CA igual a tu modificador de Carisma contra ataques de oportunidad.

La elección que hagas proporciona además bonificadores a ciertos poderes de pícaro. Los poderes individuales detallan los efectos (si los hay) que tus tácticas de pícaro tienen en ellos.

TALENTO CON ARMA DE PÍCARO

Cuando esgrimes un *shuriken*, el dado de daño de tu arma aumenta en un tamaño. Cuando esgrimes una daga, ganas un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

PODERES DE PÍCARO

Tus poderes son audaces proezas que se basan en tu astucia, agilidad y pericia personal. Algunos poderes se benefician de un alto Carisma, así que son más adecuados para el pícaro embaucador, mientras que otros recompensan el tener una gran Fuerza y son más atractivos para el pícaro fornido. No obstante, eres libre de elegir cualquier poder que quieras.

PROEZAS A VOLUNTAD DE NIVEL 1

Floreo artero

Pícaro ataque 1

Un floreo que distrae hace que el enemigo olvide la cuchilla que amenaza su garganta.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza + modificador de Carisma de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Destreza + modificador de Carisma de daño a nivel 21°.

Impacto hábil

Pícaro ataque 1

Una estocada final te lleva hasta una posición ventajosa

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Especial: puedes moverte 2 casillas ^{ANTES} después del ataque.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Destreza de daño al nivel 21°.

Impacto perforante

Pícaro ataque 1

Una punta afilada como una aguja atraviesa la armadura y se hunde en la tierna carne.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Destreza de daño al nivel 21°.

Impacto de respuesta

Pícaro ataque 1

Con un golpe calculado, dejas a tu enemigo vulnerable a una diestra respuesta si se atreve a atacarte.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño. Si el objetivo te ataca antes del comienzo de tu siguiente turno, realiza tu ataque de respuesta contra el objetivo como interrupción inmediata; un ataque de Fuerza contra CA que inflige 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Destreza de daño y la respuesta a 2[A] + modificador de Fuerza al nivel 21°.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1

Castillo del rey

Pícaro ataque 1

Es difícil llegar hasta el tipo pequeño cuando se cubre detrás de un aliado que puede triturar una armadura de placas con los dientes.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: intercambia tu lugar con un aliado adyacente voluntario.

Impacto atontador

Pícaro ataque 1

Un hábil golpe coge a tu enemigo por sorpresa y le deja tambaleándose de dolor.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto de colocación

Pícaro ataque 1

Un paso en falso y un empujón colocan al enemigo exactamente donde querías.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño, y deslizas al objetivo una casilla.

Tramposo astuto: deslizas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Carisma.

Impacto de tortura

Pícaro ataque 1

Si giras tu hoja en la herida de esa manera especial, puedes hacer que tu enemigo aúlle de dolor.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Canalla brutal: ganas un bonificador a la tirada de daño igual a tu modificador de Fuerza.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 1

Blanco fácil

Pícaro ataque 1

Asestas un golpe asombroso a tu enemigo, preparándolo para futuros ataques.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda ralentizado y te concede ventaja de combate (salvación termina ambos).

Fallo: mitad de daño, y el objetivo te concede ventaja de combate hasta el final de tu siguiente turno.

Bombardeo cegador

Pícaro ataque 1

Una rápida descarga de proyectiles deja a tus enemigos limpiándose la sangre de los ojos.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano estallido 3

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, un arma arrojadiza ligera o una honda.

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en el estallido.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no queda cegado.

Impacto con truco

Pícaro ataque 1

Mediante una serie de fintas y engaños, haces que tu enemigo se desplace justo hasta donde quieres.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y deslizas al objetivo una casilla.

Efecto: hasta el final del encuentro, cada vez que impactes al objetivo lo deslizas 1 casilla.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 2

Dedos rápidos

Pícaro utilidad 2

Puedes hurtar una bolsa de monedas en un pestaño.

Encuentro ♦ Marcial

Acción menor Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Hurto.

Efecto: realiza una prueba de Hurto como parte de esta acción, incluso aunque la prueba normalmente sea una acción estándar.

Fantasma veloz

Pícaro utilidad 2

Eres sigiloso y al mismo tiempo de pies ligeros.

A voluntad ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Sigilo.

Efecto: puedes moverte tu velocidad y realizar una prueba de Sigilo. No sufres el penalizador normal por movimiento en esta prueba.

Gran salto

Pícaro utilidad 2

Saltas una gran distancia sin una carrerilla inicial.

A voluntad ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Atletismo.

Efecto: realiza un salto vertical u horizontal. Determina la CD de la prueba de Atletismo como si lo hubieses hecho con carrerilla. La distancia que saltes no puede exceder tu velocidad.

Maestro del engaño

Pícaro utilidad 2

La línea entre la verdad y el engaño es delgada, y tú la cruzas con facilidad.

Encuentro ♦ Marcial

Acción gratuita Personal

Desencadenante: realizas una prueba de Engañar y no te gusta la tirada.

Prerrequisito: debes estar entrenado en Engañar.

Efecto: vuelve a tirar la prueba de Engañar. Decides si realizar la nueva tirada antes de que el DM anuncie el resultado de la primera.

Piruetas

Pícaro utilidad 2

Haces piruetas para alejarte del peligro, esquivando los ataques oportunistas de tus enemigos.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Acrobacias.

Efecto: puedes desplazarte un número de casillas igual a la mitad de tu velocidad.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 3

Cebo y cambio

Pícaro ataque 3

Golpeas y te mueves, haciendo que tu enemigo se tambalee hacia adelante y que tú puedas esquivarlo y ocupar su espacio.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño. Además, cambias el lugar con el objetivo, y tras ello puedes desplazarte 1 casilla.

Tramposo astuto: puedes desplazarte un número de casillas igual a tu modificador de Carisma.

Cuchilla de embaucador

Pícaro ataque 3

Lanzas un hábil golpe al que sigue una astuta serie de fintas que desconciertan a tus enemigos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modif. de Destreza de daño. Suma tu modificador de Carisma a tu CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Hacer caer

Pícaro ataque 3

El equilibrio y el impulso son tus aliados mientras embistes hacia adelante, golpeas hábilmente y derribas a tu oponente.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Canalla brutal: ganas un bonificador a la tirada de ataque igual a tu modificador de Fuerza.

Impacto: [A] + modif. de Destreza de daño, y el objetivo es derribado.

Impacto de preparación

Pícaro ataque 3

Lanzas un golpe calculado que hace que tu enemigo baje la guardia, dejándole vulnerable a ataques posteriores.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo te concede ventaja de combate hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 5

Caminar herido

Pícaro ataque 5

Derribas a tu enemigo con un golpe que le lisa y le obliga a ir trastabillando por el campo de batalla.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda tumbado. Hasta el final del encuentro, si el objetivo se mueve más de la mitad de su velocidad en una única acción, cae al suelo al final de su movimiento.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo no queda derribado.

Corte profundo

Pícaro ataque 5

Cada gota de sangre es otro clavo en el ataúd de tu enemigo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y daño continuo igual a 5 + tu modificador de Fuerza (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo.

Réplica astuta

Pícaro ataque 5

Tras un feroz ataque, lanzas una serie de golpes rápidos y dolorosos intercalados entre los ataques de tu enemigo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, el objetivo sufre un daño igual a tu modificador de Destreza cada vez que te ataque, y puedes desplazarte como reacción inmediata tras cada uno de esos ataques.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 6

Camaleón

Pícaro utilidad 6

Te fundes con tu entorno.

A voluntad ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: estás oculto y pierdes cobertura u ocultación contra un oponente.

Prerrequisito: debes estar entrenado en Sigilo.

Efecto: realiza una prueba de Sigilo. Hasta el final de tu siguiente turno, permaneces escondido si una criatura que tenga una línea de visión despejada hasta ti no supera el resultado de tu prueba con su prueba de Percepción. Si al final de tu turno no tienes cobertura u ocultación contra una criatura, esta te descubrirá automáticamente.

Escalada ágil

Pícaro utilidad 6

Puedes trepar por distintas superficies con una facilidad asombrosa.

A voluntad ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Atletismo.

Efecto: realiza una prueba de Atletismo para trepar por una superficie. Puedes moverte a velocidad completa durante este ascenso.

Huida innoble

Pícaro utilidad 6

Con enorme facilidad, evitas una situación peligrosa tras otra.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Acrobacias.

Efecto: si estás señalado, acabas con esa condición. Puedes desplazarte un número de casillas igual a tu velocidad.

Mentalidad de turba

Pícaro utilidad 6

Cuando llega el momento de mentir, adular o persuadir a otros, tus aliados siguen tu liderazgo.

Encuentro ♦ Marcial

Acción estándar Cercano explosión 10

Prerrequisito: debes estar entrenado en Intimidar.

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: los objetivos ganan un bonificador +2 de poder a las pruebas de habilidad y característica basadas en el Carisma hasta el final de tu siguiente turno.

Mente escurridiza

Pícaro utilidad 6

Ocultas tu mente con pensamientos vagos que te escudan de un ataque mental repentino.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: eres impactado por un ataque contra tu defensa de Voluntad.

Prerrequisito: debes estar entrenado en Engañar.

Efecto: ganas un bonificador +2 de poder a tu defensa de Voluntad contra el ataque desencadenante.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

Arena en los ojos

Pícaro ataque 7

Agarras un puñado de arena, polvo o guijarros, golpeas a tu enemigo y le lanzas la tierra a la cara para cegarlo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda cegado hasta el final de tu siguiente turno.

Impacto de riesgo

Pícaro ataque 7

Lanzas un golpe asombroso, abriendo un hueco en las defensas de tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 1[A] + modif. de Destreza de daño, y el objetivo sufre un -1 a CA y la defensa de reflejos hasta el final de tu siguiente turno.

Canalla brutal: el penalizador a la CA y a la defensa de Reflejos es igual a tu modificador de Fuerza.

Nube de acero

Pícaro ataque 7

Lanzas sobre tus enemigos una lluvia de metal afilado

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano estallido 5

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, un arma arrojadiza ligera o una honda.

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en el estallido.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño.

Suerte del pícaro

Pícaro ataque 7

Un pícaro con talento puede convertir un fracaso en un golpe de suerte.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: realiza un ataque secundario contra el objetivo.

Ataque secundario: Destreza contra CA.

Tramposo astuto: ganas un bonificador a la tirada de ataque para el ataque secundario igual a tu modificador de Carisma.

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 9

Colocación mortífera

Pícaro ataque 9

Hábilmente engañas a tu enemigo, empujándolo y acosándolo con cada zancada y cada golpe.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo 1

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: deslizas al objetivo a cualquier casilla adyacente a ti y tras ello realizas un ataque de Destreza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, siempre que estés adyacente al objetivo, puedes deslizarlo 1 casilla antes de realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra él.

Filo carmesí

Pícaro ataque 9

Infliges a tu enemigo una cruel herida que continúa sangrando y, como un tiburón, lo rodeas esperando el momento de matarlo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 2[A] + modif. de Destreza de daño, y el objetivo sufre una cantidad de daño continuo igual a 5 + tu modif. de Fuerza y te concede ventaja de combate (salvación termina ambos).

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo.

Fuera de combate

Pícaro ataque 9

Un golpe bien dirigido saca a tu enemigo de la lucha.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo queda inconsciente (salvación termina). Si el objetivo inconsciente sufre daño, deja de estarlo.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo está atontado hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 10

Distancia corta

Pícaro utilidad 10

Te cubres tras una criatura mucho mayor, haciendo difícil que la criatura pueda golpearte.

Diario ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Acrobacias.

Efecto: te mueves al interior del espacio de una criatura adyacente mayor que tú y al menos de tamaño Grande (ésta dispone del ataque de oportunidad normal contra ti por dejar una casilla adyacente). Ganas ventaja de combate contra la criatura, y esta sufre un -4 a las tiradas de ataque contra ti. Cuando la criatura se mueva, tú te mueves con ella, permaneciendo en la misma porción del espacio de la criatura. La criatura puede realizar un ataque de Fuerza o Destreza contra Reflejos (como acción estándar sin penalizador) para deslizarlo a una casilla adyacente y terminar con este efecto.

Especial: los aliados de la criatura objetivo pueden atacarte sin penalizador.



Libertad segura

Pícaro utilidad 10

Eres tan escurridizo como una anguila.

Diario ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Acrobacias.

Objetivos: tú y todos los aliados en la explosión.

Efecto: tienes éxito automáticamente en una prueba de Acrobacias para escapar de una presa o de unas ataduras.

Robo peligroso

Pícaro utilidad 10

Arrebatas un objeto a un enemigo durante el combate.

Encuentro ♦ Marcial

Acción gratuita Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Hurto.

Efecto: en tu siguiente acción, ignora el penalizador -10 cuando realizas una prueba de Hurto para registrar bolsillos durante el combate.

Zancada sombría

Pícaro utilidad 10

Avanzas en silencio de sombra a sombra, pasando junto a tus enemigos sin ser visto ni oído.

A voluntad ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Sigilo.

Efecto: debes estar escondido para utilizar este poder. Puedes moverte tu velocidad. Al final del movimiento, si tienes cobertura, puedes realizar una prueba de Sigilo sin penalizador por haberte movido. Si la superas, permaneces oculto durante tu movimiento.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13

Ataque desestabilizador

Pícaro ataque 13

Esquivando y avanzando, lanzas un golpe decisivo que hace que tu enemigo se tambalee y lo prepara para un ataque de derribo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo no puede desplazarse hasta el final de su siguiente turno. Si el objetivo provoca un ataque de oportunidad de ti antes del comienzo de tu siguiente turno, ganas un bonificador a la tirada de ataque y de daño del ataque de oportunidad igual a tu modificador de Fuerza, y derribas al objetivo si logras impactar.

Impacto aturdiror

Pícaro ataque 13

Un ataque realizado en el momento justo deja a tu enemigo tambaleándose indefenso durante unos segundos críticos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 1[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo está aturrido hasta el final de tu siguiente asalto.

Impacto de tornado

Pícaro ataque 13

Tu arma se convierte en una mancha borrosa mientras haces veloces ataques de barrido contra dos enemigos, para después alejarte apresuradamente.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una o dos criaturas.

Ataque: Destreza contra CA, un ataque por objetivo.

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y deslizas al objetivo 2 casillas.

Tramposo astuto: deslizas al objetivo un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Carisma.

Efecto: puedes moverte 3 casillas después de realizar el ataque.

Oportunidad del tonto

Pícaro ataque 13

Engañas a tu oponente para que te ataque, y tras ello vuelves su golpe directamente contra él.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: el objetivo sufre daño como si hubiese sido golpeado por su propio ataque básico cuerpo a cuerpo. Si tienes ventaja de combate contra el objetivo, puedes sumar tu daño de Ataque furtivo.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 15**Senda sangrienta**

Pícaro ataque 15

Corres velozmente a través del campo de batalla, dejando enemigos desconcertados y ensangrentados a tu paso.

Diario ♦ Marcial

Acción estándar Personal

Efecto: puedes moverte tu velocidad. Cada enemigo que pueda hacer un ataque de oportunidad contra ti como resultado de este movimiento se ataca a él mismo con su ataque de oportunidad, en vez de atacarte a ti. Cualquier enemigo que pueda hacer un ataque de oportunidad contra ti durante este movimiento debe hacerlo. No puede evitar hacerlo para no hacerse así daño a sí mismo.

Sujección asfixiante

Pícaro ataque 15

Mientras más se esfuerza tu enemigo, menos le dejas ir.

Diario ♦ Arma, fiable, marcial

Acción estándar (especial) Cuerpo a cuerpo arma

Especial: puedes utilizar este poder como acción menor si ya has agarrado a una criatura. Hacer esto no requiere una tirada de ataque.

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y agarras al objetivo. Hasta que el objetivo escape, tienes cobertura, y cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra ti que falle golpea en tu lugar al objetivo.

Mantener menor: mantienes el agarre durante otro asalto. La tercera vez que mantengas la sujeción tras utilizar este poder, el objetivo cae inconsciente. Si un objetivo inconsciente sufre algún tipo de daño, deja de estarlo.

Impacto asesino

Pícaro ataque 15

Un golpe cruel conlleva una gran recompensa, porque tras la muerte llega el saqueo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Especial: si el objetivo está maltrecho, este ataque inflige 5[A] + modificador de Destreza + modificador de Fuerza de daño con un impacto (mitad de daño si falla), y puede lograr un impacto crítico con una tirada de 17-20.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 16**Elevar las apuestas**

Pícaro utilidad 16

Te concentras en la precisión de tus ataques, a expensas de no ocultar las rendijas de tu armadura.

Diario ♦ Marcial

Acción menor Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Engañar.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, cualquiera de tus ataques puede lograr un impacto crítico con una tirada de 17-20, y cualquier ataque contra ti puede lograr un golpe crítico con una tirada de 19-20.

Escondarse a plena vista

Pícaro utilidad 16

Permaneces sin ser visto en medio de la batalla, golpeando desde el lugar donde te ocultas.

Encuentro ♦ Marcial

Acción menor Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Sigilo.

Efecto: debes estar escondido para utilizar este poder. Eres invisible hasta que dejes tu casilla actual. Ninguna otra acción que lleves a cabo te vuelve visible.

Esquiva en salto

Pícaro utilidad 16

Salta alejándote del peligro justo a tiempo para evitar un ataque.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo te tiene como objetivo de un ataque.

Efecto: realiza una prueba de Atletismo para saltar con un bonificador +5 de poder y moverte la distancia apropiada.

Frustrar la cerradura

Pícaro utilidad 16

Sacudes una cerradura de un modo concreto, y simplemente con eso, se abre con un chasquido.

Diario ♦ Marcial

Acción menor Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Hurto.

Efecto: en tu siguiente acción, ganas un bonificador +10 de poder cuando hagas una prueba de Hurto para abrir una cerradura. Si la prueba tiene éxito, la cerradura se abre al momento.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Apuñalar y agarrar

Pícaro ataque 17

Mantén a tus amigos cerca, y a tus enemigos al alcance del cuchillo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y agarras al objetivo. Si ya lo tenías agarrado, queda neutralizado en vez de inmovilizado hasta que escape de tu agarre. El objetivo puede intentar escapar del agarre del modo normal.

Impacto de acoso

Pícaro ataque 17

Con rugiente ferocidad, atacas. Tu arma muerde profundamente la carne de tu enemigo, llenando su corazón de dudas.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño. Hasta el final del tu siguiente turno ganas ventaja de combate contra el objetivo y un bonificador +1 de poder a todas las defensas contra sus ataques.

Tramposo astuto: el bonificador de poder es igual a tu modificador de Carisma.

Impacto de cola de dragón

Pícaro ataque 17

Primero los preparas, y luego los derribas.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño. Si el objetivo te ataca antes del comienzo de tu siguiente turno, puedes atacarle de nuevo como interrupción inmediata e infligir 2[A] + modificador de Destreza de daño si impactas.

Canalla brutal: el ataque que hagas como interrupción inmediata gana un bonif. a la tirada de ataque igual a tu modif. de Fuerza.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 19

Enemigo volador

Pícaro ataque 19

Dominando las reacciones de tu enemigo puedes permitirte sacudirlo de un lado a otro como una muñeca de trapo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 4[A] + modif. de Destreza de daño, y deslizas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Fuerza. Si un obstáculo (incluida una criatura) detiene el deslizamiento, tanto el objetivo como el obstáculo sufren 1d6 puntos de daño y el objetivo termina su movimiento en la casilla que ocupaba antes de colisionar con él.

Fallo: deslizas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Fuerza, sin daño para los obstáculos.

Ráfaga de fintas

Pícaro ataque 19

Una serie de astutas fintas descolocan completamente a tu enemigo y lo convierten en un blanco fácil.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: 5[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, todas las defensas del objetivo contra tus ataques sufren un penalizador igual a tu modificador de Carisma.

Mantener menor: mantén el penalizador durante otro asalto.

Retirada de la serpiente

Pícaro ataque 19

Después de golpear audazmente, frustras a tu enemigo alejándote justo cuando iba a atacarte.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 6[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: cuando el objetivo hace un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra ti, puedes desplazarte 1 casilla como interrupción inmediata. El objetivo puede hacer una tirada de salvación para terminar con este efecto.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 22

Acrobacias deslumbrantes Pícaro utilidad 22

Con una velocidad y precisión casi inhumanas, evitas el ataque de un enemigo.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Acrobacias.

Efecto: puedes desplazarte el doble de tu velocidad. Puedes trepar a velocidad completa como parte de este movimiento.

Si un enemigo te ataca mientras te desplazas, ganas un bonificador +4 a la CA contra ese ataque.

Esconderte de la luz Pícaro utilidad 22

Mientras te tomes el tiempo necesario para ello, puedes moverte por el campo de batalla sin ser visto.

Encuentro ♦ Marcial

Acción menor Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Sigilo.

Efecto: debes estar oculto para utilizar este poder. Eres invisible hasta el final del encuentro o hasta que acabes con el efecto moviéndote más de 2 casillas en un turno o haciendo un ataque que no sea un ataque básico o a voluntad.

Salto de las nubes Pícaro utilidad 22

Salta una distancia asombrosa

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento Personal

Prerrequisito: debes estar entrenado en Atletismo.

Efecto: realiza dos pruebas de Atletismo consecutivas para saltar, con un bonificador +5 de poder a cada una. No tienes que aterrizar entre ambos saltos y puedes exceder tu movimiento normal.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23

Gambito del bribón Pícaro ataque 23

Llevas a cabo un ataque decisivo. Si lo fallas, haces que tu sorprendido enemigo golpee a otro enemigo cercano.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA.

Impacto: 4[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: el objetivo hace un ataque básico cuerpo a cuerpo como acción gratuita contra un objetivo adyacente que no seas tú. Tú eliges el objetivo de su ataque.

Tramposo astuto: el ataque que causas con un fallo gana un bonificador a las tiradas de ataque y daño igual a tu modificador de Carisma.

Impacto del escorpión Pícaro ataque 23

Uno de tus aliados lanza un oportuno golpe a tu enemigo y, como un escorpión, tú golpeas.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Reacción inmediata Cuerpo a cuerpo 1

Desencadenante: un aliado causa daño a una criatura adyacente a ti.

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: la criatura dañada por tu aliado

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Canalla brutal: desplázate un número de casillas igual a tu modificador de Fuerza tras hacer este ataque, tanto si impactaste como si no.

Trampa de acero Pícaro ataque 23

Unas relucientes cuchillas inmovilizan a tus enemigos donde están antes de que alguno de ellos pueda siquiera parpadear, y mucho menos huir.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano estallido 5

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, un arma arrojada ligera o una honda.

Objetivo: todos los enemigos en el estallido que puedas ver.

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo está inmovilizado hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 25

Asalto corrosivo Pícaro ataque 25

Golpeas con mortífera ferocidad para socavar las fuerzas de tu enemigo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 3[A] + modif. de Destreza de daño, el objetivo sufre daño continuo 10 y está debilitado (salvación termina ambos).

Fallo: mitad de daño y el objetivo sufre daño continuo 10 (salvación termina).

Desjarretar Pícaro ataque 25

Dejas cojeando a tu oponente con un brutal tajo a lo largo de sus piernas, dejándole casi incapaz de andar.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 4[A] + modif. de Destreza de daño, el objetivo sufre daño continuo 10, y es ralentizado (salvación termina ambos).

Fallo: mitad de daño, el objetivo sufre daño continuo 5, y queda ralentizado (salvación termina ambos).

Fantasma sobre el viento

Pícaro ataque 25

Desapareces, y tras ello atacas surgiendo de la nada.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Voluntad

Impacto: 6[A] + modificador de Destreza de daño, y te vuelves invisible. Puedes moverte a cualquier casilla adyacente al objetivo y reaparecer al comienzo de tu siguiente turno. Tienes ventaja de combate contra el objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo: mitad de daño, puedes desplazarte 1 casilla a otra casilla adyacente al objetivo, y tienes ventaja de combate contra él hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Danza de la muerte

Pícaro ataque 27

Te agachas y esquivas los ataques de tus enemigos, golpeando cuando surge una oportunidad al tiempo que desvías hábilmente los ataques lanzados contra ti.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 5

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño. Si el objetivo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra ti antes del final de tu siguiente turno, puedes hacer que ataque a otra criatura de tu elección en vez de a ti, incluido él mismo.

Tramposo astuto: el objetivo gana un bonificador a las tiradas de ataque provocadas por este poder igual a tu modificador de Carisma.

Huracán de sangre

Pícaro ataque 27

Apuñalas y cortas a tu enemigo implacablemente, derramando copiosas cantidades de sangre.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra CA

Canalla brutal: el ataque gana un bonificador a la tirada de ataque igual a tu modificador de Fuerza.

Impacto: 5[A] + modificador de Destreza de daño.

Impacto perfecto

Pícaro ataque 27

Tu enemigo no sabe qué le golpeó.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra CA, Fortaleza, Reflejos

Especial: realiza una tirada de ataque. Impactas si el resultado iguala o excede alguna de las tres defensas.

Impacto: 4[A] + modificador de Destreza de daño. Suma 1[A] adicional de daño si el ataque impacta a dos defensas. Si el ataque impacta contra las tres defensas, el objetivo también está aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 29

Blanco móvil

Pícaro ataque 29

Un ataque dirigido hacia ti golpea a otra criatura en tu lugar.

Diario ♦ Marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Desencadenante: una criatura realiza un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia contra ti.

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: la criatura atacante

Ataque: Carisma contra Voluntad

Impacto: en lugar de atacarte, el objetivo ataca a una criatura que elijas en un radio de 2 casillas de ti. Debes elegir a una criatura que el objetivo pueda atacar.

Fallo: el ataque del objetivo se realiza contra ti del modo normal, pero sólo inflige la mitad de daño si impacta.

Impacto inmovilizador

Pícaro ataque 29

Con aterradora facilidad, cortas los tendones expuestos de tu enemigo y le dejas inmovilizado y gimiendo de dolor.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Fortaleza

Impacto: 5[A] + modif. de Destreza de daño, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina). Si el objetivo supera su tirada de salvación, queda ralentizado (salvación termina). Las tiradas de salvación contra estos efectos sufren un penalizador -5.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina). Los tiros de salvación contra este efecto sufren un -5.

Punta del asesino

Pícaro ataque 29

Una garganta rebanada o un virote atravesando el corazón; todo vale.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 7[A] + modificador de Destreza de daño.

Fallo: mitad de daño.

Especial: si tienes ventaja de combate contra el objetivo, dobla cualquier daño adicional por Ataque furtivo o un impacto crítico.

SENDAS DE PARANGÓN

ASESINO DE LAS SOMBRAS

“Si quieres ver muerto a alguien, te será complicado encontrar a otro mejor que yo para el trabajo”.

Prerrequisito: clase pícaro.

Te conviertes en una máquina de matar, golpeando desde las sombras con mortífera y sangrienta eficacia, y convirtiendo los ataques que se lanzan contra ti en dolor y sufrimiento

para tus enemigos. Crees en la necesidad de ir a por los demás antes de que vayan a por ti, y sabes cómo dar un buen escarmiento como sólo un pegador puede.

RASGOS DE LA SENDA DEL ASESINO DE LAS SOMBRAS

Acción del asesino de las sombras (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además un bonificador +4 a las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Réplica del asesino de las sombras (nivel 11.º): cualquier enemigo adyacente que falle un ataque contra ti con un arma cuerpo a cuerpo sufre una cantidad de daño igual a tu modificador de Destreza.

Destripamiento sangriento (nivel 16.º): ganas 1d6 puntos de daño adicional en el Ataque furtivo cuando atacas a un enemigo maltrecho.

PROEZAS DE ASESINO DE LAS SOMBRAS

Ojo del asesino Asesino de las sombras ataque 11

Impactas con ojo de asesino, buscando acabar con tu enemigo del modo más rápido y eficaz posible.

Encuentro ♦ **Arma, marcial**

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño.

Especial: si este ataque se lleva a cabo antes de que el objetivo haya actuado en un encuentro, aumenta el daño a 3[A].

Mala idea, amigo Asesino de las sombras utilidad 12

La primera vez que un enemigo te ataca, ese oponente descubre la mala idea que es atacarte.

Diario ♦ **Marcial**

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: un enemigo adyacente realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra ti por primera vez durante este encuentro.

Especial: si estás concediendo ventaja de combate no puedes utilizar este poder.

Efecto: ganas un bonificador +10 de poder a todas las defensas contra el ataque del enemigo. Si el ataque falla, el enemigo sufre daño doble de tu Réplica de asesino de las sombras.

Golpe final Asesino de las sombras ataque 20

Tu enemigo está herido. Este ataque acabará con él.

Diario ♦ **Arma, marcial**

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura maltrecha.

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: 5[A] + modificador de Destreza de daño, y te desplazas un número de casillas igual a tu modificador de Carisma. Debes terminar este movimiento adyacente a un enemigo.

Especial: mitad de daño, y sin desplazamiento.

LADRÓN FELINO

"Yo soy el pícaro acróbata, capaz de saltar y rodar con asombrosa agilidad. Tengo la gracia y la rapidez de los grandes felinos".

Prerrequisito: clase pícaro.

Afilas tu cuerpo como el filo de una cuchilla, añadiendo un alto nivel de habilidades atléticas a tu repertorio de trucos. Como el gran atleta que eres, te conviertes en un pícaro de un calibre mayor, que puede sorprender a sus adversarios con increíbles movimientos y sorprendentes proezas de resistencia física mientras sigues fiel a tus raíces como ladrón y sinvergüenza.

RASGOS DE LA SENDA DEL LADRÓN FELINO

Acción acrobática (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además una acción de movimiento.

Control corporal (nivel 11.º): cada vez que te ves afectado por un empujón, un tirón o un deslizamiento, puedes reducir en 1 el número de casillas que te mueves.

Dominio atlético (nivel 16.º): tira dos veces cada vez que hagas una prueba de Atletismo, y utiliza el resultado que prefieras.

PROEZAS DE LADRÓN FELINO

Gambito de ladrón felino Ladrón felino ataque 11

Salta a la acción, golpeas con pericia, y maniobras hasta colocarte para una gloria segura o una fatalidad inminente.

Encuentro ♦ **Arma, marcial**

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Especial: puedes desplazarte 3 casillas antes de hacer el ataque.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño.

Efecto: desplázate a cualquier casilla adyacente al objetivo.

Huida instantánea Ladrón felino utilidad 12

Con un esfuerzo supremo, escapas.

Encuentro ♦ **Marcial**

Interrupción inmediata Personal

Desencadenante: quedas inmovilizado, impedido o ralentizado.

Efecto: terminas cualquiera de las condiciones anteriores que te esté afectando en este momento. Tras ello te desplazas 2 casillas.

Muerte redirigida Ladrón felino ataque 20

El arma se abalanza sobre ti, pero con un ligero movimiento y un floreo de tu propia hoja, rediriges el ataque hacia un objetivo diferente.

Diario ♦ **Arma, marcial**

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Desencadenante: un enemigo te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo y puede alcanzar a otro enemigo.

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja ligera.

Objetivo: una criatura.

Ataque: Destreza contra Reflejos

Impacto: el ataque del objetivo falla contra ti e impacta a un enemigo de tu elección dentro del alcance del ataque del objetivo.

Fallo: 2[A] + modificador de Destreza contra el objetivo.

Efecto: desplázate 1 casilla.

MAESTRO DE LAS DAGAS

“Observa como la daga danza entre la punta de mis dedos, mírala girar. He olvidado más modos de utilizar esta daga de los que tú puedas llegar a imaginar”.

Prerrequisito: clase pícaro.

Tu daga y tú os convertís en uno solo conforme dominas las complejidades de combatir con esa hoja. Eres un experto en la daga, capaz de emplear tu arma de modos que un pícaro menor jamás podría igualar.

RASGOS DE LA SENDA DEL MAESTRO DE DAGAS

Acción del maestro de dagas (nivel 11.º): puedes gastar un punto de acción para volver a tirar una tirada de ataque o de daño que hayas hecho utilizando una daga, en vez de llevar a cabo una acción adicional.

Daga precisa (nivel 11.º): puedes lograr impactos críticos con dagas con una tirada de 18-20.

Ventaja de la daga (nivel 16.º): cuando logras un impacto crítico con una daga, el objetivo te concede ventaja de combate hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DEL MAESTRO DE DAGAS

Oportunidad crítica Maestro de las dagas ataque 11

Tu primer ataque inflige una herida crítica, por lo que lo acompañas con otro ataque.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción menor Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una daga y haber logrado un impacto crítico con una daga contra un enemigo durante este turno.

Objetivo: la misma criatura a la que acertaste con el impacto crítico.

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño.

Meditación de la cuchilla Maestro de las dagas utilidad 12

Con un instante de concentración, centras tu voluntad en la punta de tu hoja.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción menor Personal

Efecto: hasta el final del encuentro, el dado de daño de tu daga aumenta en una categoría de tamaño.

Herida profunda de daga Maestro de las dagas ataque 20

Tu daga salta hacia delante, hundiéndose profundamente en tu enemigo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una daga.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Destreza de daño, y daño continuo 10 (salvación termina). Con un impacto crítico, daño continuo 20 (salvación termina).

Fallo: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y sin daño continuo.

MAESTRO INFILTRADOR

“Puedo entrar allí. No hay problema”.

Prerrequisito: clase pícaro

Eres un experto en entrar y salir de sitios sin ser visto. Más aún, tienes las habilidades y el entrenamiento que necesitas para desenvolverte en cualquier situación de infiltración que surja en tu camino, desde espiar y explorar, hasta ataques de francotirador y asesinatos.

RASGOS DE LA SENDA DEL MAESTRO INFILTRADOR

Acción de infiltrador (nivel 11.º): cuando gastas un punto de reacción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además una acción de movimiento.

Infiltrador habilidoso (nivel 11.º): ganas un bonificador +2 a las pruebas de Acrobacias, Atletismo y Sigilo.

Infiltrador invisible (nivel 16.º): cuando reduces a un enemigo de tu nivel o superior a 0 puntos de golpe o menos, o cuando logras un impacto crítico contra un objetivo de tu nivel o superior, te vuelves invisible hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DEL MAESTRO INFILTRADOR

Herida molesta Maestro infiltrador ataque 11

Golpeas desde las sombras, causando una herida que distrae a tu enemigo y le hace bajar la guardia.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura contra la que tengas ventaja de combate

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Destreza de daño, y el objetivo os concede ventaja de combate a tus aliados y a ti hasta el final de tu siguiente turno.

Imposible de atrapar Maestro infiltrador utilidad 12

Con una facilidad fruto de la práctica, penetras en las sombras y desapareces de la vista.

Encuentro ♦ Marcial

Acción menor Personal

Efecto: te vuelves invisible hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Perforación dolorosa Maestro infiltrador ataque 20

Tu arma muerde profundamente, perforando a tu enemigo y dejando una herida que tardará en curarse.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo o a distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una ballesta, una hoja ligera o una honda.

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Destreza de daño, y daño continuo 10 (salvación termina).

Fallo: mitad de daño, y sin daño continuo.

SEÑOR DE LA GUERRA

“¡Adelante, hacia la victoria! ¡No resistirán nuestra embestida!”

RASGOS DE LA CLASE

Rol: líder. Eres un comandante que inspira a las tropas, y un maestro en las tácticas de batalla.

Fuente de poder: marcial. Te has convertido en un experto en táctica gracias a incontables horas de práctica, determinación y pura dureza física.

Características clave: Fuerza, Inteligencia, Carisma.

Competencias con armadura: tela, cuero, pieles, cota de mallas; escudo ligero

Competencias con armas: sencillas cuerpo a cuerpo, militares cuerpo a cuerpo, sencillas a distancia

Bonificador a defensa: +1 a Fortaleza, +1 a Voluntad

Puntos de golpe a 1.º nivel: 12 + puntuación de Constitución

Puntos de golpe ganados por nivel: 5

Esfuerzos curativos por día: 7 + modif. de Constitución

Habilidades entrenadas: de la lista de habilidades de clase que hay a continuación elige cuatro habilidades entrenadas a 1.º nivel.

Habilidades de clase: Aguante (Con), Atletismo (Fue), Diplomacia (Car), Historia (Int), Intimidar (Car), Sanar (Sab).

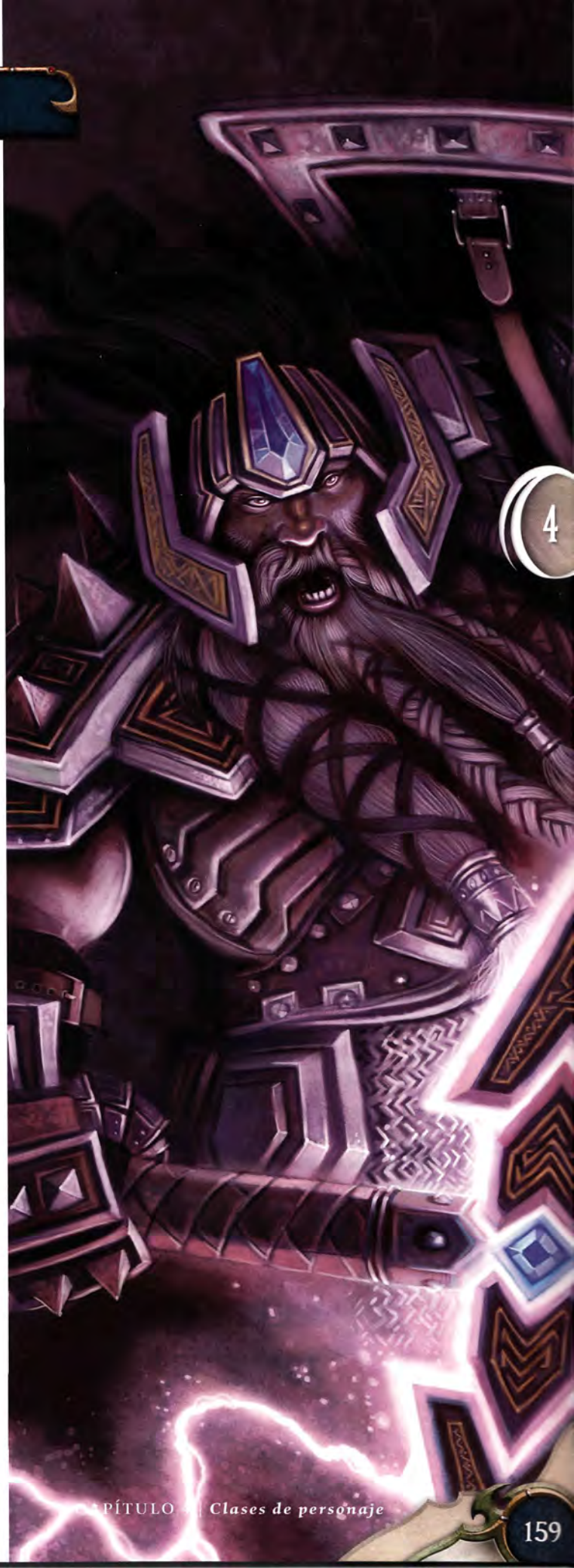
Opciones de diseño: señor de la guerra inspirador, señor de la guerra táctico

Rasgos de clase: Líder de combate, Palabra inspiradora, Presencia dominante.

Los señores de la guerra son líderes de batalla hábiles y competentes. Se yerguen en la primera línea dando órdenes y potenciando a sus aliados, mientras dirigen la batalla con un arma en la mano. Los señores de la guerra saben cómo organizar un equipo para ganar una lucha.

Tu capacidad para dirigir a otros hasta la victoria es un resultado directo de tus antecedentes. Puedes ser un jefe de guerra menor que trata de hacerse un nombre, un piadoso comandante de caballeros en un permiso de tu orden militante, un joven noble ansioso de aplicar años de entrenamiento en la vida fuera de los muros del castillo, un calculador capitán mercenario, o un valiente alguacil de los confines del reino, que lucha por proteger la frontera. Sin importar cual sea tu trasfondo, eres un luchador hábil con una capacidad asombrosa para el liderazgo.

El peso de tu armadura no es un obstáculo, sino un alivio familiar. La gastada empuñadura de tu arma se amolda a tu mano como si fuese una extensión natural de tu brazo. Es el momento de luchar y dirigir.



CÓMO CREAR UN SEÑOR DE LA GUERRA

Los dos diseños de señor de la guerra son el señor de la guerra inspirador y el señor de la guerra táctico. Algunos señores de la guerra se apoyan más en su Carisma, mientras que otros confían en la Inteligencia, aunque la Fuerza es importante para todos ellos.

SEÑOR DE LA GUERRA INSPIRADOR

Lideras mediante la exhortación, el aliento y la inspiración. Tus poderes ayudan a tus aliados a encontrar nuevas reservas de valentía y resistencia en su interior, ayudándoles a curarse, a superar condiciones debilitantes y a defenderse de los ataques. Tus poderes de ataque confían en la Fuerza, por lo que esta debería ser tu mejor puntuación de Característica. No obstante, los beneficios que concedes a tus aliados dependen del Carisma, por lo que has de convertirlo en tu segunda mejor puntuación. La Inteligencia debe ser tu tercera elección, para que puedas disponer ocasionalmente de otros poderes de señor de la guerra y para mejorar tu defensa de Reflejos. Elige poderes que den el mejor uso posible a tu alta puntuación de Carisma.

Dote sugerida: Recuperación inspirada (Dote humana: Dureza).

Habilidades sugeridas: Atletismo, Diplomacia, Historia, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: Destrozo furioso, Impacto de comandante.

Poder de encuentro sugerido: Ataque protector.

Poder diario sugerido: Bastión defensivo.

SEÑOR DE LA GUERRA TÁCTICO

Tu liderazgo adopta la forma de rápidas órdenes, astutas estrategias y superioridad táctica. Tus poderes guían a tus aliados para que tengan ataques adicionales y más poderosos, y les ayudan a moverse más velozmente en situaciones

EL SEÑOR DE LA GUERRA DE UN VISTAZO

Características: eres un luchador duro en cuerpo a cuerpo, capaz de permanecer junto al guerrero o el paladín de tu grupo. Tus poderes conceden a tus aliados acciones inmediatas (normalmente movimientos o ataques), proporcionan bonificadores al ataque o la defensa, y conceden curación en medio de la batalla.

Religión: los señores de la guerra prefieren a dioses marciales. Bahamut y Kord son populares, y aquellos que tienen un don particular para la estrategia o el liderazgo admiran a Erathis o Ioun. Los señores de la guerra malignos o no alineados a menudo adoran a Perdición.

Razas: los dracónidos son excelentes señores de la guerra inspiradores, y los semielfos están igual de bien capacitados para ello. Los eladrines son hábiles señores de la guerra tácticos. Los señores de la guerra tiffin son versátiles, combinando poderes de ambos diseños, y los humanos pueden destacar en cualquiera de las dos sendas.

de combate. Además, ayudas a tus aliados desplazando a tus enemigos o derribándolos. Utilizas la Fuerza para tus poderes de ataque, por lo que esa debería ser tu mejor puntuación de Característica. La Inteligencia es la segunda mejor, porque ella determina lo efectivo que eres como líder. El Carisma debería ser tu tercera mejor característica, para que puedas tener alguno de los otros poderes de señor de la guerra y para mejorar tu defensa de Voluntad. Elige poderes que den el mejor uso posible a tu alta puntuación de Inteligencia.

Dote sugerida: Asalto táctico (Dote humana: Soltura con un arma).

Habilidades sugeridas: Aguante, Historia, Intimidar, Sanar.

Poderes a voluntad sugeridos: Impacto de víbora, Tácticas de manada de lobos.

Poder de encuentro sugerido: Favor del señor de la guerra.

Poder diario sugerido: Liderar el ataque.

RASGOS DE CLASE DEL SEÑOR DE LA GUERRA

Todos los señores de la guerra tienen los siguientes rasgos de clase.

LÍDER DE COMBATE

Tú y todos los aliados en un radio de 10 casillas que puedas ver y oír ganan un bonificador +2 de poder a la iniciativa.

PALABRA INSPIRADORA

Utilizando el poder *Palabra inspiradora*, los señores de la guerra pueden otorgar a sus camaradas resistencia adicional con tan sólo un grito de aliento.

PRESENCIA DOMINANTE

Elige uno de los dos beneficios siguientes:

Presencia inspiradora: cuando un aliado al que puedas ver gasta un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ese aliado también recupera una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de tu nivel + tu modif. de Carisma.

Presencia táctica: cuando un aliado al que puedas ver gasta un punto de acción para llevar a cabo un ataque adicional, ese aliado gana un bonificador a la tirada de ataque igual a la mitad de tu modificador de Inteligencia.

PODERES DEL SEÑOR DE LA GUERRA

Tus poderes son proezas marciales, hazañas de extraordinaria habilidad y arrojo aprendidas mediante prueba y (sangriento) error. Algunos poderes son mejores para el señor de la guerra inspirador, y otros lo son para el señor de la guerra táctico, pero eres libre de elegir cualquier poder que quieras.

RASGO DE CLASE

El rasgo de clase *Palabra inspiradora* del señor de la guerra funciona como un poder, y se presenta a continuación.

Palabra inspiradora

Rasgo de señor de la guerra

Hablas a gritos con un aliado herido y le ofreces palabras inspiradoras de coraje y determinación que le ayudan a curarse.

Encuentro (especial) ♦ Curación, marcial

Especial: puedes utilizar este poder dos veces por encuentro, pero sólo una vez por asalto. A nivel 16º, puedes utilizar *Palabra inspiradora* tres veces por encuentro.

Acción menor Cercano explosión 5 (10 a 11º nivel, 15 a 21º nivel)

Objetivo: tú o un aliado en la explosión

Ataque: Fuerza vs. CA

Efecto: el objetivo puede gastar un esfuerzo curativo y recuperar 1d6 puntos de golpe adicionales.

La cantidad de puntos de golpe adicionales recuperados sube a 2d6 a 6º nivel, 3d6 a 11º nivel, 4d6 a 16º nivel, 5d6 a 21º nivel, y 6d6 a 26º nivel.

PROEZAS A VOLUNTAD DE NIVEL 1**Destrozo furioso**

Señor de la guerra ataque 1

Incrustas tu escudo en tu enemigo, le golpeas con el mango de tu arma, o le hundes el hombro en el estómago. Tu ataque no causa mucho daño, pero tu furia inspira a un aliado tuyo para igualar tu ferocidad.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Fortaleza.

Impacto: infliges un daño igual a tu modificador de Fuerza, y tras ello eliges a un aliado adyacente a ti o al objetivo. Este aliado aplica tu modificador de Carisma como bonificador de poder a la tirada de ataque y de daño de su siguiente ataque contra el objetivo. Si el aliado no ataca al objetivo antes del final de su turno, el bonificador se pierde.

Impacto de comandante Señor de la guerra ataque 1

Con un grito, ordenas a un aliado que ataque

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: un aliado de tu elección hace un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el objetivo.

Impacto: el daño básico del aliado + tu modif. de Inteligencia.

Impacto de víbora

Señor de la guerra ataque 1

Engañas a tu adversario para que cometa un error táctico que proporciona a uno de tus camaradas la posibilidad de atacar.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

Efecto: si el objetivo se desplaza antes del comienzo de tu siguiente turno, provoca un ataque de oportunidad de un aliado a tu elección.

Tácticas de manada de lobos Señor de la guerra ataque 1

Paso a paso, tus amigos y tú rodeáis al enemigo.

A voluntad ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Especial: antes de tu ataque, dejas que un aliado adyacente a ti o al objetivo se desplace 1 casilla como acción gratuita.

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Aumenta el daño a 2[A] + modificador de Fuerza a nivel 21º.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 1**Ataque protector**

Señor de la guerra ataque 1

Con un impacto calculado, desequilibras a tu adversario y concedes a un compañero de armas cierta protección contra los ataques del villano.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, un aliado adyacente a ti o al objetivo gana un +2 de poder a la CA contra los ataques del objetivo.

Presencia inspiradora: el bonificador de poder a la CA es igual a 1 + tu modificador de Carisma.

Favor del señor de la guerra Señor de la guerra ataque 1

Con un golpe calculado, dejas a tu adversario expuesto a un inminente ataque de uno de tus aliados más próximo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Un aliado en un radio de 5 casillas de ti gana un +2 de poder a las tiradas de ataque contra el objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

Presencia táctica: el bonificador a las tiradas de ataque que concedes es igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Hoja al viento

Señor de la guerra ataque 1

Como una hoja atrapada por el viento otoñal, tu enemigo se ve arrastrado por el flujo de la batalla. Tus feroces ataques le obligan a ceder terreno.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Tú o un aliado adyacente al objetivo intercambiáis el lugar con él.

Martillo y yunque

Señor de la guerra ataque 1

Lanzas contra tu enemigo un golpe que resuena por todo el campo de batalla, inspirando a un aliado cercano para que lance otro golpe.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño. Un aliado adyacente al objetivo realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra él como acción gratuita. El aliado suma tu modificador de Carisma al daño.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 1

Bastión defensivo

Señor de la guerra ataque 1

¡Un luchador honorable nunca cae!

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño. Los aliados en un radio de 5 casillas de ti ganan un bonificador +1 de poder a todas las defensas hasta el final del encuentro.

Efecto: los aliados en un radio de 5 casillas ganan una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 5 + tu modificador de Carisma.

Embestida del cuervo blanco

Señor de la guerra ataque 1

Diriges el avance con un poderoso ataque, utilizando tu éxito para crear una oportunidad que puede aprovechar uno de tus aliados. Cada uno de tus camaradas sigue tu ejemplo en su momento, y comienzan a mostrar un auténtico trabajo en equipo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y deslizas a un aliado adyacente 1 casilla. Hasta el final del encuentro, cada vez que tú o un aliado en un radio de 10 casillas de tu tenga éxito en un ataque, el atacante desliza a un aliado adyacente 1 casilla.

Fallo: elige a un aliado en un radio de 10 casillas. Hasta el final del encuentro, el aliado desliza a un aliado adyacente 1 casilla tras llevar a cabo un ataque con éxito.

Liderar el ataque

Señor de la guerra ataque 1

Bajo tu dirección, las flechas alcanzan su blanco y las hojas llegan a su destino.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final del encuentro, tú y todos los aliados en un radio de 5 casillas de ti ganáis un bonificador de poder a las tiradas de ataque contra el objetivo igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Fallo: hasta el final del encuentro, tú y todos los aliados en un radio de 5 casillas de ti ganáis un bonificador +1 de poder a las tiradas de ataque contra el objetivo.

Sujetar al enemigo

Señor de la guerra ataque 1

No importa hacia dónde se vuelva tu enemigo, uno de tus aliados está esperándole.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, el objetivo no puede desplazarse si hay al menos dos de tus aliados (o tú y un aliado) adyacentes a él.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 2

Aumento de violencia

Señor de la guerra utilidad 2

Un impacto crítico en el momento oportuno te concede la oportunidad de hacer que un aliado herido recupere fuerzas.

Encuentro ♦ Marcial

Reacción inmediata

A distancia 5

Desencadenante: un aliado dentro del alcance logra un impacto crítico.

Efecto: el aliado gana una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador de Carisma.

Ayudar al herido

Señor de la guerra utilidad 2

Tu presencia es tanto un alivio como una inspiración.

Encuentro ♦ Curación, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: tú o un aliado adyacente

Efecto: el objetivo puede gastar un esfuerzo curativo.

Movimiento del caballero

Señor de la guerra utilidad 2

Con un afilado arco de tu arma, diriges a un aliado para que se mueva a una posición tácticamente ventajosa.

Encuentro ♦ Marcial

Acción de movimiento

A distancia 10

Objetivo: un aliado

Efecto: el objetivo lleva a cabo una acción de movimiento como acción gratuita.

Quitárselo de encima

Señor de la guerra utilidad 2

Te convences a ti mismo o a un aliado para superar un efecto debilitante.

Encuentro ♦ Marcial

Acción menor A distancia 10

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo realiza una tirada de salvación con un bonificador de poder igual a tu modificador de Carisma.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 3

Grito de guerra inspirador

Señor de la guerra ataque 3

Al tiempo que golpeas, lanzas un feroz grito de guerra que alienta a un aliado cercano. Éste trata inmediatamente de liberarse de aquella condición que le cause mayores problemas.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: un aliado que pueda escucharte y esté en un radio de 5 casillas de ti realiza una tirada de salvación.

Impacto del señor de la guerra

Señor de la guerra ataque 3

Un convincente corte es todo lo que necesitas para revelar las debilidades del enemigo e incitar a tus aliados a que acaben con él.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, todos tus aliados ganan un bonificador +2 a las tiradas de daño contra el objetivo.

Presencia inspiradora: el bonificador a las tiradas del daño es igual a 1 + tu modificador de Carisma.

Mantener la línea

Señor de la guerra ataque 3

Con una veloz serie de órdenes, mantienes a tus aliados en formación y bien defendidos mientras lanzas un asalto contra tu adversario.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, los aliados adyacentes a ti ganan un bonificador +2 de poder a la CA y no se puede tirar de ellos, empujarlos o deslizarlos.

Monzón de acero

Señor de la guerra ataque 3

Saltas al centro de la refriega con un salvaje ataque circular... aunque tus movimientos están cuidadosamente calculados para distraer a los enemigos cercanos y proporcionar a tus aliados la ocasión de colocarse en posición.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y un aliado en un radio de 5 casillas de ti puede desplazarse 1 casilla.

Presencia táctica: el número de aliados que pueden desplazarse es igual a tu modificador de Inteligencia.

Punto de inflexión

Señor de la guerra ataque 5

Un impacto bien dirigido coge a tu enemigo con la guardia baja y te permite a ti o a un aliado cercano deshacerte de algún efecto.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Tú o un aliado tuyo en un radio de 5 casillas puede hacer una tirada de salvación.

Efecto: tú o un aliado realizáis una tirada de salvación contra un efecto que el objetivo causó y que una salvación pueda terminar.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 6**Guiar la carga**

Señor de la guerra utilidad 6

Diriges la carga de tu aliado, permitiéndole lanzar un golpe más mortífero y empujar hacia atrás a su enemigo.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata A distancia 10

Desencadenante: un aliado carga

Efecto: si el aliado impacta, suma tu modificador de Inteligencia a la tirada de daño y empuja 2 casillas al objetivo de su ataque. El aliado puede desplazarse 2 casillas para permanecer adyacente al objetivo.

Mantenerse firme

Señor de la guerra utilidad 6

Fortaleces a tus aliados con unas pocas palabras de aliento.

Diario ♦ Curación, marcial

Acción menor Cercano explosión 5

Objetivo: tú y todos los aliados en la explosión

Efecto: los objetivos recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 10 + tu modificador de Carisma.

Paso rápido

Señor de la guerra utilidad 6

Espoleas a un aliado para que se mueva más deprisa.

Diario ♦ Marcial

Acción menor A distancia 10

Objetivo: un aliado

Efecto: aumenta la velocidad del aliado en 2 hasta el final del encuentro.

Reacción inspiradora

Señor de la guerra utilidad 6

En cuanto un aliado es herido, saltas hacia adelante con ayuda y curación.

Encuentro ♦ Curación, marcial

Reacción inmediata Cuerpo a cuerpo toque

Desencadenante: tú o un aliado adyacente recibís daño

Efecto: tú o un aliado podéis gastar un esfuerzo curativo y recuperaréis una cantidad adicional de puntos de golpe igual a tu modificador de Carisma.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 5**Mantener en pie a los caídos** Señor de la guerra ataque 5

¡No podrán arrebatarte la victoria! Un decidido ataque eleva la moral de tus acosados aliados y les devuelve el espíritu combativo.

Diario ♦ Arma, curación, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: todos los aliados en un radio de 10 casillas pueden gastar un esfuerzo curativo y recuperar una cantidad de puntos de golpe adicionales igual a tu modificador de Carisma.

Pesadilla del villano

Señor de la guerra ataque 5

Utilizas embestidas, estocadas y paradas de tu arma para cercar a tu adversario, impidiéndole alejarse de ti.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, cuando estés adyacente al objetivo y este camine o corra, puedes cancelar ese movimiento como interrupción inmediata.



PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 7

¡Ataque por sorpresa Señor de la guerra ataque 7

A pesar del caos de la batalla, ves una oportunidad de oro para que un aliado haga un ataque por sorpresa.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modif. de Fuerza de daño. Un aliado en un radio de 5 casillas de ti realiza un ataque básico con ventaja de combate como acción gratuita contra un objetivo de su elección.

Presencia táctica: el aliado gana un bonificador a la tirada de ataque igual a tu modificador de Inteligencia.

Partir armadura Señor de la guerra ataque 7

Sondeas las defensas de tu oponente y finalmente lanzas un golpe que crea temporalmente una grieta en su armadura.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier tirada de ataque contra el objetivo puede lograr un golpe crítico con un resultado de 18-20 en el dado.

Rodear enemigo

Señor de la guerra ataque 7

Contienes a tu enemigo, permitiendo que tus aliados se coloquen a su espalda.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: deslizas a un aliado voluntario que esté adyacente al objetivo a cualquier otra casilla adyacente a él. El aliado puede moverse a través de la casilla del objetivo.

Rugido de león

Señor de la guerra ataque 7

Con un rugido que hiela la sangre, esgrimes tu arma en un amplio arco que quiebra las defensas de tu enemigo. El golpe te da nuevas fuerzas a ti o a un aliado que lo necesite.

Encuentro ♦ Arma, curación, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: tú o un aliado en un radio de 5 casillas podéis gastar un esfuerzo curativo.

Presencia inspiradora: tu aliado (pero no tú) gana una cantidad adicional de puntos de golpe igual a tu modificador de Carisma.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 9

Carga del dragón de hierro Señor de la guerra ataque 9

Como un dragón de hierro enfurecido, te arrojas contra tu adversario, logrando un impresionante golpe que inspira a tus aliados para que carguen también.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Especial: debes cargar como parte de este ataque.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, como reacción inmediata, un aliado de tu elección en un radio de 5 casillas de ti puede cargar contra el mismo objetivo contra el que tú has cargado.

Derribados

Señor de la guerra ataque 9

El ritmo con el que tus enemigos caen al suelo es música para tus oídos.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda derribado. Todos los aliados en un radio de 10 casillas de ti pueden moverse 3 casillas y realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo contra un objetivo a su elección como acción gratuita. Estos ataques no infligen daño, sino que derriban a su objetivo si logran impactar.

Fallo: mitad de daño, y el objetivo queda derribado.

Impacto del cuervo blanco Señor de la guerra ataque 9

Lanzas un golpe de castigo que reaviva el fuego vital de tus aliados y les mantiene con vida en el campo de batalla.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: uno o dos de tus aliados en un radio de 10 casillas ganan 15 puntos de golpe temporales. Si reduces al objetivo a 0 puntos de golpe o menos con este ataque, suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe temporales que ganan tus aliados.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 10**Aliviar el sufrimiento** Señor de la guerra utilidad 10

Tu presencia cercana es suficiente para aliviar el sufrimiento de tus aliados.

Diario ♦ Marcial

Acción menor Personal

Efecto: tus aliados ignoran el daño continuo en cualquier turno en el que comiencen adyacentes a ti, sin sufrir el daño continuo en sí ni tampoco realizar tiradas de salvación para acabar con él. Este efecto persiste hasta el final del encuentro o durante 5 minutos.

Desplazamiento táctico Señor de la guerra utilidad 10

Tu dominio de las tácticas de batalla y tus estrictas órdenes, te permiten mover a un aliado alejándolo del peligro.

Diario ♦ Marcial

Interrupción inmediata A distancia 10

Desencadenante: una criatura impacta a tu aliado con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Efecto: el aliado puede desplazarse una cantidad de casillas igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Reorganización defensiva Señor de la guerra utilidad 10

Reúnes a tus camaradas y les proporcionas instrucciones que les ayuden a triunfar.

Diario ♦ Curación, marcial

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los aliados en la explosión

Efecto: todos los objetivos pueden gastar un esfuerzo curativo y hacer una tirada de salvación contra un único efecto que pueda terminar con una salvación. Además, todos los objetivos ganan un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 13**Furia del siroco** Señor de la guerra ataque 13

El siroco empuja las arenas del desierto en un millar de direcciones y, de un modo similar, tus furiosos ataques dispersan a tus enemigos y les conducen hacia donde tú quieres.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño y deslizas al objetivo 1 casilla.

Golpe estimulante Señor de la guerra ataque 13

Tu ataque inspira a un aliado cercano, ayudándole en la lucha.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y concedes 10 puntos de golpe temporales a un aliado en un radio de 5 casillas de ti.

Presencia inspiradora: concedes a tu aliado una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador de Inteligencia.

Golpeadlos hasta que caigan Señor de la guerra ataque 13

Barres las piernas de un adversario y lo derribas al suelo con un poderoso golpe desde arriba. Tus aliados, inspirados por la visión, actúan como tú.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda derribado. Todos los aliados en un radio de 5 casillas de ti realizan un ataque básico contra un objetivo de su elección como acción gratuita. Estos ataques no infligen daño, sino que derriban al objetivo si impactan.

Presencia táctica: tus aliados ganan un bonificador a las tiradas de ataque concedidas por este poder igual a tu modificador de Inteligencia.

Impacto negador Señor de la guerra ataque 13

No importa cómo maniobre, algo se interpone entre el villano y su presa... ¡y ese algo eres tú!

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: elige a un aliado en un radio de 5 casillas de ti. El objetivo no puede atacar a ese aliado con ataques cuerpo a cuerpo ni a distancia hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 15**Gambito del señor de la guerra** Señor de la guerra ataque 15

Provocas a tu adversario con un golpe audaz. Cada vez que se abalanza sobre ti, acercará imprudentemente a tus fuerzas a la victoria.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: el objetivo gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño contra ti hasta el final del encuentro. Cuando el objetivo te vaya a atacar, un aliado a tu elección en un radio de casillas igual a tu modificador de Inteligencia puede hacer un ataque básico contra el objetivo como interrupción inmediata.

Hacedlos sangrar

Señor de la guerra ataque 15

Haces que tu enemigo sangre con un cruel golpe, exponiendo un fallo fatal en su armadura.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y daño continuo 5 (salvación termina).

Efecto: hasta el final del encuentro, cuando tú o un aliado impactáis al objetivo, ese ataque también causa daño continuo 5 (salvación termina).

Renovar las tropas

Señor de la guerra ataque 15

Ver como la bestia se desalienta ante tu asalto da a tus aliados más coraje para combatir.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño. Todos los aliados que te tengan en su línea de visión ganan puntos de golpe como si hubiesen gastado un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

Fallo: todos los aliados que te tengan en su línea de visión ganan una cantidad de puntos de golpe igual a 10 + tu modif. de Carisma.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 16

Desafío del héroe

Señor de la guerra utilidad 16

Rechazas una aflicción adversa o permites que un aliado lo haga.

Diario ♦ Marcial

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo tiene éxito en una tirada de salvación.

Estandarte del señor de la guerra

Señor de la guerra utilidad 16

Reúnes a tus tropas más cercanas antes de enviarlas a la batalla.

Encuentro ♦ Curación, marcial

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los aliados en la explosión

Efecto: cada objetivo puede gastar un esfuerzo curativo. Hasta el final de tu siguiente turno, cada objetivo gana un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque.

Formación del cuervo blanco

Señor de la guerra utilidad 16

Renuncias a atacar y te concentras en reencauzar a tus aliados

Diario ♦ Marcial

Acción estándar Cercano explosión 5

Objetivo: todos los aliados en la explosión

Efecto: cada objetivo puede realizar una acción de movimiento.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 17

Acometida del señor de la guerra

Señor de la guerra ataque 17

Como una tormenta salvaje y terrible, te arrojas contra tu enemigo. Tus aliados son arrastrados por la fuerza de tu ira.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño. Los aliados que te tengan en su línea de visión pueden moverse su velocidad.

Fallo: un aliado que te tenga en su línea de visión (a tu elección) puede mover su velocidad.

Continuad luchando

Señor de la guerra ataque 17

Reúnes a tus fuerzas con un grito de batalla y un calculado golpe contra el enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modif. de Fuerza de daño, y todos los aliados en un radio de 5 casillas de ti realizan una tirada de salvación.

Presencia inspiradora: tus aliados ganan un bonificador a la tirada de salvación igual a tu modificador de Carisma.

Furia atronadora

Señor de la guerra ataque 17

La ferocidad de tu golpe acalla un instante el fragor de la batalla.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno.

Presencia táctica: hasta el final de tu siguiente turno, tus aliados ganan un bonificador de poder a las tiradas de ataque contra el objetivo igual a tu modificador de Inteligencia.

Granizada de acero

Señor de la guerra ataque 17

Apuntas con tu arma a tu enemigo, la recoges y la vuelves a lanzar hacia delante. Al tiempo que impactas con fuerza, tus aliados descargan una tormenta de muerte sobre él.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modif. de Fuerza de daño, y todos los aliados en un radio de 5 casillas de ti realizan un ataque básico contra el objetivo.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 19

Molino de perdición

Señor de la guerra ataque 19

Astutamente haces maniobrar a tu adversario hasta una posición de flanco perfecta. Al tiempo que lanzas el golpe decisivo, los aliados que te rodean le golpean con fuerza desde todos lados.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño. Todos tus aliados adyacentes al objetivo realizan un ataque básico cuerpo a cuerpo contra él como acción gratuita.

Fallo: un aliado adyacente al objetivo a tu elección realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo como acción gratuita.

Oleada de la victoria Señor de la guerra ataque 19

La victoria está al alcance de la mano por lo que, con un poderoso rugido, empujas a tus aliados a que aprovechen toda oportunidad y luchen como nunca antes.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todos los aliados en un radio de 10 casillas de ti pueden realizar un ataque básico como acción gratuita tras una acción estándar.

Fallo: hasta el comienzo de tu siguiente turno, un aliado a tu elección en un radio de 10 casillas de ti, puede llevar a cabo un ataque básico como acción gratuita tras una acción estándar.

Mantener menor: hasta el comienzo de tu siguiente turno, un aliado de tu elección en un radio de 10 casillas de ti puede llevar a cabo un ataque básico como acción gratuita tras una acción estándar.

Romper el ritmo Señor de la guerra ataque 19

Aceleras mientras arremetes contra tu enemigo con una multitud de golpes bien dirigidos, desequilibrándolo.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: si el objetivo ataca antes del final de tu siguiente turno, puedes utilizar una interrupción inmediata para moverte 4 casillas y realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si infliges daño, el objetivo sufre un penalizador a su tirada de ataque igual a tu modificador de Inteligencia.

Mantener menor: el efecto continúa hasta el comienzo de tu siguiente turno.

PROEZAS DE UTILIDAD DE NIVEL 22**Corazón del titán** Señor de la guerra ataque 22

Apuntas a tus enemigos con tu arma y lanzas una sombría amenaza que les deja temiendo por sus vidas. Con grandes palabras, un aliado o tú mismo os transformáis en un Juggernaut endurecido por la batalla.

Diario ♦ Marcial

Acción estándar A distancia 10

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo gana una cantidad de puntos de golpe temporales igual a su valor de esfuerzo curativo + tu modif. de Carisma. Hasta que el objetivo pierda tantos puntos de golpe temporales como ha ganado por este poder, podrá sumar tu modif. de Carisma a las tiradas de daño, y no se le podrá atontar, inmovilizar, empujar, tirar, deslizar, neutralizar, ralentizar, aturdir ni debilitar.

Estallido heroico Señor de la guerra ataque 22

La visión de uno de tus aliados sufriendo un golpe te llena de decisión y compasión, y transformas ese oscuro momento en un estallido heroico hacia la victoria.

Diario ♦ Curación, marcial

Reacción inmediata Cercano explosión 5

Desencadenante: tú o un aliado en un radio de 5 casillas de ti sufre daño.

Efecto: tú y todos los aliados en la explosión podéis gastar un esfuerzo curativo. Suma tu modificador de Carisma a los puntos de golpe recuperados.

Tomar el campo de batalla Señor de la guerra ataque 22

Como un titiritero, colocas a tus enemigos exactamente donde los quieres.

Diario ♦ Marcial

Acción estándar Cercano explosión 10

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Efecto: deslizas a cada objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Inteligencia.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 23**Asalto repentino** Señor de la guerra ataque 23

Tu golpe cortante incita a un aliado a la acción.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modif. de Fuerza de daño, y un aliado a tu elección en un radio de 5 casillas de ti lleva a cabo una acción estándar.

Presencia táctica: tu aliado gana un bonif. de poder a las tiradas de ataque contra objetivos adyacentes a ti igual a tu modif. de Inteligencia. Este bonif. se aplica sólo a las tiradas de ataque llevadas a cabo utilizando la acción estándar concedida por este poder.

Conejos y lobos Señor de la guerra ataque 23

Entre golpes y paradas, diriges a los aliados acosados a un lugar seguro mientras pides refuerzos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño. Dos aliados cualesquiera a tu elección en un radio de 10 casillas de ti pueden desplazarse su velocidad.

De un lado a otro Señor de la guerra ataque 23

Golpeas a tu enemigo y lo envías tambaleándose hasta un aliado que lo espera, que a su vez vuelve a enviarte el enemigo trastabillando.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura flanqueada por ti y un aliado

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el aliado puede realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el objetivo como acción gratuita. Si el ataque del aliado impacta, realiza un ataque secundario contra el objetivo.

Ataque secundario: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Grito de guerra del gran dragón Señor de la guerra ataque 23

Lanzas un horripilante grito de batalla mientras atacas. La sangre de las venas de tus enemigos se congela cuando tus aliados golpean.

Encuentro ♦ Arma, marcial, miedo

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA.

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo está debilitado hasta el final de tu siguiente turno.

Presencia inspiradora: hasta el final del encuentro, tus aliados ganan un bonificador de poder a sus tiradas de ataque contra enemigos debilitados igual a tu modificador de Carisma.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 25

Agitar el avispero Señor de la guerra ataque 25

“¡Toma esto, villano! Siente el aguijón de un centenar de avispas furiosas”.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Requisito: debes estar esgrimiendo un arma arrojadiza pesada.

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 6[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final del encuentro, tus aliados suman tu modificador de Inteligencia a las tiradas de ataque y daño cuando realizan ataques a distancia contra el objetivo.

Fallo: todos los aliados realizan un ataque básico a distancia contra el objetivo como acción gratuita, ganando un bonificador a la tirada de ataque y de daño igual a tu modificador de Inteligencia.

Asalto implacable Señor de la guerra ataque 25

Descargas tu arma con fuerza, y tu enemigo se ve envuelto en una bruma carmesí. Un feroz grito de batalla lanza a tus aliados a un frenesí avivado por la sangre.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 5[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: hasta el final del encuentro, cuando tú o un aliado logrés un impacto crítico, tú y todos tus aliados podéis hacer un ataque básico como acción gratuita.

Llamada del cuervo blanco Señor de la guerra ataque 25

Liberas una brutal oleada de ataques contra tu odiado enemigo, apelando a tus aliados para que mantengan la posición y superen su fatiga.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar A distancia arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 6[A] + modif. de Fuerza de daño, y tú y todos tus aliados en un radio de 10 casillas de ti lleváis a cabo tiradas de salvación contra un efecto individual que pueda terminar una salvación.

Fallo: cada uno de tus aliados en un radio de 10 casillas de ti hace una tirada de salvación contra cualquier efecto que causó el objetivo y que una salvación pueda terminar.

PROEZAS DE ENCUENTRO DE NIVEL 27

Carga devastadora Señor de la guerra ataque 27

La furia de tu asalto es tan aterradora como la brutal herida que abres en tu enemigo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción menor Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Requisito: debes cargar como parte de este ataque.

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier aliado que te tenga en su línea de visión gana un bonificador a las tiradas de daño igual a tu modificador de Carisma cuando haga un ataque básico cuerpo a cuerpo como parte de una carga.

Impacto de batalla de la quimera Señor de la guerra ataque 27

Con un rugiente grito de batalla, golpeas a los enemigos cercanos y los lanzas hacia atrás, cambiando el aspecto del campo de batalla.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción menor Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y deslizas al objetivo 2 casillas.

Presencia táctica: deslizas al objetivo un número de casillas igual a 1 + tu modificador de Inteligencia.

Incitar al heroísmo Señor de la guerra ataque 27

Descargas un sólido golpe a tu enemigo y guías a tus aliados aún más cerca de la victoria. Tus palabras y acciones elevan su moral y les inspiran a nuevos actos de heroísmo.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción menor Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño, y todos tus aliados en la línea de visión ganan 20 puntos de golpe temporales.

Presencia inspiradora: concedes a todos los aliados una cantidad adicional de puntos de golpe temporales igual a tu modificador de Carisma.

Perdición del señor de la guerra Señor de la guerra ataque 27

Acabas con la confianza de tu adversario con un fiero impacto.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción menor Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 4[A] + modificador de Fuerza de daño, y hasta el final de tu siguiente turno, puedes elegir un efecto que actualmente esté sobre el objetivo. Éste falla su siguiente tirada de salvación contra ese efecto.

PROEZAS DIARIAS DE NIVEL 29

Desafiar a la muerte Señor de la guerra ataque 29

Saltas al lado de tu aliado y le libras de las fauces de la muerte.

Diario ♦ Arma, curación, marcial

Interrupción inmediata Cuerpo a cuerpo arma

Desencadenante: una criatura ataca a tu aliado

Objetivo: la criatura atacante

Especial: como parte de esta acción puedes moverte el doble de tu velocidad para alcanzar al objetivo sin provocar ataques de oportunidad.

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 7[A] + modificador de Fuerza de daño, y el ataque del objetivo pierde.

Fallo: mitad de daño, y el ataque del objetivo inflige mitad de daño si impacta.

Efecto: como reacción inmediata, el aliado atacado puede gastar un esfuerzo curativo.

Permanecer invencible Señor de la guerra ataque 29

Atacas con todo lo que tienes al enemigo, y te conviertes en un faro de fuerza y perseverancia para tus aliados.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 7[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: tú y todos los aliados en un radio de 5 casillas ganáis un bonificador +4 de poder a todas las defensas y resistencia 5 a todo el daño hasta el final de tu turno.

Mantener menor: el efecto continúa.

SENDAS DE PARANGÓN

CABALLERO COMANDANTE

"El código de caballería y mi honor son mi espada y mi escudo, y la estrategia y la táctica mi armadura".

Prerrequisitos: clase señor de la guerra, competencia con armadura pesada.

Tu camino como señor de la guerra te ha conducido a adoptar el papel de un caballero comandante, un parangón blindado del liderazgo y el combate, que no tiene miedo de dirigir desde la primera línea, y que tiene las habilidades y aptitudes necesarias para desempeñar ese rol. Inspiras mediante el ejemplo, lo das todo en cada ataque, y reorganizas a tus aliados con poderosos ataques y sorprendentes tácticas.

RASGOS DE CLASE DEL CABALLERO COMANDANTE

Acción del caballero comandante (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, tus aliados ganan un bonificador +1 a todas las defensas hasta el comienzo de tu siguiente turno. Tus aliados deben ser capaces de verte y oírte para ganar este bonificador.

Honor y gloria (nivel 11.º): tus aliados ganan un bonificador +2 a las tiradas de ataque siempre que estén adyacentes a ti.

Presión de las armas (nivel 16.º): tú y los aliados en un radio de 3 casillas de ti ganáis un bonificador a las tiradas de daño cuando hacéis ataques de oportunidad igual a tu modificador de Carisma.

PROEZAS DEL CABALLERO COMANDANTE

Sajar y presionar Caballero comandante ataque 11

Cortas a tu enemigo en el torso y lo empujas hacia atrás. A continuación te giras con un gruñido y haces retroceder a todos los demás enemigos cercanos.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: tras hacer el ataque, empujas a todos tus enemigos adyacentes 1 casilla.

Inquietar Caballero comandante utilidad 12

Haces que tu enemigo se piense dos veces su decisión de enfrentarse contigo y tus camaradas en batalla.

Encuentro ♦ Marcial

Acción menor Cuerpo a cuerpo 1

Objetivo: un enemigo

Efecto: el objetivo está señalado hasta el final de tu siguiente turno.



Controlar el terreno Caballero comandante ataque 20

Dominas el campo de batalla hasta tal punto que los enemigos encuentran abrumadora tu mera presencia.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño.

Efecto: todos tus enemigos en un radio de 5 casillas de ti quedan señalados hasta el final de tu siguiente turno. Todos los enemigos sufren una cantidad de daño continuo igual a tu modificador de Carisma mientras están señalados.

CAPITÁN DE BATALLA

“¡Seguidme, y la victoria será nuestra!”

Prerrequisito: clase señor de la guerra

Te conviertes en el epitome del líder de combate en acción, un inspirador capitán de batalla que pasa con facilidad de impartir órdenes a enzarzarse con el enemigo y de vuelta a lo primero conforme las condiciones del campo de batalla así lo exigen. Como líder que lucha igual de bien que dirige, te has ganado la lealtad y el respeto de tus aliados, y juntos habéis dado lugar a un equipo de combate perfectamente coordinado.

RASGOS DE LA SENDA DEL CAPITÁN DE BATALLA

Acción de batalla (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, tus aliados ganan un bonificador +1 a las tiradas de ataque hasta el comienzo de tu siguiente turno. Tus aliados deben ser capaces de verte y oírte para ganar este bonificador.

Grito de devastación (nivel 11.º): en el primer asalto de combate (o tanto en el primero como en el asalto de sorpresa si tus aliados logran sorprender), tus aliados que comiencen su turno en un radio de 10 casillas de ti ganan un bonificador +2 a sus tiradas de ataque.

Inspiración de batalla (nivel 16.º): cuando utilizas tu poder *Palabra inspiradora*, los aliados que cures ganan un bonificador +1 de poder a las tiradas de ataque y un bonificador +1 de poder a la velocidad hasta el final de tu siguiente turno. Si elegiste el rasgo de clase Presencia táctica, en vez de +1 los aliados ganan un bonificador igual a tu modificador de Inteligencia.

PROEZAS DEL CAPITÁN DE BATALLA

Forzar la retirada

Capitán de batalla ataque 11

Te arrojas contra tu adversario, derribándolo sobre sus aliados y haciendo que todos ellos se alejen de ti trastabillando.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 1[A] de daño, y empujas al objetivo un número de casillas igual a tu modificador de Inteligencia. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: todos los enemigos adyacentes al objetivo principal, de su tamaño o menor, y que estén dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo.

Ataque secundario: Fuerza contra fortaleza

Impacto: 2d6 + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo secundario 1 casilla.

Instante de genialidad

Capitán de batalla utilidad 12

Compartes un momento de brillante lucidez con un aliado cercano.

Diario ♦ Marcial

Acción estándar A distancia 5

Objetivo: un aliado

Efecto: el aliado recupera un poder de encuentro que ya haya utilizado.

Ráfaga astuta

Capitán de batalla ataque 20

Giras como un ciclón de terrorífico acero, sajando a tus enemigos. Con cada golpe que impacta, derribas a un oponente o le envías tambaleándose hacia atrás.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: todos los enemigos que puedas ver en la explosión.

Ataque: Fuerza contra CA, un ataque por objetivo

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y empujas al objetivo 1 casilla o lo derribas.

Fallo: mitad de daño, sin empujar y el objetivo no queda derribado.

OFICIAL ESPADACHÍN

“Este arma es el símbolo de mi oficio, y brilla sobre el campo de batalla mientras la esgrimo contra nuestros enemigos”.

Prerrequisito: clase señor de la guerra, competencia con hoja pesada.

Has estudiado ampliamente el uso de las hojas ligeras y pesadas, y el arma que has elegido se ha convertido en un símbolo de tu poder y liderazgo. Nunca entras en batalla sin tu arma en la mano, y tus aliados saben buscar el brillo de tu hoja cuando necesitan ayuda o inspiración.

RASGOS DE LA SENDA DEL OFICIAL ESPADACHÍN

Acción del oficial espadachín (nivel 11.º): puedes gastar un punto de acción para recuperar un poder de encuentro de señor de la guerra que ya hayas usado, en vez de para llevar a cabo una acción adicional.

Hoja disciplinada (nivel 11.º): cuando fallas un ataque cuerpo a cuerpo utilizando una hoja pesada, ganas un +2 a tu siguiente tirada de ataque contra el mismo enemigo.

Ensartar a los débiles (nivel 16.º): cuando logras un impacto crítico utilizando una hoja pesada, tú y todos tus aliados ganáis ventaja de combate contra el enemigo que has golpeado hasta el final de tu siguiente turno.

PROEZAS DE OFICIAL ESPADACHÍN

Ráfaga de cuchillas Oficial espadachín ataque 11

Cortas a un enemigo, te lanzas hacia un lado y vuelves a lanzar tu hoja contra el mismo enemigo u otro dentro de tu alcance.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja pesada

Objetivo primario: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño, y puedes desplazarte 1 casilla. Realiza un ataque secundario.

Objetivo secundario: una criatura.

Ataque secundario: Fuerza contra CA.

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño.

Don del oficial espadachín Oficial espadachín utilidad 12

¡Señor de la guerra, ayúdame a ti mismo!

Diario ♦ Marcial

Acción gratuita Personal

Desencadenante: utilizas un poder que tiene como objetivos a tus aliados pero no a ti.

Efecto: te conviertes también en objetivo del poder.

Hoja de diamante de la victoria Oficial espadachín ataque 20

La presencia de aliados resueltos se suma a la furia de tu golpe, que se abre paso a través de la coraza protectora de tu enemigo y corta profundamente hasta el hueso.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Requisito: debes estar esgrimiendo una hoja pesada

Objetivo primario: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 2[A] + modificador de Fuerza de daño. Por cada aliado en un radio de 2 casillas de ti, infliges 1[A] adicional de daño (máximo 6[A] + modificador de Fuerza de daño).

Fallo: mitad de daño.

VETERANO DE COMBATE

"Pégate a mí. Yo me encargaré de que sigamos vivos, y mientras estamos en ello quizás pueda encontrar un modo de ganar este combate".

Prerrequisito: clase señor de la guerra

Eres un veterano de muchas batallas, y se nota. Has aprendido trucos y técnicas que sólo pueden conocerse en el campo de batalla, y has aprendido no sólo a sobrevivir, sino a obtener la victoria. Más aún, tus habilidades de combate y liderazgo innato se transfieren a los que luchan a tu lado. Haces que los que están a tu alrededor sean mejores, y tus aliados están más que contentos de tenerte luchando a su lado.

RASGOS DE LA SENDA DEL VETERANO DE COMBATE

Acción del veterano de combate (nivel 11.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, uno de tus aliados en un radio de 10 casillas de ti puede realizar una acción de movimiento como acción gratuita.

Duro como la piedra (nivel 11.º): ganas un esfuerzo curativo adicional. Cuando gastas un esfuerzo curativo, suma tu modificador de Constitución a los puntos de golpe que recuperas.

Sanador de batalla (nivel 16.º): cuando utilizas tu poder Palabra inspiradora, el objetivo puede además realizar una tirada de salvación.

PROEZAS DE VETERANO DE COMBATE

Truco de escaramuza Veterano de combate ataque 11

Logras un golpe de refilón, que transformas en una oportunidad para desplazar a tu oponente de su posición y colocarlo en el camino de un aliado cercano.

Encuentro ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra Reflejos

Impacto: 1[A] + modificador de Fuerza de daño, y el objetivo queda atontado hasta el final de tu siguiente turno. Además, deslizas al objetivo 2 casillas, y un aliado en un radio de 2 casillas de tu se desplaza 1 casilla más cerca del objetivo.

Fallaste Veterano de combate utilidad 12

Esquivas el ataque de un enemigo, y tras ello le miras como si ya hubiese muerto.

Encuentro ♦ Marcial

Interrupción inmediata A distancia 10

Desencadenante: un enemigo dentro del alcance y en tu línea de visión falla al atacarte.

Efecto: el objetivo concede ventaja de combate a todos los aliados que lo tengan en su línea de visión hasta el comienzo de su siguiente turno.

Táctica superior Veterano de combate ataque 20

Tu experiencia en el campo de batalla te permite causar terribles heridas a tu enemigo y al mismo tiempo sacar lo mejor de tus aliados.

Diario ♦ Arma, marcial

Acción estándar Cuerpo a cuerpo arma

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Impacto: 3[A] + modificador de Fuerza de daño, y concedes un punto de acción a un aliado en un radio de 10 casillas de ti. El punto de acción desaparece si no es utilizado antes del final del encuentro.

Fallo: un aliado en un radio de 10 casillas de ti realiza un ataque básico como acción gratuita.

DESTINOS ÉPICOS

Tu destino épico describe el arquetipo mítico que aspiras a alcanzar. Algunos personajes tienen un destino épico muy claro en mente desde el momento en que comienzan su vida aventurera, mientras que otros lo descubren en algún punto del camino.

La mayoría de la gente ni siquiera llega a acercarse a alcanzar un destino épico. Si fue simplemente porque fracasaron en su viaje, o porque el universo nunca tuvo la intención de permitirles alcanzar semejantes alturas, es algo que ni se sabe, ni puede saberse.

Tu destino épico te separa de esos individuos: sabes que estás destinado para la grandeza y tienes la oportunidad de alcanzarla.

PODER EXTRAORDINARIO

Comparado con una clase o senda de parangón, un destino épico concede pocos beneficios, pero los que proporciona son excepcionales. Ciertas leyes del universo funcionan de un modo diferente para ti... y algunas ni siquiera se aplican.

Tu raza, clase, senda y otros elementos de tu personaje quizás definan qué puedes hacer, pero tu destino épico define tu lugar en el universo.

INMORTALIDAD

Cada destino épico define tu impacto a largo plazo en el mundo o incluso en el universo: cómo la gente te recordará y hablará de ti hasta el fin de los tiempos.

Algunas personas logran una fama o notoriedad duradera sin alcanzar un destino épico, pero todo ello en realidad es fugaz. Inevitablemente esas personas serán olvidadas, perdidas en las lóbregas profundidades de la Historia. Tu destino épico asegura que tu nombre y tus hazañas vivan para siempre.

EL FINAL

Quizás más importante aún, tu destino épico describe cómo tu personaje sale en general del mundo (y más específicamente, del juego) una vez que has completado tu aventura final. Explica por qué, tras tantas aventuras, finalmente abandonas el reino mortal, y dónde vas tras ello.

CÓMO ADQUIRIR UN DESTINO ÉPICO

Las aptitudes de destino épico se van adquiriendo del nivel 21.º al 30.º. Tal y como se muestra en la tabla de 'Mejora de personaje' en el Capítulo 2, tus aptitudes épicas continúan a partir de donde acaban tus beneficios de senda de parangón.

Tras ganar todos los demás beneficios de alcanzar el nivel 21.º (incluidos rasgos de clase, aumentos en las puntuaciones de características y demás), puedes elegir un destino épico.

Los destinos épicos tienen un alcance más amplio que una clase o una senda de parangón. Aunque la mayoría tienen ciertos requisitos de entrada, suelen poder aplicarse

a un amplio rango de personajes con distintos trasfondos, talentos y poderes.

Si no eliges un destino épico a nivel 21, puedes elegir uno en cualquier nivel posterior, en cuyo caso ganarás retroactivamente todos los beneficios del destino épico apropiados para tu nivel actual.

CÓMO ALCANZAR TU DESTINO ÉPICO

El rasgo "inmortalidad" de tu destino épico no se obtiene a nivel 30.º. En vez de ello, se logrará cuando tú y tus aliados completéis vuestra Gesta del destino. Esto se describe más extensamente en la *Guía del Dungeon Master*, aunque esencialmente se puede decir que tu Gesta del destino es la gran aventura final de la campaña, durante la cual te enfrentarás a los mayores desafíos de la carrera de tu personaje.

La gesta puede comenzar en realidad antes del nivel 30.º (de hecho, normalmente es así), pero el clímax de la misma sólo puede ocurrir después de que todos los participantes hayan alcanzado el nivel 30.º. Tras completar tu Gesta del destino, tu carrera aventurera (y tu vida como una criatura mortal normal) habrá terminado. Tu DM puede dar a tu personaje un poco de tiempo para poner sus asuntos en orden antes de partir, o la partida puede suceder espontáneamente tras completar la gesta. Trabaja con tu DM para determinar el ritmo apropiado basándoos en tu personaje, tu destino y la gesta.

Una vez que hayas completado tu Gesta del destino e iniciado tu ascenso a la inmortalidad, la historia de tu personaje habrá terminado. Vivirá en la leyenda, pero nunca más tomará parte en los hechos mortales. En vez de eso, es el momento de crear un nuevo grupo de aventureros y comenzar una nueva historia.

CÓMO CULTIVAR EL DESTINO DE TU PERSONAJE

Los destinos épicos se basan tanto en el lugar de un personaje jugador en el mundo y en el cosmos, como en adquirir nuevas aptitudes. Por lo tanto, las campañas que tengan intención de jugar a lo largo del grado épico a menudo comienzan a entretener lo que serán los destinos épicos de los PJs en la línea argumental antes del nivel 21.º. Un personaje que trabaje para convertirse en un semidiós puede comportarse de un modo diferente a un personaje que crea que está destinado a ser un embaucador mortal.

GESTAS DEL DESTINO

La Gesta del destino es una peligrosa aventura épica ligada a un destino épico concreto (o quizás a múltiples destinos épicos en el grupo) que un grupo aventurero de alto nivel puede llevar a cabo para completar la línea argumental (o líneas argumentales) de los personajes épicos. Es completamente posible que los planes de un DM para su campaña no incluyan ninguna Gesta del destino. Pero si un DM no tiene planes sólidos para su campaña durante el grado épico, orientar varias sesiones en torno a gestas vinculadas a los destinos épicos de los distintos PJs es una excelente ruta a explorar.

GESTAS DEL DESTINO E INMORTALIDAD

Los grupos que quieran poner un punto final definitivo a las aventuras de sus PJs pueden utilizar las Gestas del destino como trampolín para mostrar cómo sus personajes de nivel 30.º finalmente abandonan el mundo mortal y ascienden al mundo de los dioses y las leyendas. Este tipo de punto final obviamente no será del agrado de todos los grupos. Muchos DMs tendrán sus propias ideas sobre cómo debería terminar su campaña. Otros grupos preferirán guardar a sus personajes de nivel 30.º como una opción para partidas de alto nivel. Por ello, las notas que aparecen en cada uno de los destinos épicos que se presentan a continuación son totalmente opcionales. Las presentamos principalmente para ayudarte a captar el tono de lo que puede ser el destino final de un personaje épico, teniendo en cuenta siempre que tu DM puede tener otros planes para el final de tu personaje.

CÓMO INTRODUCIR LOS DESTINOS ÉPICOS

Los destinos épicos se presentan en orden alfabético. La descripción de cada destino proporciona una visión general, seguida por información de reglas de juego.

Prerrequisitos: si el destino épico tiene requisitos para entrar en él, se indican aquí.

Rasgos de destino: cada destino épico cuenta con una mezcla única de rasgos que se describen en esta sección. Tras elegir un destino épico, ganas el rasgo de destino indicado para el nivel 21.º.

Poderes: aquí se incluye una descripción completa del poder o poderes concedidos por el destino épico.

Inmortalidad: esta entrada describe tu forma concreta de inmortalidad una vez que hayas completado tu Gesta del destino.

ARCHIMAGO

Reclamas ser el mago más destacado del mundo: el Archimago.

Prerrequisito: mago de nivel 21.º.

Toda una vida dedicada a la lectura de grimorios, prontuarios, tomos y libros de conjuros finalmente te ha revelado los cimientos sobre los que se asienta la realidad: los conjuros son sólo minúsculas porciones de una verdad arcana mucho mayor. Cada conjuro es parte de un trabajo muy superior, evocando una mínima fracción de esa fórmula definitiva. Conforme continúas tus estudios, mejoras tu dominio de los conjuros tanto, que estos comienzan a impregnar tu carne, concediéndote una habilidad para su uso más allá de los sueños de los practicantes menores.

Con frecuencia se te pide que utilices tu conocimiento para defender el mundo de amenazas sobrenaturales. Buscando un conocimiento aún mayor y el poder mágico que lo acompaña, a veces te sientes tentado por reliquias cuestionables, conjuros de moralidad dudosa, y antiguos artefactos. Tu destino sigue siendo elección tuya: ¿archimago o archiinfernal?

INMORTALIDAD, DE CIERTO TIPO

Los archimagos son diferentes por definición. No puede saberse qué elecciones hará el mago más destacado de una época cuando haya completado su destino. La siguiente sección detalla una senda que varios archimagos han recorrido, pero tu camino puede ser diferente.

Reclusión arcana: cuando completas tu gesta final, te retiras del mundo para dedicar todo tu tiempo y atención al estudio de la fórmula arcana definitiva, el Semiconjuro, cuya existencia hiperplanaria comprende todos los conjuros menores que ha habido, hay y habrá.

Para ayudarte en tu estudio, construyes un sancta-sanctórum. Si así lo eliges, tu retiro te proporciona un aislamiento total, y por lo tanto puede adoptar la forma de una torre perdida en algún punto del Caos elemental. No obstante, puedes desear conservar un vínculo con el mundo, y por ello construir tu refugio de modo que tenga una conexión con el mundo. En ese caso, puedes fundar una nueva orden de magos, de la que eres su escasamente visto Mago mayor. Alternativamente, puedes fundar una escuela de magia, en la que desempeñas la labor de director raramente visto.

Sin importar cuál sea la forma física de tu retiro o sus conexiones temporales, tu reflexión sobre la arcanosfera persiste. Conforme van pasando los años, tu estudio de la estructura fundamental y profunda del cosmos te separa del flujo normal del tiempo. Finalmente, tu forma material se deshace cuando te fundes con el propio Semiconjuro. Tras ello, tu nombre pasa a estar unido a poderosos conjuros y rituales empleados por magos menores.

RASGOS DE ARCHIMAGO

Todos los archimagos tienen los siguientes rasgos.

Recordar conjuro (nivel 21.º): al comienzo de cada día, elige un conjuro diario que conozcas (y que hayas preparado ese día, si preparas tus conjuros). Puedes utilizarlo dos veces ese día, en vez de sólo una.

Espíritu arcano (nivel 24.º): una vez al día, si mueres, puedes separar tu espíritu de tu cuerpo. En forma de espíritu arcano, te curas hasta tu máximo de puntos de golpe y ganas las cualidades insustancial y fásico. Puedes lanzar conjuros de encuentro y a voluntad mientras estés en forma de espíritu arcano, pero no puedes lanzar conjuros diarios, activar objetos mágicos ni realizar rituales. Si mueres en forma de espíritu arcano, estás muerto del todo.

Al final del encuentro, tras un descanso breve, tu espíritu arcano vuelve a unirse a tu cuerpo, si aún está presente. Tu total actual de puntos de golpe no cambia, pero ya no experimentas los otros beneficios y penalizaciones de estar en forma de espíritu arcano.

Si tu cuerpo se pierde, necesitarás otro tipo de magia para volver a la vida, pero puedes continuar tus aventuras en forma de espíritu arcano si así lo quieres.

Archiconjuro (nivel 30.º): tu comprensión de la fórmula arcana definitiva y de los conjuros que la constituyen alcanza un nuevo umbral. Elige un conjuro diario que conozcas.

Ahora puedes lanzar ese conjuro como conjuro de encuentro (en vez de como conjuro diario).

PODER DE ARCHIMAGO

Moldear magia

Archimago utilidad 26

Te conectas con el flujo y el reflujo de la energía arcana, y arrancas un conjuro que ya has utilizado de esa marea invisible, recuperándolo en tu memoria instantáneamente.

Diario

Acción estándar Personal

Efecto: recuperas un poder arcano que ya hayas usado.

BUSCADOR ETERNO

Aún continúas buscando tu destino final, pero esto no te impide participar (algunos dicen interferir) en hechos que sacuden el mundo.

Prerrequisito: nivel 21.º.

Puedes ser un héroe cuyo destino aún está desvelándose. Quizás seas un espíritu libre que quiere experimentar todo lo que el universo tiene que ofrecerte antes de atarte a una parte concreta del cosmos. Puedes ser un rebelde que odia el concepto de tener un destino único y por lo tanto proclamas que ni siquiera estás interesado en tener un destino. O quizás sólo quieras evitar elegir un bando. Sea como sea, estás dejando una estela tan amplia en los acontecimientos del mundo que tu destino no tendrá el menor problema para encontrarte cuando sea el momento adecuado.

¿BUSCANDO LA INMORTALIDAD?

Nadie puede predecir tu destino final. Comparado con muchos otros personajes épicos, tu destino tiene la ventaja de que es completamente mudable, por lo que puedes terminar forjando tu propio destino ayudando a tus amigos a alcanzar los suyos.

RASGOS DEL BUSCADOR ETERNO

Todos los buscadores eternos tienen los siguientes rasgos de clase.

Buscador de los múltiples caminos (nivel 21.º): cuando ganas un poder de encuentro de clase o diario por adquirir un nivel, puedes elegir un poder de cualquier clase. Aprender un poder no te concede necesariamente todos los atributos requeridos para utilizarlo. Por ejemplo, un guerrero que aprenda un conjuro de mago como buscador eterno no ganará la aptitud de utilizar utensilios que hace a los magos más efectivos lanzando conjuros. En consecuencia, normalmente será mejor que aprendas poderes que sean compatibles con lo que ya sabes.

Acción eterna (nivel 24.º): cuando gastas un punto de acción para llevar a cabo una acción adicional, ganas además una acción adicional en tu siguiente turno. La acción adicional que llesves a cabo en el turno siguiente no se beneficia de ninguna aptitud (como muchos rasgos de sendas

de parangón) que afecte a lo que sucede cuando gastas un punto de acción.

Conocimiento de buscador (nivel 26.º): ganas un poder de utilidad de nivel 22.º de cualquier clase.

Destino buscado (nivel 30.º): ganas el rasgo de destino épico de nivel 24.º de cualquier otro destino épico para el que te cualifiques.

EMBAUCADOR MORTAL

El universo es un gigantesco escenario creado para divertirse y despertar tu curiosidad, y tú eres el embaucador definitivo: divertido, sin par y mortífero.

Prerrequisitos: nivel 21.º; Destreza 21 o Carisma 21; entrenado en Acrobacias, Engañar, Hurto o Sigilo.

Como embaucador mortal, puedes ser un viajero, un ladrón, un tramposo, un pragmático o un superviviente. O incluso algo aún más extraño: un héroe. Te deleitas con maravillas aún más extrañas, desde las alturas más elevadas de las esferas celestiales hasta las profundidades cubiertas de ceniza del caos que las rodea. Conforme vas aferrando con más fuerza tu destino, alternativamente escandalizas, encantas, contrarías, recompensas y confundes a los que te rodean.

Algunas profecías predicen que el embaucador mortal finalmente traicionará a sus camaradas, y haciéndolo hará caer príncipes, reinos y quizás incluso reinos celestiales. No obstante, escritos proféticos contradictorios vaticinan ayuda inesperada pero vital del embaucador, que evitará así el desastre y ayudará a crear una nueva era de prosperidad. Los pícaros y los brujos son los personajes que más probablemente se convertirán en embaucadores mortales, pero estos también han venido de orígenes más inesperados.

¿INMORTALIDAD?

Los embaucadores mortales tienen que resistir la tentación de seguir el camino oscuro. Aquí tienes un ejemplo de cómo una campaña puede presentar esta elección.

Viajar por sendas torcidas: cuando completes tu gesta final, tu reputación legendaria estará asegurada. Las historias de tus enrevesadas proezas vivirán para siempre.

Si permaneces con tus compañeros y les acompañas a través de su gesta final, abrazando su causa como la tuya propia, serás aclamado como un auténtico héroe. Se te perdonarán las transgresiones pasadas, si es que las hubo, y serás alabado por conquistar tu errático temperamento cuando fue más importante. Serás invitado al reino de la entidad a la que más admires y se te proporcionarán un palacio, riquezas, amigos verdaderos, y un legado contado y vuelto a contar durante miles de años describiendo cómo la naturaleza cambiante del embaucador se volvió firme y pura en el instante final.

No obstante, si traicionas a tus camaradas y trastornas la culminación de su gesta final (o si simplemente no les ayudas), serás rechazado por todos los que alguna vez te amaron o confiaron en ti. Tus peores enemigos te darán la bienvenida a sus filas como un nuevo amigo, y tu nombre se

convertirá en una maldición oscura, despreciado para siempre por todos los que lo escuchan.

RASGOS DEL EMBAUCADOR MORTAL

Todos los embaucadores mortales tienen los siguientes rasgos de clase.

Astuto favor de la fortuna (nivel 21.º): tienes un don para salir de situaciones difíciles. Tres veces por día, como acción gratuita, puedes volver a realizar una tirada d20 (tirada de ataque, prueba de habilidad, prueba de característica o tirada de salvación).

Control del embaucador (nivel 24.º): si sacas un 18 o más en el d20 cuando hagas la primera tirada de ataque con un poder de ataque o diario, ese poder no se gasta.

Disposición del embaucador (nivel 30.º): una vez al día, puedes decir al DM que considere el resultado de una tirada d20 que acabe de hacer como un 1. No es posible volver a tirar.

PODER DE EMBAUCADOR MORTAL

Truco épico

Embaucador mortal utilidad 26

Cuando mayor es la necesidad, sacas de la nada un truco asombroso.

Diario ♦ Curación

Acción menor Personal

Efecto: recuperas todos tus puntos de golpe y esfuerzos curativos, salvas automáticamente contra todos los efectos que estén activos sobre ti, recuperas todos los poderes de encuentro gastados, o recuperas todos los poderes diarios gastados salvo éste. Una vez que hayas empleado este poder, no puedes recuperarlo si no es mediante un descanso prolongado.

SEMIDIÓS

Una chispa divina enciende tu alma, colocándote en el camino que conduce a la apoteosis.

Prerrequisito: nivel 21.º.

Tu carne se vuelve más que mortal y comparte el vigor divino del que disfrutaban los mismos dioses. Tus compañeros de nivel épico son rápidos, fuertes y astutos, pero tú tienes la chispa de la divinidad que te coloca ligeramente por encima de todos los mortales.

Los dioses de todos los planos finalmente conocerán tu nombre, tu naturaleza y tus aspiraciones. Algunos pueden vigilar tus progresos para observar si posees la entereza de un auténtico semidiós, y unas pocas pueden arrojar obstáculos en tu camino. Está en tus manos el lograr impresionar a los señores de la creación o decepcionarles.

Si sobrevives, superas todos los desafíos que vayan colocándose ante ti, y alcanzas las cotas de habilidad logradas sólo por unos pocos mortales, serás digno de ascender a las filas de las divinidades.

¿EXARCA O AGENTE LIBRE?

Uno o más dioses pueden pedirte que les sirvas como exarca a prueba mientras sigues tus propias metas divinas. No ganas ninguna aptitud adicional por aceptar esta posición, aunque tendrás acceso a un contacto divino que puede proporcionarte información útil para completar tus gestas. Por otro lado, se te puede solicitar que realices tareas que retrasen tus fines personales, o incluso que trabajes en un sentido opuesto a tus objetivos. Nadie ha dicho que la divinidad sea fácil, y actuar como agente libre tiene sus propios problemas, a medida que distintas criaturas astrales empiecen a tomarte en cuenta.

RUTA A LA INMORTALIDAD

Al menos un semidiós ha elegido la senda de la ascensión que se indica a continuación, aunque tu propia ruta hacia la divinidad puede ser diferente.

Ascensión divina: cuando completas tu gesta final, tu naturaleza divina anhela completar su apoteosis. Tras ordenar tus asuntos mortales, la llama astral que abrasa tu interior detona, consumiendo todos los restos de tu carne mortal, dejando tras de sí un nuevo dios, arrebatado por el poder que sólo una auténtica divinidad puede comprender y esgrimir. Ascendes, ardiendo como el amanecer (u oscureciendo los cielos como un eclipse, si tus inclinaciones son más oscuras). Al pasar al mar Astral, eres transportado al reino de un dios establecido que da la bienvenida a tu fuerza. Te unes al panteón de ese dios y adoptas alguno de los aspectos de su ámbito de poder.

Muy pronto, tus sentidos trascendentes distinguen las plegarias mortales que van dirigidas a ti.

RASGOS DE SEMIDIÓS

Todos los semidioses tienen los siguientes rasgos de clase.

Chispa divina (nivel 21.º): aumenta dos puntuaciones de característica de tu elección en 2 cada una.

Recuperación divina (nivel 24.º): cada día la primera vez que seas reducido a 0 puntos de golpe o menos, recuperarás una cantidad de pg igual a la mitad de tu máximo.

Milagro divino (nivel 30.º): cuando hayas gastado tu último poder de encuentro, recuperas el uso de un poder de encuentro a tu elección. De este modo, nunca te quedarás sin poderes de encuentro.

PODER DE SEMIDIÓS

Regeneración divina

Semidiós utilidad 26

Elchas a arder la chispa divina que brilla dentro de ti, liberando una oleada de energía regenerativa durante un breve tiempo.

Diario ♦ Curación

Acción menor Personal

Efecto: ganas regeneración igual a tu puntuación más alta de característica hasta el final del encuentro.

HABILIDADES

¿HA ESTUDIADO tu personaje antiguos tomos que describían la naturaleza de la magia y la estructura del Universo? ¿Posees un pico de oro que puede colar las mentiras más flagrantes como verdad? ¿Tienes talento para extraer información de la gente, o has entrenado haciendo piruetas y equilibrismos? Estas aptitudes se representan en el juego mediante las habilidades.

Como aventurero, posees un nivel básico de competencia con todas las habilidades, pudiendo hacerte más hábil a medida que subes de nivel. Tus puntuaciones de característica afectan a tu uso de las habilidades: un pícaro mediano con una Destreza elevada será mejor con Acrobacias que un torpe paladín enano con Destreza baja. Tu aptitud con una habilidad se mide en términos de juego con una prueba de habilidad: una tirada de d20 que determina si tienes éxito, y a veces en qué medida, en cualquier tarea que intentes.

Este capítulo te cuenta todo lo que necesitas saber sobre las habilidades:

- ♦ **Entrenamiento de habilidades:** cómo funciona el entrenamiento de habilidades, incluyendo el aprendizaje de habilidades entrenadas adicionales.
- ♦ **Uso de habilidades:** cómo realizar una prueba de habilidad, qué cifra hay que obtener y cómo realizar una prueba sin tirar el dado.
- ♦ **Habilidades de conocimiento:** reglas generales para las habilidades que determinan cuánto sabes sobre el universo de D&D y las criaturas que lo pueblan.
- ♦ **Descripciones de habilidades:** descripciones de lo que puedes hacer con las habilidades del juego, desde Acrobacias hasta Sigilo.



FRANZ VOHWINKEL



ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES

Entrenar una habilidad significa que posees cierta combinación de aprendizaje, experiencia práctica y aptitudes naturales en su uso.

Cuando elijas una habilidad en la que poseas entrenamiento, obtendrás un bonificador +5 permanente a dicha habilidad. No podrás obtener entrenamiento en la misma habilidad más de una vez.

La descripción de tu clase en el Capítulo 4 te indicará en cuántas habilidades puedes estar entrenado y entre cuáles puedes elegir a 1.º nivel. Por ejemplo, si eres un brujo de nivel 1, podrás elegir cuatro habilidades de una lista de ocho. También puedes adquirir la dote Entrenamiento con una habilidad para obtener entrenamiento en una habilidad, aunque no esté en la lista de tu clase. Algunas dotes multi-clase también te otorgan entrenamiento en habilidades.

La siguiente tabla muestra las habilidades del juego, el modificador de característica que usas al realizar una prueba con cada una y qué clases las consideran habilidades de clase.

Habilidad	Caract. clave	Habilidad de...
Acrobacias	Des	Explorador, pícaro
Aguante	Con	Explorador, guerrero, paladín, señor de la guerra
Arcanos	Int	Brujo, clérigo, mago
Atletismo	Fue	Explorador, guerrero, pícaro, señor de la guerra
Diplomacia	Car	Clérigo, mago, paladín, señor de la guerra
Dungeons	Sab	Explorador, mago, pícaro
Engañar	Car	Brujo, pícaro
Historia	Int	Brujo, clérigo, paladín
Intimidar	Car	Brujo, guerrero, paladín, pícaro
Hurto	Des	Brujo, pícaro
Naturaleza	Sab	Explorador, mago
Percepción	Sab	Explorador, pícaro
Perspicacia	Sab	Brujo, clérigo, paladín, pícaro
Recursos	Car	Brujo, guerrero, pícaro
Religión	Int	Brujo, clérigo, mago, paladín
Sanar	Sab	Clérigo, explorador, guerrero, paladín
Sigilo	Des	Explorador, pícaro

USO DE LAS HABILIDADES

Cuando usas una habilidad, realizas una prueba de habilidad. Esta prueba representa tu entrenamiento, tu talento natural (modificador de característica), tu experiencia general (la mitad de tu nivel), otros factores aplicables (bonificadores relevantes) y la pura suerte (una tirada de dado).

El DM te dirá si una prueba de habilidad es adecuada para la situación presente o te pedirá que realices una si las circunstancias lo requieren.

BONIFICADORES A LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

Cuando crees tu personaje, deberías determinar el bonificador básico a las pruebas de habilidad que conozcas. Tu bonificador básico a las pruebas de habilidad incluye los siguientes factores:

- ♦ La mitad de tu nivel.
- ♦ Tu modificador de puntuación de característica (cada habilidad se basa en una de tus puntuaciones de característica).
- ♦ Un bonif. +5 si estás entrenado en el uso de la habilidad.

Además, también podrían aplicarse uno o más de los siguientes factores:

- ♦ Penalizador por armadura, si llevas algún tipo concreto (consulta el Capítulo 7) y la característica clave de la habilidad es Fuerza, Destreza o Constitución.
- ♦ Bonificadores raciales o por dotes.
- ♦ Bonificador de objeto por un objeto mágico.
- ♦ Bonificador de poder.
- ♦ Otros bonificadores aplicables de tipo no especificado.

PRUEBA DE HABILIDAD

Para realizar una prueba de habilidad, tira 1d20 y suma:

- ♦ Tu bonificador básico a la habilidad.
- ♦ Todos los modificadores aplicables a la situación.
- ♦ Bonif. y penalizadores de los poderes que te afecten.

El total será tu resultado en la prueba.

CLASE DE DIFICULTAD

Cuando realices pruebas de habilidad, los resultados altos siempre serán mejores. Tu objetivo será igualar o superar una cantidad determinada, que normalmente es un número fijo y se conoce como Clase de dificultad (CD). La CD depende de lo que estés tratando de hacer y será fijada en última instancia por el Dungeon Master. Las descripciones de habilidades de este capítulo te ofrecen CD de ejemplo para cada una. El DM fijará la CD de cada situación concreta basándose en el nivel, las condiciones y las circunstancias, como se detalla en la Guía del Dungeon Master. Todas las CD están pensadas para ser realizadas en situaciones nada corrientes; el DM sólo debería pedir estas pruebas en situaciones dramáticas.

PRUEBAS ENFRENTADAS

A veces tendrás que realizar una prueba de habilidad como demostración de tu pericia en un campo concreto, enfrentándola a la pericia de otro personaje en ese mismo campo u otro diferente. Cuando uses Sigilo, por ejemplo, estarás poniendo a prueba tu capacidad para esconderte frente a la habilidad de otra persona para detectar cosas ocultas (su habilidad de Percepción). Estos “desafíos de habilidad” se conocen como pruebas enfrentadas. Cuando realices una prueba enfrentada, ambos personajes tirarán sus dados y el resultado más alto será el ganador. Si hay un empate, el personaje con el modificador más alto será el ganador. Si aún así se mantiene el empate, ambos deberéis volver a tirar el dado para deshacerlo.

PRUEBAS SIN TIRADA

En algunas situaciones, la suerte no afecta a tu éxito o fracaso. En un entorno tranquilo (fuera de un encuentro de combate), cuando te enfrentes a una tarea mundana, podrás depender de tu simple habilidad para obtener resultados.

ELEGIR 10

Cuando no estés apresurado, amenazado o distraído (es decir, fuera de un encuentro) y te enfraques en una tarea mundana, podrás elegir 10. En lugar de tirar 1d20, determina el resultado de tu prueba de habilidad como si hubieses obtenido la media del dado (10). Cuando elijas 10, tu resultado será igual a tus modificadores de habilidad (incluida la mitad de tu nivel) + 10. En el caso de tareas corrientes, elegir 10 suele ser suficiente para lograr el éxito.

ELEGIR 10

El resultado de tu prueba cuando eliges 10 es igual a 10 + tu bonif. básico de habilidad para la habilidad en cuestión.

PRUEBAS PASIVAS

Cuando no estés usando activamente una habilidad, se dará por sentado que eliges 10 para cualquier prueba enfrentada que la requiera. Las pruebas pasivas suelen ser más comunes en las habilidades de Percepción y Perspicacia, pero el DM podría usar también tu resultado de prueba pasiva con habilidades como Arcanos o Dungeons, para decidir cuánto contaros sobre un monstruo al inicio de un encuentro.

Por ejemplo, si entras en un área que crees segura y por lo tanto no esperas encontrarte con ningún peligro, sería como si eligieses 10 en tu prueba de Percepción para detectar objetos ocultos o enemigos. Si el resultado de tu prueba es lo bastante alto, o una criatura al acecho obtiene un mal resultado en su prueba de Sigilo, quizá detectes su presencia incluso aunque no la estuvieses buscando activamente.

COOPERACIÓN

En algunas situaciones, tus aliados y tú podréis cooperar en el uso de una habilidad; tus compañeros realizarán una prueba de habilidad para ayudarte en la tuya. Cada aliado que obtenga un resultado de 10 o más te concederá un bonificador +2 a tu prueba. Te pueden ayudar un máximo de 4 camaradas, para un bonif. máximo de +8. Si podéis elegir, que sea el personaje del grupo con el bonif. básico más alto el que tome la iniciativa, mientras los demás realizan pruebas “secundarias” para darle bonificadores. Consulta ‘Prestar ayuda’, en la página 291, para ver cómo cooperar en combate.

DESAFÍOS DE HABILIDAD

Un desafío de habilidad es un encuentro en el que tus habilidades, más que tu pericia en combate, son las que saltan a la palestra. En contraste con un obstáculo que requiera una prueba de habilidad con éxito, un desafío de habilidad es una situación compleja en la que tendrás que realizar varias

pruebas con éxito, a menudo con distintas habilidades, antes de poder salir airoso del encuentro.

La *Guía del Dungeon Master* contiene reglas para los desafíos de habilidad, cada uno con sus propios requisitos y pautas. En un desafío de habilidad quizá debas usar una prueba de Diplomacia para convencer a un duque de que envíe soldados a un paso de montaña, una prueba de Historia para recordarle qué les ocurrió a sus antepasados cuando descuidaron la defensa del paso, y una prueba de Perspicacia para darte cuenta de que dejar que tu colega guerrero se abalance sobre el duque con una prueba de Intimidar no ayudará en absoluto a vuestra causa. En otro desafío de habilidad, podrías tener que usar pruebas de Naturaleza y Percepción para rastrear a unos sectarios por la jungla, una prueba de Religión para deducir el lugar más probable de su templo oculto, y una prueba de Aguante para luchar contra los efectos del cansancio y la enfermedad tras varios días en la selva.

Sean cuales sean los detalles del desafío de habilidad, su estructura básica es bastante sencilla. Tu meta es acumular cierta cantidad de “victorias” (en forma de pruebas de habilidad con éxito) antes de llegar a un límite de “derrotas” (pruebas falladas). Está en tus manos pensar en formas útiles de emplear tus habilidades para enfrentarte a los desafíos que se te presenten.

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO

Algunas habilidades versan sobre conocimientos acerca de un tema concreto: Arcanos, Dungeons, Historia, Naturaleza y Religión. Puedes usar una de estas habilidades para recordar un retazo de información útil, o para reconocer alguna pista relacionada. También podrás emplear estas habilidades para identificar ciertos tipos de monstruos, como se indica en la descripción de cada habilidad.

La CD de la prueba aumenta dependiendo del tema concreto y lo corriente que sea la información deseada. A veces tu DM puede decidir que la información que buscas sólo esté disponible para personajes entrenados en la habilidad relevante.

Grados de parangón y épico: si el saber buscado es aplicable a los grados de parangón o épico, la CD aumentará de la forma indicada en las tablas incluidas más adelante.

PRUEBAS DE CONOCIMIENTO

Sin importar la habilidad de conocimiento concreta que uses, consulta estas reglas cuando realices una prueba de conocimiento.

Conocimiento general: se incluye cualquier tipo de información genérica, que suele ser cultura general sobre un tema.

Conocimiento avanzado: se incluye cualquier tipo de información especializada, que sólo un experto en el campo podría saber.

Conocimiento superior: se incluye cualquier tipo de información esotérica, que sólo un maestro en este campo podría saber.

Habilidad de conocimiento: no se requiere acción; o sabes la respuesta, o no.

- ♦ **CD:** consulta la tabla.
- ♦ **Éxito:** recuerdas un retazo de información útil en tu campo de experiencia, o identificas alguna pista relacionada.
- ♦ **Fracaso:** no recuerdas ninguna información pertinente. El DM podría permitirte hacer una nueva prueba si aparecen nuevas pistas.

Nivel de conocimiento	CD
General	15
Avanzado	20
Superior	25
Grado de parangón	+10
Grado épico	+15

PRUEBAS DE CONOCIMIENTO SOBRE MONSTRUOS

Sin importar la habilidad de conocimiento que uses, consulta estas reglas cuando realices una prueba para identificar a un monstruo.

Habilidad de conocimiento: no se requiere acción; o sabes la respuesta, o no.

- ♦ **CD:** consulta la tabla.
- ♦ **Éxito:** identificas a una criatura y su tipo, entorno típico y palabras clave. Los resultados más altos te darán también información sobre sus poderes, resistencias y debilidades.
- ♦ **Fracaso:** no recuerdas ninguna información pertinente. El DM podría permitirte hacer una nueva prueba si aparecen nuevas pistas.

Conocimiento del monstruo	CD
Nombre, tipo y palabras clave	15
Poderes	20
Resistencias y vulnerabilidades	25
Criatura de grado de parangón	+5
Criatura de grado épico	+10

DESCRIPCIONES DE HABILIDADES

La primera línea de la descripción de una habilidad te indica el nombre de la misma, seguido de la característica clave para ella. Tendrás que usar el modificador de dicha característica a la hora de calcular tu bonificador básico de habilidad.

En el caso de las habilidades basadas en Fuerza, Constitución y Destreza, su descripción incluirá un recordatorio de que se ha de aplicar cualquier penalizador relevante por armadura.

La descripción de la habilidad explica las distintas formas que tienes de usarla, así como las CD más comunes. Cada descripción también especifica qué tipo de acción se necesita para su uso.

ACROBACIAS (DES)

Penalizador por armadura

Puedes hacer cabriolas, mantener el equilibrio en superficies estrechas o inestables, liberarte de un agarrón, o sufrir menos daño tras una caída.

CABRIOLAS

Realiza una prueba de Acrobacias para colgarte de una lámpara, saltar por encima de un rival con una pirueta, deslizarte por una escalera sobre un escudo, o intentar cualquier otra cabriola que puedas imaginar y que tu DM te permita realizar. El DM fijará la CD basándose en la complejidad de la cabriola y la peligrosidad de la situación. Si tu intento falla, caerás al suelo en la casilla en la que iniciaste la cabriola (aunque el DM podría cambiar tu lugar, dependiendo de su naturaleza o situación). Tu DM siempre tendrá la última palabra a la hora de determinar si una cabriola es viable en una situación concreta o para fijarle una CD elevada.

Cabriola: acción estándar o de movimiento, dependiendo de su naturaleza.

- ♦ **CD:** CD base 15.
- ♦ **Éxito:** llevas a cabo la cabriola.
- ♦ **Fracaso:** no logras ejecutarla con éxito y puedes llegar a caer o sufrir otras consecuencias.

EQUILIBRIO

Realiza una prueba de Acrobacias para moverte por una superficie de menos de 1' de ancho (como un saliente o una cuerda tensa), o un piso inestable (como un puente de cuerdas azotado por el viento o un tronco bamboleante).

Equilibrio: parte de una acción de movimiento.

- ♦ **CD:** consulta la tabla.
- ♦ **Éxito:** puedes moverte a la mitad de tu velocidad por una superficie estrecha o inestable.
- ♦ **Fracaso por 4 o menos:** permaneces en tu casilla inicial durante el resto de tu acción de movimiento, pero no caes. Puedes volver a intentarlo como parte de otra acción de movimiento.
- ♦ **Fracaso por 5 o más:** caes de la superficie (consulta 'Caídas', en la página 284) y pierdes el resto de tu acción de movimiento. Si intentas moverte por una superficie inestable que no sea estrecha, caes en la casilla inicial de tu movimiento. Podrás volver a intentarlo como parte de otra acción de movimiento, si aún sigues sobre la superficie.
- ♦ **Concedes ventaja en combate:** mientras estés realizando equilibrios, los enemigos dispondrán de ventaja en combate sobre ti.
- ♦ **Sufrir daño:** si sufres daño, tendrás que realizar una nueva prueba de Acrobacias para mantener el equilibrio.

Superficie	CD de Acrobacias
Estrecha o inestable	20
Muy estrecha (menos de 6")	+5
Estrecha e inestable	+5

ESCAPAR DE UN AGARRÓN

Realiza una prueba de Acrobacias para librarte de un agarrón (consulta "Escapar", en la página 290). También podrás realizar un intento de escapada para librarte de otros efectos paralizantes, a discreción de tu DM.

ESCAPAR DE OTRAS TRABAS

Realiza una prueba de Acrobacias para librarte de otros métodos de inmovilización.

Escapar de otras trabas: 5 minutos.

- ♦ **CD:** CD base 20. La CD será determinada por el tipo exacto de traba y su calidad, a discreción del DM.
- ♦ **Huída rápida:** puedes realizar un intento de escapar como acción estándar, pero la CD aumentará 10 puntos.
- ♦ **Éxito:** te libras de una traba física.
- ♦ **Fracaso:** sólo puedes volver a intentarlo si alguien te ayuda.

REDUCIR EL DAÑO POR CAÍDA (SÓLO ENTRENADA)

Si caes o saltas desde cierta altura, podrás realizar una prueba de Acrobacias para reducir la cantidad de daño por caída que sufras.

Reducir el daño por caída: acción gratuita si caes, o acción de movimiento si te dejas caer.

- ♦ **Daño reducido:** realiza una prueba de Acrobacias y reduce el daño de la caída en la mitad (redondeando hacia abajo) del resultado obtenido.

Ejemplo: el suelo bajo Zoe de Lys se abre de golpe para revelar un pozo, por lo que realiza una prueba de Acrobacias para reducir el daño de la caída. El pozo tiene 40' de profundidad, lo que resulta en 24 puntos de daño (de una tirada de 4d10). El resultado de su prueba de Acrobacias es 21, lo que reduce el daño sufrido en 10. Zoe sufre 14 puntos de daño por la caída.

AGUANTE (CON)

Penalizador por armadura

Realiza una prueba de Aguante para soportar los efectos dañinos y ponerte a prueba más allá de los límites físicos normales. Puedes contener la respiración durante largos periodos de tiempo, aplazar la debilidad causada por el hambre y la sed, o nadar y vadear agua durante largo tiempo.

Algunos peligros ambientales, como las temperaturas extremas, el clima feroz o las enfermedades, te obligarán a realizar una prueba de Aguante para soportar o aplazar sus efectos perjudiciales.

El Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* contiene reglas para soportar el clima extremo, la enfermedad o el hambre y la sed.

Aguante: no se requiere acción.

- ♦ **CD:** consulta la tabla. La CD de la prueba varía dependiendo de la situación o el nivel del peligro.
- ♦ **Éxito:** soportas una situación en particular.
- ♦ **Fracaso:** no puedes volver a intentarlo hasta que cambien las circunstancias o pase cierto tiempo.

Condición	CD de Aguante
Soportar clima adverso	15 (base)
Resistir una enfermedad	Varía
Ignorar el hambre	10 + 2 por día
Ignorar la sed	15 + 4 por día
Aguantar la respiración (cada asalto después del 5.º)	10 +1 por asalto
Nadar o vadear agua (tras una hora)	15 + 2 por hora

ARCANOS (INT)

Has acumulado ciertos conocimientos sobre temas arcanos y efectos mágicos. Estos conocimientos incluyen información sobre estos Planos de existencia, incluidas las criaturas nativas de ellos: el Caos elemental, las tierras Salvajes de las hadas y el páramo Sombrío.

Si has elegido esta habilidad como habilidad entrenada, tus conocimientos representan tus estudios académicos, ya hayan sido oficiales o autodidactas. Además, aquellos personajes entrenados en esta habilidad tendrán una oportunidad de saber algo sobre el misterioso reino Lejano (pero no sobre sus criaturas, que entrarían dentro del campo de saber de la habilidad Dungeons).

CONOCIMIENTO ARCANO

Realiza una prueba de Arcanos para recordar algún retazo de información relacionada con la magia, o para reconocer alguna pista de corte arcano. Consulta 'Pruebas de conocimiento', en la página 179.

Debes estar entrenado en el uso de Arcanos para acceder a cualquier información sobre el reino Lejano, que siempre será, como poco, de grado superior (CD 25).

CONOCIMIENTO SOBRE MONSTRUOS

Elementales, fatas y sombras

Realiza una prueba de Arcanos para identificar a una criatura que sea de origen elemental, feérico o sombrío (es decir, proveniente del Caos elemental, las tierras Salvajes de las hadas o el páramo Sombrío), o un constructo. Consulta 'Pruebas de conocimiento sobre monstruos', en la página 180.

DETECTAR MAGIA (SÓLO ENTRENADA)

Tu conocimiento de la magia te permite identificar efectos mágicos y sentir su presencia.

Identificar conjuración o zona: acción menor.

- ♦ **CD:** 15 + la mitad del nivel del poder. Tienes que ser capaz de ver el efecto de la conjuración o la zona.
- ♦ **Éxito:** identificas el poder usado para crear el efecto, su fuente de poder y palabras clave.
- ♦ **Fracaso:** no puedes intentar de nuevo la identificación durante este encuentro.

Identificar ritual: acción estándar.

- ♦ **CD:** 20 + la mitad del nivel del ritual. Tienes que ser capaz de ver o detectar de otra forma los efectos del ritual.
- ♦ **Éxito:** identificas el ritual y su categoría.
- ♦ **Fracaso:** no puedes intentar de nuevo la identificación hasta después de un descanso prolongado.

Identificar efecto mágico: acción estándar.

- ♦ **CD:** 20 + la mitad del nivel del efecto, si lo hay. Tienes que ser capaz de ver o detectar de otra forma el efecto.
- ♦ **Que no sea un poder o ritual:** el efecto mágico no puede provenir de un objeto mágico ni ser el producto de un poder o ritual.
- ♦ **Éxito:** identificas el nombre del efecto, su fuente de poder y palabras clave, según sea aplicable.
- ♦ **Fracaso:** no puedes intentar de nuevo la identificación hasta después de un descanso prolongado.

Sentir la presencia de magia: 1 minuto.

- ♦ **CD:** 20 + la mitad del nivel de un objeto mágico, poder (conjuración o zona), ritual o fenómeno mágico dentro del alcance.
- ♦ **Área de detección:** puedes detectar magia en un radio de casillas igual a 5 + tu nivel, ignorando cualquier fuente de energía mágica que ya conozcas. Ignora cualquier obstáculo físico: puedes detectar magia a través de muros, puertas y demás.
- ♦ **Éxito:** detectas cada fuente de energía mágica cuya CD iguales o superes, así como su fuente de poder, si la hay. Si la fuente de energía mágica está en tu línea visual, podrás determinar su ubicación exacta. Si no, sabrás la dirección de la que proviene, pero no la distancia a la que está.
- ♦ **Fracaso:** o no has detectado nada, o no había nada dentro de tu alcance. No puedes probar de nuevo en esta zona hasta después de un descanso prolongado.

ATLETISMO (FUE)

Penalizador por armadura

Realiza una prueba de Atletismo para realizar actividades físicas que dependan de la fuerza muscular, como trepar, escapar de un agarrón, saltar o nadar.

TREPAR

Realiza una prueba de Atletismo para trepar por una superficie. Dependiendo de la propia superficie y las circunstancias ambientales, puede ser más fácil o más difícil.

Trepar: parte de una acción de movimiento.

- ♦ **CD:** consulta la tabla. Si empleas equipo de escalada, obtienes un bonificador +2 a tu prueba. Si puedes aferrarte a la vez a dos superficies, obtienes un bonificador +5 a tu prueba.
- ♦ **Éxito:** trepas a la mitad de tu velocidad. Cuando lo haces para llegar hasta lo alto de un obstáculo, como por ejemplo al salir de un pozo, la distancia para poder salir de él incluye la primera casilla adyacente a su borde. La última casilla de tu movimiento te situará en dicha casilla.
- ♦ **Fallo por 4 o menos:** te quedas en tu casilla inicial y pierdes el resto de tu acción de movimiento, pero no caes. Podrás volver a intentarlo como parte de otra acción de movimiento.
- ♦ **Fallo por 5 o más:** caes (consulta 'Caídas', en la página 284) y pierdes el resto de tu acción de movimiento.
- ♦ **Concedes ventaja en combate:** mientras estés trepando, los enemigos dispondrán de ventaja en combate sobre ti.
- ♦ **Gasta movimiento:** cuenta el número de casillas que trepas como parte de tu movimiento.
- ♦ **Sufrir daño:** si sufres daño, tendrás que realizar una nueva prueba de trepar contra la CD de la superficie por la que trepas. Si el daño te deja maltrecho, aumenta la CD en 5 puntos. Si fallas esta prueba, caerás desde tu altura actual. Si intentas agarrarte de la que caes, suma el daño sufrido a la CD de la prueba para agarrarte.
- ♦ **Agarrarse:** si caes mientras trepas, podrás realizar una nueva prueba de Atletismo como acción gratuita para agarrarte a algo de la que pasas. La CD base de esta prueba es la CD de la superficie por la que trepabas + 5, modificada por las circunstancias. Puedes realizar una única prueba para agarrarte. Si fallas, no podrás volver a intentarlo a menos que el DM te deje por alguna razón.
- ♦ **Velocidad de escalada:** mientras trepan, las criaturas que poseen una velocidad de escalada (como las arañas monstruosas) usan dicha velocidad, ignoran terreno difícil, no conceden ventaja en combate al trepar y no deben realizar pruebas de Atletismo.

Superficie	CD de Atletismo
Escala	0
Cuerda	10
Superficie irregular (cueva)	15
Superficie basta (muro)	20
Superficie resbaladiza	+5
Superficie inusualmente lisa	+5

ESCAPAR DE UN AGARRÓN

Realiza una prueba de Atletismo para escapar de un agarrón (consulta 'Escapar', en la página 290). También podrás realizar intentos de escapada contra otros efectos inmovilizadores, a discreción de tu DM.

SALTAR

Realiza una prueba de Atletismo para saltar verticalmente y aferrarte a una cuerda suelta o un saliente elevado, o para

saltar horizontalmente por encima de un pozo, una zona de terreno difícil, un muro bajo u otro obstáculo.

Salto vertical: parte de la acción de movimiento.

- ♦ **Distancia saltada en vertical:** realiza una prueba de Atletismo y divide tu resultado entre 10 (redondeando hacia abajo). Ese será el número de pies que puedas saltar en vertical. Este resultado determinará la distancia que tus botas se separan del suelo; para calcular si puedes alcanzar algo al saltar, tendrás que sumar la altura de tu personaje más un tercio redondeando hacia abajo por tus brazos extendidos (un personaje de 6' de altura tendría que sumar 8' a la distancia obtenida en la prueba, mientras que un personaje de 4' sumaría 5' adicionales).
- ♦ **Carrerilla inicial:** si te mueves al menos 2 casillas antes de saltar, divide el resultado de tu prueba entre 5, no entre 10.
- ♦ **Gasta movimiento:** cuenta el número de casillas que saltas como parte de tu movimiento. Si te quedas sin movimiento, caes. Puedes terminar tu primer movimiento en el aire si vas a realizar un movimiento doble (página 284).

Ejemplo: Marc, un humano de 6' de altura, intenta saltar en vertical para agarrar una cuerda que cuelga a 12' por encima de su cabeza. El resultado de su prueba es 26. Si tomase carrerilla inicial, Marc alcanzaría la cuerda ($26 / 5 = 5'$, más su altura y un tercio de ella, dan un resultado final de 13'). Si saltase desde una posición estática, no podría tocar la cuerda ($26 / 10 = 2'$, más su altura y un tercio de ella, dan 10').

Salto horizontal: parte de la acción de movimiento.

- ♦ **Distancia en horizontal:** realiza una prueba de Atletismo y divide tu resultado entre 10 (sin redondear). Esas son las casillas que puedes saltar en horizontal. Aterrizarás en la casilla determinada por dicha cantidad; si acabas sobre un pozo o grieta, caerás y perderás el resto de tu acción de movimiento.
- ♦ **Distancia salvada en vertical:** la distancia vertical que puedes salvar es igual a un cuarto de la distancia saltada en horizontal. Si no puedes salvar la altura de un obstáculo que haya por el camino, te golpearás contra él, quedarás tumbado y perderás el resto de tu acción de movimiento.
- ♦ **Carrerilla inicial:** si te mueves al menos 2 casillas antes de saltar, divide el resultado de tu prueba entre 5, no entre 10.
- ♦ **Gasta movimiento:** cuenta el número de casillas que saltas como parte de tu movimiento. Si te quedas sin movimiento, caes. Puedes terminar tu primer movimiento en el aire si vas a realizar un movimiento doble (página 284).

Ejemplo: Marc intenta un salto horizontal para sortear un muro de espinas de 5' de alto y el pozo de 10' de ancho que hay tras él. El resultado de su prueba es 24. Con una carrerilla inicial, no tendrá problemas para cubrir la distancia ($24 / 5 = 4,8$ casillas o 24') y superar el muro ($24 / 4 = 6'$). Si Marc salta desde una posición estática, no le dará para sortear el foso ($24 / 10 = 2,4$ casillas o 12') y ni siquiera salvará el muro ($12 / 4 = 3'$). Se golpea contra el muro de espinas y queda tumbado antes de llegar al pozo.

NADAR

Realiza una prueba de Atletismo para nadar o vadear masas de agua. Las condiciones reinantes pueden hacer que sea más complicado. Consulta la habilidad Aguante para ver más información sobre cómo nadar o vadear agua durante una hora o más.

Nadar o vadear agua: parte de una acción de movimiento.

- ♦ **CD:** consulta la tabla.
- ♦ **Éxito:** nadas a la mitad de tu velocidad, o flotas lo suficiente para vadear el agua.
- ♦ **Fallo por 4 o menos:** te quedas donde estás y pierdes el resto de tu acción de movimiento. Podrás volver a intentarlo como parte de tu acción de movimiento.
- ♦ **Fallo por 5 o más:** te hundes 1 casilla y corres el riesgo de ahogarte (los detalles están en el Capítulo 9 de la *Guía del Dungeon Master*).
- ♦ **Gasta movimiento:** cuenta el número de casillas que nadas como parte de tu movimiento.
- ♦ **Velocidad de nado:** mientras nadan, las criaturas que poseen velocidad de nado (como los sajuaguines) emplean dicha velocidad y no deben realizar pruebas de Atletismo para nadar.

Agua	CD de Atletismo
En calma	10
Revuelta	15
Picada	20

DIPLOMACIA (CAR)

Puedes influir en los demás con tu tacto, sutileza y gracia social. Realiza una prueba de Diplomacia para cambiar opiniones, inspirar buena voluntad, regatear con un contratante, demostrar la etiqueta y el decoro debidos, o negociar un trato de buena fe.

Una prueba de Diplomacia se realiza contra una CD fijada por el DM. La actitud general del objetivo hacia ti (amistoso o malintencionado, pacífico u hostil) y demás modificadores pertinentes (como lo que estás buscando o qué pides a tu interlocutor) modificarán la CD. La Diplomacia suele usarse en un desafío de habilidad que requiera varios éxitos, pero el DM podría pedir una prueba de esta habilidad en otras situaciones.

DUNGEONS (SAB)

Has acumulado conocimiento y habilidades relacionadas con los dungeons, incluida la forma de orientarte por complejos subterráneos, cartografiar cuevas sinuosas, reconocer los peligros más comunes y forrajear en busca de comida en la Infraoscuridad.

Si has elegido esta habilidad como entrenada, tu conocimiento representa un estudio formalizado o una experiencia dilatada, por lo que tendrás una mejor oportunidad de acceder a información esotérica en este campo. Además, aquellos entrenados en esta habilidad pueden identificar



criaturas del reino Lejano que aniden y cacen en dungeons o entornos subterráneos.

CONOCIMIENTO DE DUNGEONS

Realiza una prueba de Dungeons para recordar algún retazo de información útil sobre un entorno subterráneo, o para reconocer un peligro o pista en dicho entorno. Consulta 'Pruebas de conocimiento', en la página 179.

Ejemplos de conocimiento de dungeons podrían ser determinar las direcciones cardinales bajo tierra (general), reconocer una planta subterránea venenosa (superior) o detectar una nueva construcción o un cambio en la profundidad al explorar una zona (superior).

CONOCIMIENTO DE MONSTRUOS

Aberraciones

Realiza una prueba de Dungeons para identificar a una criatura de origen aberrante (es decir, originaria del reino Lejano). Consulta 'Pruebas de conocimiento sobre monstruos', en la página 180.

FORRAJEAR

Realiza una prueba de Dungeons para localizar y reunir suficiente comida y agua para las siguientes 24 horas. Sólo puedes hacerlo en entornos subterráneos similares a las zonas agrestes del exterior, como cuevas o complejos que contengan estanques de agua, líquen u hongos comestibles, pequeñas sabandijas, etc.

Forrajear: 1 hora.

- ♦ **CD:** CD 15 para encontrar comida y agua para una persona, CD 25 para alimentar hasta a cinco personas. El DM puede ajustar la CD en distintos entornos (5 menos en una zona cultivada, o 5 más en un área yerma).
- ♦ **Éxito:** encuentras agua y comida suficiente para las próximas 24 horas.
- ♦ **Fracaso:** no encuentras alimento. Podrás intentarlo otra vez, pero en otra zona.

ENGAÑAR (CAR)

Puedes hacer que lo falso parezca cierto, que lo aberrante cuele como lógico y que lo sospechoso tenga aspecto de ordinario. Realiza una prueba de Engañar para engatusar a un guardia, estafar a un mercader, apostar, pasar un disfraz o documentación falsa, o cualquier otra mentira que desees colar.

Tu prueba de Engañar se enfrentará a la prueba de Perspicacia del observador. Tu prueba también se podría enfrentar a varias pruebas de Perspicacia, dependiendo de cuánta gente te esté mirando o escuchando y le importe lo que ocurre. Durante un desafío de habilidad, quizá tengas que superar las pruebas de Perspicacia de tu víctima potencial varias veces hasta lograr engañarla.

Engañar: acción estándar en combate o parte de un desafío de habilidad.

- ♦ **Prueba enfrentada:** Engañar contra Perspicacia.

- ♦ **Obtienes ventaja en combate:** una vez por encuentro de combate, puedes intentar ganar ventaja en combate contra un enemigo adyacente realizando una finta. Realiza la prueba de Engañar, como acción estándar, enfrentada a la prueba de Perspicacia del objetivo. Si tienes éxito, obtendrás ventaja en combate contra él hasta el final de tu siguiente turno.
- ♦ **Crear una distracción para esconderse:** una vez por encuentro de combate, podrás crear una distracción para esconderte. Como acción estándar, realiza una prueba de Engañar enfrentada a la prueba de Perspicacia del enemigo que pueda verte (si son varios, tu prueba de Engañar se enfrentará a la prueba de Perspicacia de cada uno de ellos). Si tienes éxito, crearás una distracción y podrás realizar de inmediato una prueba de Sigilo para esconderte.

HISTORIA (INT)

Has recopilado datos relacionados con la historia de una región y alrededores, incluido el registro cronológico de los acontecimientos más significativos y una explicación de sus causas. Aquí se engloba información sobre la realeza u otros líderes, guerras, leyendas, personajes importantes, leyes, costumbres y tradiciones o cualquier otro acontecimiento memorable.

Si has elegido esta habilidad como entrenada, tu conocimiento representa un buen estudio académico, ya sea formal o autodidacta, por lo que tendrás una mejor oportunidad de acceder a información poco clara en este campo.

Realiza una prueba de Historia para recordar cualquier retazo de información útil sobre conocimientos históricos, o reconocer una pista histórica. Consulta 'Pruebas de conocimiento', en la página 179.

HURTO (DES)

Penalizador por armadura

Has desarrollado ciertas habilidades para el robo y puedes llevar a cabo acciones que requieren nervios de acero y una mano firme: desmontar trampas, forzar cerraduras, limpiar bolsillos y actuar más rápido que la vista.

El DM puede decidir que algunos usos de esta habilidad son tan especializados que tendrás que estar entrenado en ella para poder realizarlos.

ABRIR CERRADURAS

Realiza una prueba de Hurto para forzar una cerradura.

Abrir cerraduras: acción estándar en combate o parte de un desafío de habilidad.

- ♦ **CD:** consulta la tabla. Obtienes un bonificador +2 a la prueba si usas herramientas de ladrón.
- ♦ **Éxito:** fuerzas la cerradura.
- ♦ **Fracaso:** puedes volver a intentarlo con una nueva acción.

Cerradura	CD de Hurto
Grado heroico	20
Grado de parangón	30
Grado épico	35

DESACTIVAR TRAMPAS

Realiza una prueba de Hurto para evitar que se dispare una trampa. Tendrás que ser consciente de su presencia para poder hacerlo. Realiza una prueba de Percepción para encontrar una trampa oculta.

Desactivar trampa: acción estándar en combate o parte de un desafío de habilidad.

- ♦ **CD:** consulta la tabla. Obtienes un bonificador +2 a la prueba si usas herramientas de ladrón.
- ♦ **Retardar la trampa:** obtienes un bonificador +5 a la prueba si intentas retardar el efecto de la trampa, en lugar de desactivarla.
- ♦ **Éxito:** desactivas o retrasas la trampa. Desactivar una trampa la vuelve inofensiva hasta su rearme. Retrasar el efecto de la trampa hará que sea seguro atravesar su zona de efecto hasta el final de tu siguiente turno.
- ♦ **Fracaso por 4 o menos:** no pasa nada. Puedes volver a intentarlo con una nueva acción.
- ♦ **Fracaso por 5 o más:** disparas la trampa.

Trampa	CD de Hurto
Grado heroico	20
Grado de parangón	30
Grado épico	35

JUEGO DE MANOS

Realiza una prueba de Hurto para escamotear un objeto desatendido, lo bastante pequeño como para caber en tu mano (como una moneda o anillo), o para llevar a cabo algún pequeño truco de prestidigitación.

Juego de manos: acción estándar en combate o parte de un desafío de habilidad.

- ♦ **CD:** CD base 15.
- ♦ **Éxito:** escamoteas un objeto pequeño desatendido, o llevas a cabo con precisión el truco visual.
- ♦ **Fracaso:** puedes coger el objeto si quieres, pero cualquiera que esté mirando te verá, o podrá ver la trampa en tu truco de prestidigitación.

REGISTRAR BOLSILLOS

Realiza una prueba de Hurto para quitarle algún objeto pequeño (como un monedero o un amuleto) a una criatura, sin que ésta sea consciente del robo. Tendrá que ser un objeto que la criatura no esté sujetando activamente.

Registrar bolsillos: acción estándar.

- ♦ **CD:** CD 20 + el nivel de tu objetivo. Si estás en combate, sufrirás un penalizador -10 a la prueba.

- ✦ **Éxito:** coges un objeto pequeño del objetivo sin que se dé cuenta.
- ✦ **Fracaso por 4 o menos:** no obtienes el objeto, pero la víctima no se da cuenta. Podrás volver a intentarlo con una nueva acción.
- ✦ **Fracaso por 5 o más:** no obtienes el objeto y la víctima se da cuenta de tu intento.

INTIMIDAR (CAR)

Realiza una prueba de Intimidar para influir en los demás mediante hostilidad, amenazas o persuasión agresiva. Intimidar también se puede usar en los encuentros de combate o como parte de un desafío de habilidad que requiera cierta cantidad de éxitos. Tus pruebas de Intimidar se enfrentarán a la defensa de Voluntad del objetivo o a una CD determinada por el DM. La actitud general del objetivo hacia ti (amistoso o malintencionado, pacífico u hostil) y demás modificadores pertinentes (como lo que estás buscando o qué pides a tu interlocutor) modificarán la CD.

Intimidar: acción estándar en combate o parte de un desafío de habilidad.

- ✦ **Prueba enfrentada:** Intimidar contra Voluntad (consulta los modificadores a la defensa de tu objetivo de la tabla). Si no puedes hablar un idioma comprendido por tu objetivo, sufrirás un penalizador -5 a la prueba. Si intentas intimidar a varios rivales a la vez, realiza una prueba independiente para cada uno de ellos. Cada objetivo debe ser capaz de verte y oírte.
- ✦ **Éxito:** obligas a un enemigo maltrecho a rendirse, haces que tu víctima revele secretos contra su voluntad o acobardas a una criatura para que haga alguna otra cosa.
- ✦ **Fracaso:** si intentaste intimidar al objetivo durante el combate, no podrás volver a intentarlo contra él durante este encuentro.
- ✦ **El objetivo se vuelve hostil:** usar la intimidación suele hacer que el objetivo se vuelva hostil hacia ti, incluso aunque no superes tu prueba de habilidad.

El enemigo es...	Mod. defensa Voluntad
Hostil	+10
Malintencionado	+5

NATURALEZA (SAB)

Has acumulado conocimiento y habilidades relacionadas con los entornos naturales, incluida la forma de orientarte por zonas agrestes, reconocer los peligros naturales más comunes, tratar e identificar animales mundanos y vivir de la tierra.

Si has elegido esta habilidad como entrenada, tu conocimiento representa un estudio formalizado o una experiencia dilatada, por lo que tendrás una mejor oportunidad de acceder a información compleja en este campo.

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA

Realiza una prueba de Naturaleza para recordar algún re-
tazo de información útil sobre el mundo natural (acerca del terreno, el clima, las plantas o las estaciones), o para reconocer un peligro o pista en dicho entorno. Consulta 'Pruebas de conocimiento', en la página 179.

Ejemplos de conocimiento de la Naturaleza podrían ser determinar las direcciones cardinales u orientarse (general), reconocer una planta venenosa u otro peligro natural (superior) o predecir un cambio inminente en el clima (avanzado).

CONOCIMIENTO DE MONSTRUOS

Naturales

Realiza una prueba de Naturaleza para identificar a una criatura de origen natural (es decir, fauna mundana). Consulta 'Pruebas de conocimiento sobre monstruos', en la página 180.

FORRAJEAR

Realiza una prueba de Naturaleza para localizar y reunir suficiente comida y agua para las siguientes 24 horas.

Forrajear: 1 hora.

- ✦ **CD:** CD 15 para encontrar comida y agua para una persona, CD 25 para alimentar hasta a cinco personas. El DM puede ajustar la CD en distintos entornos (5 menos en una zona cultivada, o 5 más en un área yerma).
- ✦ **Éxito:** encuentras agua y comida suficiente para las próximas 24 horas.
- ✦ **Fracaso:** no encuentras alimento. Podrás intentarlo otra vez, pero en otra zona.

TRATO CON ANIMALES

Realiza una prueba de Naturaleza para calmar a una bestia mundana, enseñarle algunos trucos o relacionarte de alguna forma pacífica con ella. Tratar con una bestia mundana suele formar parte de un desafío de habilidad, que requiere varios éxitos.

PERCEPCIÓN (SAB)

Realiza una prueba de Percepción para detectar pistas, encontrar puertas secretas, avistar peligros inminentes, hallar trampas, seguir rastros, escuchar tras una puerta cerrada o localizar objetos ocultos.

Esta habilidad se enfrenta contra la prueba de Sigilo de otra criatura, o contra una CD fijada por el DM. En la mayoría de situaciones, el DM usará tu prueba de Percepción pasiva para determinar si detectas una pista o un peligro al acecho.

Percepción: no se requiere ninguna acción; o notas algo, o no. Tu DM usará a menudo tu prueba de Percepción pasiva. Si deseas emplear la habilidad de forma activa, tendrás que emplear una acción estándar o pasar 1 minuto escuchando o buscando, dependiendo de la tarea.

- ♦ **Prueba enfrentada:** Percepción contra Sigilo cuando intentes avistar o escuchar a una criatura que use su Sigilo. El resultado de tu prueba puede verse modificado por la distancia, o si escuchas a través de una puerta o muro (consulta la tabla).
- ♦ **CD:** consulta la tabla para ver las CD cuando intentes escuchar o avistar algo, registrar una zona o buscar rastros.
- ♦ **Éxito:** avistas o escuchas algo.
- ♦ **Fracaso:** no puedes volver a intentarlo hasta que cambien las circunstancias.
- ♦ **Registros:** cuando registres activamente una zona o busques algo concreto, se entiende que lo haces en las casillas adyacentes a ti. El DM puede permitirte hacerlo como acción estándar, pero lo normal es que necesites al menos 1 minuto.

Escuchar	CD de Percepción
----------	------------------

Combate	0
Conversación normal	10
Susurros	20
A más de 10 casillas	+2
A través de una puerta	+5
A través de un muro	+10

Avistar o buscar	CD de Percepción
------------------	------------------

Apenas oculto	10
Bien oculto	25
A más de 10 casillas	+2

Encontrar rastros	CD de Percepción
-------------------	------------------

Suelo blando (nieve, tierra batida, barro)	15
Suelo duro (madera o piedra)	25
Cada día transcurrido tras su paso	+2
La presa ocultó su rastro	+5
Ha llovido o nevado sobre el rastro	+10
Criatura Enorme o mayor	-5
Grupo de 10 o más criaturas	-5

PERSPICACIA (SAB)

Puedes discernir las intenciones o descifrar el lenguaje corporal durante los encuentros sociales. Realizas una prueba de Perspicacia para comprender los motivos, leer entre líneas, captar los sentimientos o emociones, y determinar lo sincero que está siendo un personaje.

También usas tu Perspicacia para detectar cualquier intento de Engañar, así como de contrapartida social de tu Percepción. En los desafíos de habilidad que requieran varios éxitos, emplea las pruebas de Perspicacia para contrarrestar las pruebas de Engañar de tu rival. La Perspicacia también puede ser útil para obtener pistas, calibrar lo bien que estás llevando una situación social, o determinar si alguien está bajo la influencia de alguna fuerza externa.

Cada vez que uses tu Perspicacia, estarás haciendo una buena aproximación a lo que tú crees que motiva una actitud o lo sincero que está siendo un objetivo. La Perspicacia no es una ciencia exacta o un poder sobrenatural; representa tu capacidad para captar el comportamiento ajeno.



Perspicacia: no se requiere acción al contrarrestar una prueba de Engañar, acción menor en combate, o parte de un desafío de habilidad. Requiere cierta cantidad de interacción social para calibrar al objetivo.

- ♦ **CD:** consulta la tabla. Si intentas detectar una mentira, será una prueba enfrentada contra el resultado de la prueba de Engañar de tu rival.
- ♦ **Éxito:** evitas un intento de Engañar, obtienes una pista sobre una situación social, presientes una influencia externa en alguien o reconoces un efecto como ilusorio.
- ♦ **Fracaso:** no puedes volver a intentarlo hasta que cambien las circunstancias.
- ♦ **Reconocer un efecto como ilusorio:** el DM puede usar tu prueba de Perspicacia pasiva para determinar si detectas los signos delatores de una ilusión. Notar estos efectos no rompe la ilusión, pero sabrás que lo es.

Tarea	CD de Perspicacia
Sopesar motivaciones o actitudes	10 + nivel de la criatura
Reconocer un efecto ilusorio	15 + nivel del efecto
Detectar influencias externas	25 + nivel del efecto

RECURSOS (CAR)

Cuando estés en un asentamiento (un pueblo, villa o ciudad), realiza una prueba de Recursos para saber qué está pasando, quienes mandan, dónde puedes obtener lo que quieres (y cómo llegar allí) y dónde no ir.

Recursos: emplear esta habilidad lleva 1 hora y puede formar parte de un desafío de habilidad.

- ♦ **CD:** consulta la tabla.
- ♦ **Éxito:** reúnes información útil, obtienes rumores, encuentras trabajo o localizas el mejor precio de la ciudad.
- ♦ **Fracaso:** puedes volver a intentarlo, pero quizá atraigas demasiada atención si sigues haciendo las mismas preguntas.

Asentamiento e información	CD de Recursos
Asentamiento típico	15
Asentamiento hostil	20
Asentamiento totalmente extraño	30
La información es asequible	-2
La información es difícil de conseguir	+5
La información es secreta o está bien protegida	+10

RELIGIÓN (INT)

Has recopilado datos acerca de dioses, tradiciones y ceremonias religiosas, efectos divinos, símbolos sagrados y teología en general. Este conocimiento se extiende también a los muertos vivientes y el mar Astral, incluidas las criaturas de dicho Plano.

Si has elegido esta habilidad como entrenada, tu conocimiento representa un buen estudio académico, ya sea formal o autodidacta, por lo que tendrás una mejor oportunidad de acceder a información poco clara en este campo.

CONOCIMIENTO RELIGIOSO

Realiza una prueba de Religión para recordar cualquier retazo de información útil sobre conocimientos religiosos, o reconocer una pista relacionada con las religiones. Consulta 'Pruebas de conocimiento', en la página 179.

CONOCIMIENTO DE MONSTRUOS

Inmortales o muertos vivientes

Realiza una prueba de Religión para identificar a una criatura de origen inmortal (es decir, del mar Astral) o que posea las palabras clave "muerto viviente". Consulta 'Pruebas de conocimiento sobre monstruos', en la página 180.

SANAR (SAB)

Sabes cómo ayudar a los demás a curar sus heridas o efectos debilitantes, incluidas ciertas enfermedades.

PRIMEROS AUXILIOS

Realiza una prueba de Sabiduría para administrar primeros auxilios.

Primeros auxilios: acción estándar.

- ♦ **CD:** varía dependiendo de lo que quieras hacer.
- ♦ **Usar nuevas energías:** realiza una prueba de Sanar contra CD 10 para permitir que un personaje adyacente emplee sus nuevas energías (página 291), sin que dicho personaje tenga que gastar una acción. El paciente no obtendrá los bonificadores a las defensas concedidos habitualmente por las nuevas energías.
- ♦ **Estabilizar a un moribundo:** realiza una prueba de Sanar contra CD 15 para estabilizar a un personaje adyacente moribundo. Si tienes éxito, el personaje dejará de realizar tiradas de salvación contra muerte hasta que vuelva a sufrir daño. Los puntos de golpe actuales del personaje no cambiarán sólo por haber sido estabilizado.
- ♦ **Concede una tirada de salvación:** realiza una prueba de Sanar contra CD 15. Si tienes éxito, un aliado adyacente podrá efectuar de inmediato una tirada de salvación, u obtendrá un bonificador +2 a una TS que pueda realizar al final de su siguiente turno.

TRATAR UNA ENFERMEDAD

Realiza una prueba de Sanar para tratar a un personaje que sufra una enfermedad. El Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master* contiene más información sobre las enfermedades.

Tratar enfermedad: parte del descanso prolongado del enfermo. Debes atender sus necesidades de forma periódica durante el descanso, y tendrás que realizar tu prueba de Sanar al final del mismo.

- ♦ **Reemplaza al Aguante:** el resultado de tu prueba de Sanar determinará los efectos de la enfermedad, si es más alto que el resultado de la prueba de Aguante del paciente.

SIGILO (DES)

Penalizador por armadura

Realiza una prueba de Sigilo para ocultarte de tus enemigos, eludir guardias, desaparecer sin que nadie te eche de menos y acechar a la gente sin que te vean u oigan.

Esta habilidad se emplea contra la Percepción de otra criatura, o contra una CD fijada por el DM.

Sigilo: parte de la acción que trates de llevar a cabo sigilosamente.

- ♦ **Prueba enfrentada:** Sigilo contra Percepción (consulta los modif. de la tabla). Si hay varios observadores, tu prueba de Sigilo se enfrentará a la Percepción de cada uno de ellos.
- ♦ **Cobertura u ocultación:** a menos que una criatura esté distraída, tendrás que disponer de cobertura u ocultación frente a ella para poder realizar una prueba de Sigilo. Tendrás que mantener dicha cobertura u ocultación para seguir pasando desapercibido. Si una criatura dispone de línea visual directa hacia ti (es decir, careces de cobertura u ocultación), te verá de forma automática (sin tirada de Percepción).
- ♦ **Cobertura superior u ocultación total:** si posees cobertura superior u ocultación total, la criatura no podrá verte ni estará segura de tu ubicación exacta. Si su prueba de Percepción supera la tuya de Sigilo, no obstante, sabrá que estás cerca, deducirá la dirección aproximada de tu localización y tendrá una idea vaga sobre la distancia entre vosotros. Si su prueba

de Percepción supera tu prueba de Sigilo por 10 puntos o más, la criatura podrá determinar tu localización hasta el final de tu siguiente turno, incluso aunque te muevas.

- ♦ **Criatura distraída:** si una criatura está distraída, podrás intentar esconderte de ella incluso aunque no poseas cobertura u ocultación. En combate se da por sentado que las criaturas prestan atención en todas direcciones. En situaciones no de combate, cada criatura puede estar prestando atención a algo en una dirección concreta, lo cual te permitiría esconderte a sus espaldas. Realiza tu prueba de Sigilo de la forma habitual, ya que aún podría oírte.
- ♦ **Éxito:** evitas ser detectado, oculto y silencioso a todos. Si más adelante atacas o gritas, ya no se te considerará oculto.
- ♦ **Fracaso:** no podrás volver a intentarlo a menos que los observadores se distraigan o logres obtener cobertura u ocultación.
- ♦ **Ventaja en combate:** posees ventaja en combate contra cualquier objetivo que no sea consciente de tu presencia.
- ♦ **Fuente de luz:** los observadores te verán automáticamente si llevas cualquier fuente de luz.

Tú...	Mod. de Sigilo
Hablas	-5
Mueves más de 2 casillas	-5
Corres	-10

5

DOTES

A MEDIDA que subas de nivel, obtendrás ciertos beneficios que mejorarán tus aptitudes. Estos beneficios se llaman dotes. Lo habitual es que una dote no te conceda una nueva aptitud, sino que mejore algo que ya seas capaz de hacer. Quizá te conceda un bonificador a una prueba de habilidad o a una de tus puntuaciones de defensa, o te permita ignorar alguna restricción o penalización concreta en ciertas situaciones. Algunas dotes también te permitirán usar habilidades con nuevos fines, alterar los efectos de tus poderes, mejorar tus rasgos raciales o incluso concederte aptitudes de otras clases.

Este capítulo detalla todos los aspectos de las dotes:

- ♦ **Elección de dotes:** cómo obtienes dotes y cómo funcionan.
- ♦ **Descripciones de las dotes:** una explicación pormenorizada de cada dote y lo que hace.
- ♦ **Dotes multiclase:** detalles sobre las reglas de multiclase y las dotes afectadas.



RAVEN MIMURA



ELECCIÓN DE DOTES

Cuando creas un personaje de nivel 1, eliges una dote (si eres humano, tendrás una dote adicional a nivel 1, por lo que empezarás con dos). Obtienes una dote adicional a cada nivel par y a los niveles 11 y 21. Cuando elijas una dote, tendrás que cumplir sus prerequisites.

Normalmente no podrás elegir la misma dote más de una vez, y en realidad con muchas de ellas no tendrías por qué querer hacerlo. Algunas dotes, no obstante, especifican que pueden ser cogidas varias veces. Eso significa que puedes aplicar el bonificador de la dote a más de una situación; varios grupos de armas, poderes que conozcas, etc.

CÓMO FUNCIONAN LAS DOTES

La mayoría de las dotes te concede pequeños bonificadores estáticos a alguno de los números de tu hoja de personaje. Cuando elijas dotes, hay una regla importante que debes recordar sobre estos bonificadores: los bonificadores del mismo tipo no se suman (a eso se llama apilar).

Algunos de estos bonificadores se aplican en cualquier situación, y se les conoce como bonificadores de dote: Gran fortaleza te concede un bonificador +2 de dote a tu defensa de Fortaleza, que siempre estará activo. Si posees dos bonificadores de dote que se apliquen al mismo número, sólo se aplicará el más alto, no se sumarán. Por lo que si tienes las dotes Alerta (que te concede un bonificador +2 de dote a tus pruebas de Percepción) y Sentidos de dracónido (que te concede un bonificador +1 de dote a tus pruebas de Percepción), sólo tendrás un bonificador +2; al ser del mismo tipo, no se sumarán para un total de +3.

Un bonificador que sea de un tipo no especificado (aquellos que se expresan simplemente como "bonificador +2") suelen aplicarse sólo a situaciones concretas. Estos bonificadores de situación recompensan ciertas tácticas de combate. Por ejemplo, Reflejos de combate te concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque de tus ataques de oportunidad. A diferencia de los bonificadores de dote, no obstante, los bonificadores no especificados sí se apilan consigo mismos. Si posees Ventaja defensiva (que te concede un bonificador +2 a tu CA contra un enemigo si dispones de ventaja en combate) y Movilidad defensiva (una dote que te concede un bonificador +2 a tu CA contra ataques de oportunidad), tendrías un bonificador +4 si se diesen ambas circunstancias a la vez.

Los bonificadores de diversos tipos también se apilan. Si tienes las dotes Ligero de pies y Corredor veloz, tendrás un bonificador +1 de dote a tu velocidad en todo momento (por ser Ligero de pies) y un bonificador +2 adicional cuando cargues o corras (por ser un Corredor veloz). Por lo que tu velocidad en carga será 3 puntos superior a lo normal si no tuvieses ninguna dote. Para saber más, consulta 'Bonificadores y penalizadores', en la página 275.

Dotes y palabras clave: cuando una dote te conceda un beneficio relacionado con un poder que posea una palabra clave, dicho beneficio se aplicará cuando uses un poder de un objeto mágico, concedido por tu clase, tu raza u otra dote.

TIPOS DE DOTES

Algunos tipos de dote tienen reglas especiales que se aplican a todas las dotes de la misma categoría.

DOTES DE CLASE

Las dotes de clase ayudan a los personajes de ciertas clases a mejorar sus rasgos o poderes de clase, o a especializarse en algunas aptitudes de sus carreras. Una dote de clase se señala mediante el nombre de la clase entre corchetes tras su nombre: Libro de conjuros ampliado [mago], es una dote que sólo los magos pueden coger.

Las dotes de clase también están disponibles para los personajes que hayan elegido una dote multiclase de la clase con la que estén asociadas. Por ejemplo, si eres un guerrero con la dote Sombras furtivas (pícaro multiclase), podrías escoger Aprovechar la ventaja, que es una dote de pícaro.

DOTES DIVINAS

Las dotes divinas conceden a los personajes con el rasgo de clase Canalizar divinidad (clérigos y paladines), el uso de poderes especiales de su deidad. El poder asociado con cada una de estas dotes estará incluido en su descripción. Las dotes divinas estarán marcadas con la palabra "divina" entre corchetes junto a su nombre.

DOTES MULTICLASE

Las dotes multiclase son una categoría especial de dotes. Las reglas completas de las multiclases y sus dotes asociadas se encuentran en la página 208. La mayoría de dotes multiclase se identifican por un texto entre corchetes que indica "multiclase" y el nombre de una clase: Pupilo de la batalla [señor de la guerra multiclase], por ejemplo, es una dote que te permite obtener un rasgo de clase del señor de la guerra.

Tres de las dotes multiclase de este libro son de otro tipo diferente: te permiten cambiar un poder de tu clase principal, por un poder del mismo tipo de otra clase en la que hayas elegido hacerte multiclase. Estas dotes se identifican por un texto entre corchetes que indica "multiclase" y luego el tipo de poder (encuentro, utilidad o diario) que se puede intercambiar.

DOTES RACIALES

Las dotes raciales sólo están disponibles para los personajes de ciertas razas. Se basan en el talento innato de cada raza y ayudan a la hora de crear un personaje que parezca un digno representante de su especie. Una dote racial se identifica por el nombre de una raza escrito entre corchetes: Perdido en la multitud [mediano] es una dote que sólo los medianos pueden coger.

DESCRIPCIONES DE LAS DOTES

Las dotes de este capítulo se presentan en el formato que se describe a continuación.

LINGÜISTA

Prerrequisito: Int 13

Beneficio: escoges tres idiomas adicionales. Podrás hablarlos, leerlos y escribirlos con total fluidez.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige tres nuevos idiomas a sumar a los tuyos.

En el enunciado que indica el nombre de la dote, aparecerá su tipo entre corchetes (si es necesario) tras el nombre.

PRERREQUISITO(S)

Debes cumplir estos requisitos adicionales para poder escoger esta dote. Si alguna vez pierdes el prerrequisito de una dote (por ejemplo, si empleas un sistema de reciclaje para reemplazar el entrenamiento en una habilidad requerida por otra), no podrás seguir usando la dote. Si no aparece este apartado, la dote no posee prerrequisitos.

BENEFICIO

Esta sección (que puede constar de más de un párrafo) describe las ventajas que obtienes al adquirir la dote.

ESPECIAL

A veces se aplican ciertas reglas especiales a una dote. Este apartado especifica si puedes elegir la misma dote varias veces, así como cualquier inciso al respecto. También indica cualquier otra condición a tener en cuenta a la hora de usar la dote.

DOTES DEL GRADO HEROICO

Las dotes de esta sección están disponibles para los personajes de cualquier nivel que cumplan sus prerrequisitos. Las dotes de grado heroico son las únicas que puedes elegir si eres de nivel 10 o inferior.

AGILIDAD DE MEDIANO [MEDIANO]

Prerrequisitos: mediano, poder racial de *segunda oportunidad*

Beneficio: cuando uses tu *segunda oportunidad*, el atacante sufrirá un penalizador -2 a su nueva tirada de ataque.

ALERTA

Beneficio: no concedes ventaja en combate a tus enemigos durante los asaltos de sorpresa.

También obtienes un bonificador +2 de dote a tus pruebas de Percepción.

ALIENTO DE DRAGÓN AUMENTADO [DRACÓNIDO]

Prerrequisitos: dracónido, poder racial de *aliento de dragón*

Beneficio: cuando uses tu poder de *aliento de dragón*, podrás elegir un estallido 5 en lugar de un estallido 3.

APROVECHAR LA VENTAJA [PÍCARO]

Prerrequisitos: Car 15, pícaro

Beneficio: si obtienes un golpe crítico mientras posees ventaja en combate, seguirás conservándola contra el mismo objetivo hasta el final de tu siguiente turno.

ARMADURA DE BAHAMUT [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Bahamut

Beneficio: puedes invocar el poder de tu deidad para emplear la *armadura de Bahamut*.

Canalizar divinidad:

Poder de dote

armadura de Bahamut

Bahamut te protege a ti o a un aliado de un daño devastador.

Encuentro ♦ Divino

Interrupción inmediata Alcance 5

Desencadenante: un enemigo logra un golpe crítico contra ti o un aliado

Efecto: conviertes un golpe crítico contra ti, o un aliado dentro del alcance, en un golpe normal.

Especial: debes adquirir la dote Armadura de Bahamut para usar este poder.



ARMONÍA DE ERATHIS [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Erathis

Beneficio: puedes invocar el poder de tu deidad para emplear la *Armonía de Erathis*.

Canalizar divinidad:

Poder de dote

Armonía de Erathis

Erathis trae armonía a tus aliados de mentalidad similar.

Encuentro ♦ Divino

Acción menor Alcance 10

Objetivo: un aliado

Efecto: si cuentas con al menos tres aliados dentro del alcance, concedes a uno de ellos un +2 de poder a la primera tirada de ataque que realice antes del inicio de tu siguiente turno.

Especial: debes adquirir la dote Armonía de Erathis para usar este poder.

ASALTO TÁCTICO [SEÑOR DE LA GUERRA]

Prerrequisitos: señor de la guerra, rasgo de clase Presencia táctica

Beneficio: cuando un aliado que pueda verte gaste un punto de acción para realizar un ataque, su tirada de daño ganará un bonificador igual a tu modificador de Inteligencia.

ATAQUE PODEROSO

Prerrequisito: Fue 15

Beneficio: cuando realices un ataque en cuerpo a cuerpo, podrás sufrir voluntariamente un penalizador -2 a la tirada de ataque. Si el ataque impacta, sumarás un bonificador +2 al daño (o +3 si empleas un arma a dos manos). Este daño adicional aumenta con tu nivel, como se muestra en la siguiente tabla, pero el penalizador al ataque seguirá siendo el mismo.

Nivel	Daño adicional (a dos manos)
1 a 10	+2 (+3)
11 a 20	+4 (+6)
21 a 30	+6 (+9)

BENDICIÓN DE LA REINA CUERVO [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a la Reina Cuervo

Beneficio: puedes invocar el poder de tu deidad para emplear la *Bendición de la Reina Cuervo*.

Canalizar divinidad:

Poder de dote

Bendición de la Reina Cuervo

La Reina Cuervo concede su gracia a quienes envían a los muertos a su regazo.

Encuentro ♦ Divino, curación

Acción gratuita Alcance 10

Desencadenante: tu ataque reduce a un enemigo a 0 pg o menos

Efecto: tú, o un aliado a 5 casillas o menos del enemigo caído, podéis usar un esfuerzo curativo.

Especial: debes adquirir la dote Bendición de la Reina Cuervo para usar este poder.

BENDICIÓN DEL OSCURO MEJORADA [BRUJO]

Prerrequisitos: Con 15, brujo, Pacto infernal

Beneficio: tu Bendición del oscuro te concede 3 puntos de golpe temporales adicionales.

CARGA PODEROSA

Prerrequisito: Fue 13

Beneficio: cuando cargas, obtienes un bonificador +2 al daño y un bonificador +2 a los intentos de embestida.

CASTIGO FERROZ [TIFLIN]

Prerrequisitos: tiflin, poder racial de ira infernal

Beneficio: cuando uses el poder ira infernal e impactes con un ataque, podrás empujar al objetivo 1 casilla (además del daño que causes).

CAZADOR ÁGIL [EXPLORADOR]

Prerrequisitos: Des 15, explorador, rasgo de clase Presa del cazador

Beneficio: cuando obtengas un golpe crítico con un ataque en cuerpo a cuerpo contra el objetivo de tu Presa del cazador, podrás desplazarte como acción gratuita y el enemigo sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque contra ti, hasta el final de tu siguiente turno.

CAZADOR LETAL [EXPLORADOR]

Prerrequisitos: explorador, rasgo de clase Presa del cazador

Beneficio: el daño adicional causado por tu rasgo de clase Presa del cazador aumenta de d6 a d8.

CAZADOR PRECISO [EXPLORADOR]

Prerrequisitos: Sab 15, explorador, rasgo de clase Presa del cazador.

Beneficio: cuando obtengas un golpe crítico contra el objetivo de tu rasgo de clase Presa del cazador con un ataque a distancia, tus aliados ganarán un bonificador +1 a sus tiradas de ataque contra el mismo objetivo hasta el inicio de tu siguiente turno.

CHICO PARA TODO

Prerrequisito: Int 13

Beneficio: obtienes un bonificador +2 de dote a todas las pruebas de habilidad no entrenadas.

COMBATE CON DOS ARMAS

Prerrequisito: Des 13

Beneficio: mientras empuñes un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano, obtendrás un bonificador +1 de daño a las tiradas con tu arma principal.



COMBATIR DESDE UNA MONTURA

Beneficio: cuando montes sobre una criatura, obtendrás acceso a cualquier aptitud especial que ésta confiera a su jinete. No todas las criaturas poseen aptitudes de este tipo. La *Guía del Dungeon Master* ofrece más información sobre las monturas y el combate desde su grupa.

Mientras estés a lomos de una criatura, ésta podrá realizar sus pruebas de Acrobacias, Aguante, Atletismo y Sigilo con tus bonificadores base, en lugar de los suyos, si aquellos son más altos.

COMPETENCIA CON ARMADURA (COMPLETA)

Prerrequisitos: Fue 15, Con 15, entrenamiento con armadura de escamas

Beneficio: obtienes entrenamiento con las armaduras completas.

COMPETENCIA CON ARMADURA (COTA DE MALLAS)

Prerrequisitos: Fue 13, Con 13, entrenamiento con armadura de cuero o pieles

Beneficio: obtienes entrenamiento con las cotas de mallas.

COMPETENCIA CON ARMADURA (CUERO)

Beneficio: obtienes entrenamiento con las armaduras de cuero.

COMPETENCIA CON ARMADURA (ESCAMAS)

Prerrequisitos: Fue 13, Con 13, entrenamiento con cotas de mallas

Beneficio: obtienes entrenamiento con las armaduras de escamas.

COMPETENCIA CON ARMADURA (PIELES)

Prerrequisitos: Fue 13, Con 13, entrenamiento con armadura de cuero

Beneficio: obtienes entrenamiento con las armaduras de pieles.

COMPETENCIA CON ESCUDO (LIGERO)

Prerrequisito: Fue 13

Beneficio: obtienes competencia con escudos ligeros.

COMPETENCIA CON ESCUDO (PESADO)

Prerrequisito: Fue 15, Competencia con escudo (ligero)

Beneficio: obtienes competencia con escudos pesados.

COMPETENCIA CON UN ARMA

Beneficio: obtienes competencia con un arma de tu elección.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, se aplicará a un arma diferente.

CORREDOR VELOZ

Prerrequisito: Con 13

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a tu velocidad cuando cargas o corres.

DEFENSA CON DOS ARMAS

Prerrequisito: Des 13, Combate con dos armas

Beneficio: mientras empuñes un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano, sumarás un bonificador +1 de escudo a la CA y tu defensa de Reflejos.

DERRIBO POR SORPRESA [PÍCARO]

Prerrequisitos: Fue 15, pícaro

Beneficio: si obtienes un golpe crítico mientras disfrutas de ventaja en combate, tu objetivo quedará derribado en el suelo.

DOTES DEL GRADO HEROICO

Nombre	Prerrequisitos	Beneficio
Agilidad de mediano	Mediano, rasgo de <i>segunda oportunidad</i>	Atacante sufre -2 a su tirada de <i>Segunda oportunidad</i>
Alerta	—	No das ventaja en combate al ser sorprendido, $+2$ a Percepción
Aliento de dragón aumentado	Dracónico, rasgo de <i>aliento de dragón</i>	Tu <i>Aliento de dragón</i> pasa a ser estallido 5
Aprovechar la ventaja	Car 15, pícaro	Conservas la ventaja en combate tras un golpe crítico
Armadura de Bahamut	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Bahamut	Usas Canalizar divinidad para invocar la <i>Armadura de Bahamut</i>
Armonía de Erathis	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Erathis	Usas Canalizar divinidad para invocar la <i>Armonía de Erathis</i>
Asalto táctico	Señor de la guerra, rasgo de Presencia táctica	Aliados ganan un bonificador a daño igual a tu modificador de Int
Ataque poderoso	Fue 15	$+2$ al daño a cambio de -2 al ataque
Bendición del oscuro mejorada	Con 15, brujo, pacto infernal	Tu Bonificador de pacto concede 3 pg temporales
Bendición de la Reina Cuervo	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a la Reina Cuervo	Usas Canalizar divinidad para invocar la <i>Bendición de la Reina Cuervo</i>
Carga poderosa	Fue 13	$+2$ al daño, $+2$ a embestida en carga
Castigo feroz	Tiflin, rasgo de <i>Ira infernal</i>	Empujas 1 casilla con tu <i>Ira infernal</i>
Cazador ágil	Des 15, explorador, rasgo de clase Presa del cazador	Te desplazas como acción gratuita tras un golpe crítico
Cazador letal	Explorador, rasgo de clase Presa del cazador	Los dados de daño de tu Presa del cazador pasan a ser d8
Cazador preciso	Sab 15, explorador, rasgo de clase Presa del cazador	Aliados ganan $+1$ al ataque contra objetivo alcanzado por golpe crítico
Chico para todo	Int 13	$+2$ a las pruebas de habilidad no entrenadas
Combate con dos armas	Des 13	$+1$ al daño en cuerpo a cuerpo cuando empuñes un arma en cada mano
Combatir desde una montura	—	Obtienes nuevas habilidades de tu montura
Competencia con armadura (completa)	Fue 15, Con 15, entrenamiento con escamas	Entrenamiento con armaduras completas
Competencia con armadura (cota de mallas)	Fue 13, Con 13, entrenamiento con cuero o pieles	Entrenamiento con cotas de mallas
Competencia con armadura (cuero)	—	Entrenamiento con armaduras de cuero
Competencia con armadura (escamas)	Fue 13, Con 13, entrenamiento con cotas de malla	Entrenamiento con armaduras de escamas
Competencia con armadura (pieles)	Fue 13, Con 13, entrenamiento con cuero	Entrenamiento con armaduras de pieles
Competencia con escudo (ligero)	Fue 13	Competencia con escudos ligeros
Competencia con escudo (pesado)	Fue 15, competencia con escudos ligeros	Competencia con escudos pesados
Competencia con un arma	—	Obtienes competencia con el arma elegida
Corredor veloz	Con 13	$+2$ a velocidad cuando cargues o corras
Defensa con dos armas	Des 13, Combate con dos armas	$+1$ a la CA y Reflejos cuando empuñes un arma en cada mano
Derribo por sorpresa	Fue 15, pícaro	Derribas a un objetivo tras un golpe crítico
Desafío poderoso	Con 15, guerrero, rasgo de Desafío de combate	Sumas tu modificador de Con al daño causado con un ataque de oportunidad
Desenvainado rápido	Des 13	Desenvainas el arma con tu acción de ataque, $+2$ a iniciativa
Destino del vacío mejorado	Con 13 o Car 13, brujo, Pacto estelar	Tu Bonificador de pacto te concede un $+1$ adicional a la tirada de dado
Determinación de Moradin	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Moradin	Usas Canalizar divinidad para invocar la <i>Determinación de Moradin</i>
Disparo a larga distancia	Des 13	Aumenta la distancia de disparo en 5 casillas
Distracción con el escudo	Sab 15, guerrero, rasgo de Desafío de combate	Objetivo alcanzado por ataque de oportunidad sufre -2 a sus ataques
Dureza	—	Obtienes 5 pg adicionales por grado
Eludir gigantes	Enano	$+1$ a la CA y Reflejos contra criaturas Grandes o mayores
Empujón con el escudo	Guerrero, rasgo de Desafío de combate	Empujas 1 casilla a tu objetivo con un ataque de Desafío de combate

DOTES DE GRADO HEROICO (CONT.)

Nombre	Prerrequisitos	Beneficio
Entrenamiento con armas enanas	Enano	+2 a daño y competencia con hachas y martillos
Entrenamiento con una habilidad	—	Ganas entrenamiento con la habilidad elegida
Equilibrio de Ioun	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Ioun	Usas Canalizar divinidad para invocar el <i>Equilibrio de Ioun</i>
Escalador infalible	Entrenado en Atletismo	Trepas a velocidad normal por cualquier superficie, +1 a Atletismo
Escapismo	Entrenado en Acrobacias	Escapar de un agarrón es acción menor, +2 a Acrobacias
Favor de Kord	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Kord	Usas Canalizar divinidad para invocar el <i>Favor de Kord</i>
Filo preciso	Des 15	+1 a los ataques con hojas ligeras y ventaja en combate
Frenesí dracónico	Dracónico	+2 al daño si estás maltrecho
Fuego astral	Des 13, Car 13	+1 al daño con poderes de fuego o radiantes
Furia oscura	Con 13, Sab 13	+1 al daño con poderes necróticos o psíquicos
Gracia de Corellon	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Corellon	Usas Canalizar divinidad para invocar la <i>Gracia de Corellon</i>
Hijo del invierno	—	Obtienes ventaja en combate contra enemigos vulnerables al frío
Hoja oportunista	Fue 13, Des 13	+2 a los ataques de oportunidad con hojas ligeras o pesadas
Iniciativa mejorada	—	+4 a las pruebas de iniciativa
Lanzador ritual	Entrenado en Arcanos o Religión	Dominas y realizas rituales
Lanzamiento a larga distancia	Fue 13	Aumenta la distancia de lanzamiento en 2 casillas
Libro de conjuros ampliado	Sab 13, mago	Añade un conjuro diario adicional a tu libro de conjuros
Lingüista	Int 13	Aprendes tres idiomas nuevos
Manos curativas	Paladín, poder de <i>Imposición de manos</i>	Sumas tu modificador de Car al daño curado con tu <i>Imposición de manos</i>
Marea de Melora	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Melora	Usas Canalizar divinidad para invocar la <i>Marea de Melora</i>
Movilidad defensiva	—	+2 a la CA contra ataques de oportunidad
Oleada de acción	Humano	+3 a tus ataques al gastar un punto de acción
Paso brumoso mejorado	Int 13, brujo, Pacto feérico	Tu Bonificador de pacto te concede 2 casillas adicionales de teleportación
Paso ligero	Elfo	Aumenta la velocidad terrestre del grupo, +1 a Acrobacias y Sigilo
Perdido en la multitud	Mediano	+2 a la CA cuando estés adyacente al menos a dos enemigos más grandes
Perspicacia en grupo	Semielfo	Concedes a aliados +1 a Perspicacia e iniciativa
Puntería élfica	Elfo	+2 a repetir la tirada con <i>Precisión élfica</i>
Puñalada tramera	Pícaro, rasgo de Ataque furtivo	Los dados de los ataques furtivos aumentan a d8
Recuperación inspirada	Señor de la guerra, rasgo de clase Presencia inspiradora	Concede a un aliado una salvación con tu modificador de Car como bonificador
Reflejos de combate	Des 13	+1 a los ataques de oportunidad
Rescate de Avandra	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Avandra	Usas Canalizar divinidad para invocar el <i>Rescate de Avandra</i>
Resistente	—	Aumenta tus esfuerzos curativos en 2
Resplandor de Pelor	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Pelor	Usas Canalizar divinidad para invocar el <i>Resplandor de Pelor</i>
Saltador de longitud	Entrenado en Atletismo	Realizas saltos sin carrerilla como si tomaras carrerilla, +1 a Atletismo
Sangre infernal	Tiflin	+1 al ataque y daño con poderes de fuego y miedo
Sentidos de dracónico	Dracónico	Visión en la penumbra, +1 a Percepción
Soldado eladrín	Eladrín	+2 a daño y competencia con espadas largas y lanzas
Soltura con un arma	—	+1 al daño con el grupo de armas escogido
Soltura con una habilidad	Entrenamiento en la habilidad elegida	+3 a las pruebas con la habilidad elegida
Tenacidad humana	Humano	+1 a las tiradas de salvación
Tormenta rugiente	Con 13, Des 13	+1 al daño con poderes atronadores o eléctricos
Trueque de Sehanine	Rasgo de Canalizar divinidad, adorar a Sehanine	Usas Canalizar divinidad para invocar el <i>Trueque de Sehanine</i>
Ventisca ardiente	In 13, Sab 13	+1 al daño con poderes de ácido o frío



DESAFÍO PODEROSO [GUERRERO]

Prerrequisitos: Con 15, guerrero, rasgo de clase Desafío de combate

Beneficio: si alcanzas a un enemigo con un ataque concedido por tu Desafío de combate, suma tu modificador de Constitución como bonificador al daño.

Especial: este beneficio se aplica sólo a los ataques realizados con armas a dos manos.

DESENVAINADO RÁPIDO

Prerrequisito: Des 13

Beneficio: puedes extraer un arma (o un objeto almacenado en un saquillo, bandolera o contenedor similar, como una poción) como parte de la misma acción empleada para atacar con el arma o usar el objeto.

Además, también ganas un bonificador +2 a las pruebas de iniciativa.

DESTINO DEL VACÍO MEJORADO [BRUJO]

Prerrequisitos: Con 13 o Car 13, brujo, pacto estelar

Beneficio: tu Destino del vacío te concede un bonificador +1 adicional a la tirada d20.

DETERMINACIÓN DE MORADIN [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Moradin

Beneficio: puedes invocar el poder de tu deidad para emplear la *Determinación de Moradin*.

Canalizar divinidad: Determinación de Moradin

Poder de dote

Moradin trae armonía a tus aliados de mentalidad similar.

Encuentro ♦ Divino

Acción menor Personal

Efecto: hasta el final de tu siguiente turno, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas Grandes o mayores.

Especial: debes adquirir la dote *Determinación de Moradin* para usar este poder.

DISPARO A LARGA DISTANCIA

Prerrequisito: Des 13

Beneficio: cuando uses un arma de proyectiles, como un arco o una ballesta, aumenta tanto su alcance normal como su alcance largo en 5 casillas.

DISTRACCIÓN CON EL ESCUDO [GUERRERO]

Prerrequisitos: Sab 15, guerrero, rasgo de clase Desafío de combate

Beneficio: si golpeas a un enemigo con un ataque concedido por tu Desafío de combate, el objetivo sufrirá un -2 a sus tiradas de ataque hasta el inicio de tu siguiente turno.

Especial: debes tener equipado un escudo para beneficiarte de esta dote.

DUREZA

Beneficio: cuando adquieras esta dote, obtendrás puntos de golpe adicionales. Ganarás 5 pg adicionales a cada grado de juego (a niveles 1, 11 y 21).

ELUDIR GIGANTES [ENANO]

Prerrequisito: enano

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a CA y defensa de Reflejos contra los ataques de enemigos Grandes o mayores.

EMPUJÓN CON EL ESCUDO [GUERRERO]

Prerrequisitos: guerrero, rasgo de clase Desafío de combate

Beneficio: si golpeas a un enemigo con un ataque concedido por tu rasgo de clase Desafío de combate, lo empujarás 1 casilla tras causarle el daño correspondiente.

Especial: debes llevar equipado un escudo para poder beneficiarte de esta dote.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS ENANAS [ENANO]

Prerrequisito: enano

Beneficio: obtienes competencia y un bonificador +2 de dote a las tiradas de daño con hachas y martillos.

ENTRENAMIENTO CON UNA HABILIDAD

Beneficio: obtienes entrenamiento en una habilidad. La habilidad en cuestión no tiene por qué estar en tu lista de habilidades de clase.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, se aplicará a una habilidad diferente en la que no estés entrenado.

EQUILIBRIO DE IOUN [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Ioun

Beneficio: puedes invocar el poder de tu deidad para emplear el *equilibrio de Ioun*.

Canalizar divinidad: Equilibrio de Ioun

Poder de dote

Ioun concede gran fuerza de voluntad a sus elegidos.

Encuentro ♦ Divino

Acción menor Alcance 5

Objetivo: tú o un aliado

Efecto: el objetivo obtiene un bonificador +5 de poder a su defensa de Voluntad hasta el inicio de tu siguiente turno.

Especial: debes adquirir la dote Equilibrio de Ioun para usar este poder.

ESCALADOR INFALIBLE

Prerrequisito: entrenado en Atletismo

Beneficio: una prueba de Atletismo con éxito te permitirá trepar a tu velocidad normal, en lugar de a la mitad. Además, obtienes un bonificador +1 de dote a tus pruebas de Atletismo.

ESCAPISMO

Prerrequisito: entrenado en Acrobacias

Beneficio: puedes intentar escapar de un agarrón como acción menor, en lugar de acción de movimiento. Obtienes un bonificador +2 de dote a tus pruebas de Acrobacias.

FAVOR DE KORD [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Kord

Beneficio: puedes invocar el poder de tu deidad para emplear el *favor de Kord*.

Canalizar divinidad: Favor de Kord

Poder de dote

Kord recompensa un buen golpe en combate con curación.

Encuentro ♦ Divino

Acción gratuita Alcance 5

Desencadenante: un aliado dentro del alcance o tú mismo obtenéis un golpe crítico con un ataque en cuerpo a cuerpo

Efecto: el aliado o tú podéis usar un esfuerzo curativo.

Especial: debes adquirir la dote Favor de Kord para usar este poder.

FILO PRECISO

Prerrequisito: Des 15

Beneficio: cuando ataques con una hoja ligera y poseas ventaja en combate, obtendrás un bonificador +1 a las tiradas de ataque.

FRENESÍ DRACÓNIDO [DRACÓNIDO]

Prerrequisito: dracónido

Beneficio: mientras estás maltrecho, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño.

FUEGO ASTRAL

Prerrequisitos: Des 13, Car 13

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a las tiradas de daño cuando uses un poder con la palabra clave "fuego" o "radiante".

A nivel 11, el bonificador aumenta a +2. A nivel 21, aumenta a +3.

FURIA OSCURA

Prerrequisitos: Con 13, Sab 13

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a las tiradas de daño cuando usas un poder con la palabra clave "necrótico" o "psíquico".

A nivel 11, el bonificador aumenta a +2. A nivel 21, aumenta a +3.

GRACIA DE CORELLON [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Corellon

Beneficio: puedes invocar el poder de tu dios para emplear la *Gracia de Corellon*.

Canalizar divinidad: Gracia de Corellon

Poder de dote

La gracia de Corellon te permite moverte cuando actúan los demás.

Encuentro ♦ Divino

Interrupción inmediata Alcance 10

Desencadenante: otra criatura dentro del alcance gasta un punto de acción para realizar una acción adicional.

Efecto: realizas una acción de movimiento.

Especial: debes adquirir la dote Gracia de Corellon para usar este poder.

HIJO DEL INVIERNO

Beneficio: cuando ataques a una criatura que sea vulnerable al frío, obtendrás ventaja en combate si empleas un poder con la palabra clave "frío".

HOJA OPORTUNISTA

Prerrequisitos: Fue 13, Des 13

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque de oportunidad realizadas con una hoja ligera o una hoja pesada.

INICIATIVA MEJORADA

Beneficio: obtienes un bonificador +4 de dote a tus pruebas de iniciativa.

LANZADOR RITUAL

Prerrequisito: entrenado en Arcanos o Religión

Beneficio: puedes dominar y realizar rituales de tu nivel o inferior. Consulta el Capítulo 10 para ver más información sobre la adquisición, dominio y ejecución de rituales. Incluso aunque algunos rituales empleen las habilidades de Naturaleza o Sanar, siguen siendo necesarias las habilidades Arcanos o Religión para comprender sus entresijos.

LANZAMIENTO A LARGA DISTANCIA

Prerrequisito: Fue 13

Beneficio: cuando uses un arma arrojadiza, como una daga o una jabalina, aumenta tanto su alcance normal como su alcance largo en 2 casillas.

LIBRO DE CONJUROS AMPLIADO [MAGO]

Prerrequisitos: Sab 13, mago

Beneficio: elige un conjuro de ataque diario de mago de un nivel que conozcas. Añádelo a tu libro de conjuros.

Cada vez que obtengas un nuevo nivel de conjuros de ataque diarios, aprenderás un conjuro adicional de dicho nivel (añade tres conjuros a tu libro de conjuros en lugar de sólo dos).

Esta dote no altera el número de conjuros de ataque diarios que puedes preparar cada día.

LINGÜISTA

Prerrequisito: Int 13

Beneficio: escoges tres idiomas adicionales. Podrás hablarlos, leerlos y escribirlos con total fluidez.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, elige tres nuevos idiomas a sumar a los tuyos.

MANOS CURATIVAS [PALADÍN]

Prerrequisitos: paladín, poder de *Imposición de manos*

Beneficio: cuando uses tu imposición de manos, el aliado afectado recuperará tantos pg adicionales como tu modificador de Carisma.

MAREA DE MELORA [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Melora

Beneficio: puedes invocar el poder de tu dios para emplear la *Marea de Melora*.

Canalizar divinidad:

Poder de dote

Marea de Melora

Melora envía una marea de energía curativa para ayudarte a ti o a un camarada maltrecho.

Encuentro ♦ Divino, curación

Acción menor Alcance 5

Objetivo: un aliado o tú, sólo si estáis maltrechos

Efecto: el objetivo gana regeneración 2 hasta el final del encuentro o hasta que deje de estar maltrecho.

Si eres de nivel 11 o superior, este poder concede regeneración 4.

Si eres de nivel 21 o superior, este poder concede regeneración 6.

Especial: debes adquirir la dote Marea de Melora para usar este poder.

MOVILIDAD DEFENSIVA

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a la CA contra los ataques de oportunidad.

OLEADA DE ACCIÓN [HUMANO]

Prerrequisito: humano

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a las tiradas de ataque que realices durante una acción adicional obtenida gracias al gasto de un punto de acción.

PASO BRUMOSO MEJORADO [BRUJO]

Prerrequisitos: Int 13, brujo, Pacto feérico

Beneficio: tu Paso brumoso te permite teleportarte 2 casillas adicionales.

PASO LIGERO [ELFO]

Prerrequisito: elfo

Beneficio: suma 1 a tu velocidad terrestre y la de todos los aliados de tu grupo de viaje, a efectos de calcular la distancia recorrida cada hora o al día.

Suma 5 a la CD necesaria para encontrar o seguir tu rastro. Si viajas con más gente, podrás compartir este beneficio con hasta cinco personajes más.

Obtienes un +1 de dote a las pruebas de Acrobacias y Sigilo.

PERDIDO EN LA MULTITUD [MEDIANO]

Prerrequisito: mediano

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a la CA cuando estés adyacente al menos a dos enemigos más grandes que tú.

PERSPICACIA EN GRUPO [SEMIELFO]

Prerrequisito: semielfo

Beneficio: concedes a tus aliados a 10 casillas de ti un +1 racial a sus pruebas de Perspicacia e iniciativa.

PUNTERÍA ÉLFICA [ELFO]

Prerrequisitos: elfo, poder racial *Precisión élfica*

Beneficio: cuando uses el poder *Precisión élfica*, obtienes un bonificador +2 a la nueva tirada de ataque.

PUÑALADA TRAPERA [PÍCARO]

Prerrequisitos: pícaro, rasgo de clase Ataque furtivo

Beneficio: el daño adicional de tus ataques furtivos pasa a tirar d8, en lugar de d6.

RECUPERACIÓN INSPIRADA [SEÑOR DE LA GUERRA]

Prerrequisitos: señor de la guerra, rasgo de clase Presencia inspiradora

Beneficio: cuando un aliado al que puedas ver gaste un punto de acción para realizar una acción estándar adicional, dicho aliado podrá realizar una tirada de salvación como acción gratuita y sumando tu modificador de Carisma a la tirada como bonificador.

REFLEJOS DE COMBATE

Prerrequisito: Des 13

Beneficio: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque de oportunidad.

RESCATE DE AVANDRA [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Avandra

Beneficio: puedes invocar el poder de tu dios para emplear el *Rescate de Avandra*.

Canalizar divinidad: Rescate de Avandra

Poder de dote

Avandra te sonríe y te ayuda a rescatar a un amigo en apuros.

Encuentro ♦ Divino

Acción de movimiento C/C 1

Objetivo: un aliado

Efecto: te desplazas al espacio de un aliado adyacente; ese aliado se desplaza simultáneamente a tu antiguo espacio. Ambos espacios deben ser del mismo tamaño.

Especial: debes adquirir la dote Rescate de Avandra para usar este poder.

RESISTENTE

Beneficio: aumentas en 2 tus esfuerzos curativos.

RESPLANDOR DE PELOR [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Pelor

Beneficio: puedes invocar el poder de tu dios para emplear el *Resplandor de Pelor*.

Canalizar divinidad: Resplandor de Pelor

Poder de dote

Cuando abundan los muertos vivientes, el resplandor de Pelor brilla para guiar a sus fieles.

Encuentro ♦ Divino, radiante, utensilio

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: cada muerto viviente dentro de la explosión

Impacto: 1d12 + modificador de Sabiduría de daño radiante, y el objetivo queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Aumenta el daño a 2d12 a nivel 5, 3d12 a nivel 11, 4d12 a nivel 15, 5d12 a nivel 21 y 6d12 a nivel 25.

Especial: debes adquirir la dote Resplandor de Pelor para usar este poder.

SALTADOR DE LONGITUD

Prerrequisito: entrenado en Atletismo

Beneficio: puedes realizar todos los saltos horizontales como si hubieses tomado carrerilla.

También obtienes un bonificador +1 de dote a tus pruebas de Atletismo.

SANGRE INFERNAL [TIFLIN]

Prerrequisito: tiflin

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a las tiradas de ataque y daño cuando uses un poder con la palabra clave "fuego" o "miedo".

SENTIDOS DE DRACÓNIDO [DRACÓNIDO]

Prerrequisito: dracónido

Beneficio: obtienes visión en la penumbra.

Obtienes un bonificador +1 a tus pruebas de Percepción.

SOLDADO ELADRÍN [ELADRÍN]

Prerrequisito: eladrín

Beneficio: obtienes competencia con todas las lanzas y un bonificador +2 de dote a las tiradas de daño con espadas largas y todas las lanzas.

SOLTURA CON UN ARMA

Beneficio: elige un grupo de armas concreto, como lanzas u hojas pesadas. Obtendrás un bonificador +1 de dote a las tiradas de daño con el grupo elegido. A nivel 11 este bonificador aumenta a +2. A nivel 21, aumenta a +3.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, se aplicará a un grupo de armas diferente.

SOLTURA CON UNA HABILIDAD

Prerrequisito: entrenamiento en la habilidad elegida

Beneficio: elige una habilidad en la que poseas entrenamiento. Ganarás un bonificador +3 de dote a todas tus pruebas con ella.

Especial: puedes elegir esta dote más de una vez. Cada vez que lo hagas, se aplicará a una habilidad entrenada diferente.

TENACIDAD HUMANA [HUMANO]

Prerrequisito: humano

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a tus tiradas de salvación.

TORMENTA RUGIENTE

Prerrequisitos: Con 13, Des 13

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a las tiradas de daño cuando uses un poder con la palabra clave "atronador" o "eléctrico".

A nivel 11, el bonificador aumenta a +2. A nivel 21, aumenta a +3.

TRUEQUE DE SEHANINE [DIVINA]

Prerrequisitos: rasgo de clase Canalizar divinidad, debes adorar a Sehanine

Beneficio: puedes invocar el poder de tu dios para emplear el *Trueque de Sehanine*.

Canalizar divinidad:

Poder de dote

Trueque de Sehanine

La bendición de Sehanine vuelve el poder de tus enemigos contra ellos.

Encuentro ♦ Divino

Ninguna acción Alcance 5

Desencadenante: obtienes un 20 natural en una tirada de salvación

Efecto: elige a un enemigo dentro del alcance; dicha criatura sufrirá la condición o efecto contra la que te acabes de salvar.

Especial: debes adquirir la dote Trueque de Sehanine para usar este poder.

VENTISCA ARDIENTE

Prerrequisitos: Int 13, Sab 13

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a las tiradas de daño cuando uses un poder con la palabra clave "ácido" o "frío".

A nivel 11, el bonificador aumenta a +2. A nivel 21, aumenta a +3.

DOTES DEL GRADO DE PARANGÓN

Las dotes de esta sección están disponibles para los personajes de nivel 11 o superior, que cumplan los prerequisites.

ACORRALADO

Beneficio: cuando estés adyacente a un muro, obtendrás un +1 a tus tiradas de ataque, tiradas de daño y CA.

ALCANCE ARCANO

Prerrequisito: Des 15

Beneficio: cuando uses un poder arcano de ataque cercano, podrás elegir una casilla de origen que esté a 1 o 2 casillas de la tuya. El poder seguirá todas las demás reglas de los ataques cercanos.

ALIENTO DE DRAGÓN POTENCIADO [DRACÓNIDO]

Prerrequisitos: dracónido, poder racial de *Aliento de dragón*

Beneficio: usa dados d10 para tirar el daño de tu *Aliento de dragón*, en lugar de d6.

ANTICIPACIÓN EN COMBATE

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a todas las defensas contra ataques cercanos, a distancia y de área.

APROVECHA EL MOMENTO

Prerrequisito: Des 17

Beneficio: durante el primer asalto de un combate, o en los asaltos de sorpresa, obtendrás automáticamente ventaja en combate contra cualquier enemigo cuyo resultado de iniciativa sea menor que el tuyo.

ARCO ELÉCTRICO

Beneficio: cuando logres un golpe crítico con un poder que posea la palabra clave 'eléctrico', podrás elegir considerar el ataque como un impacto normal en lugar de crítico. A cambio, escoge a otro objetivo a 10 casillas o menos del objetivo original y que no haya sido afectado por el poder. Dicho objetivo secundario sufrirá el mismo daño que el objetivo original.

ATLETA CONSUMADO

Beneficio: cuando realices una prueba de Acrobacias o Atletismo, tira dos veces el dado y emplea el resultado más alto.

BLOQUEO PSÍQUICO

Beneficio: cualquier objetivo alcanzado por un poder tuyo que posea la palabra clave 'psíquico' sufrirá un penalizador -2 a su siguiente tirada de ataque.

CASTIGO ARDIENTE [TIFLIN]

Prerrequisitos: tiflin, poder racial de *Ira infernal*

Beneficio: cuando uses tu poder de *Ira infernal* e impactes con un ataque, el objetivo sufrirá daño por fuego igual a 5 + la mitad de tu nivel, aparte de cualquier otro daño causado por el ataque inicial.

CAZADOR ASTUTO

Prerrequisito: Sab 15

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a las tiradas de daño con un arco, contra cualquier objetivo que no tenga a ninguna otra criatura en un radio de 3 casillas.

COMANDANTE MILITAR [SEÑOR DE LA GUERRA]

Prerrequisitos: señor de la guerra, rasgo de clase Líder de combate

Beneficio: el bonificador a la iniciativa concedido por tu rasgo de clase Líder de combate pasa a ser igual a tu modificador de Carisma o Inteligencia (el que sea más alto).

CRÍTICO DEVASTADOR

Beneficio: cuando obtengas un golpe crítico, causarás 1d10 puntos de daño adicional.

DANZA DE LAS CIMITARRAS

Prerrequisitos: Fue 15, Des 17

Beneficio: si fallas un ataque en cuerpo a cuerpo con una cimitarra y en circunstancias normales no causarías daño tras el fallo, causarás un daño igual a tu modificador de Destreza al objetivo original del ataque. Este daño no recibe ningún bonificador u otros beneficios aplicables normalmente al daño con tu arma.

DISPARO A QUEMARROPA

Beneficio: si realizas un ataque a distancia contra un enemigo a 5 casillas o menos de ti, tu ataque ignorará cualquier cobertura u ocultación, incluida la cobertura superior, pero no la ocultación total.

DISPARO EN CARRERA [ELFO]

Prerrequisito: elfo

Beneficio: no sufres penalización a la tirada de tus ataques a distancia tras haber usado una acción de carrera.

DISPARO LEJANO

Beneficio: ignoras el penalizador -2 por realizar ataques a distancia a largo alcance.

EL MOMENTO DE LAS HOJAS PESADAS

Prerrequisitos: Fue 15, Des 15

Beneficio: cuando realices un ataque de oportunidad con una hoja pesada, podrás emplear un ataque a voluntad que posea la palabra clave 'arma', en lugar de un simple ataque básico.

ESCARCHA DURADERA

Beneficio: cualquier objetivo al que alcances con un poder que posea la palabra clave 'frío', se volverá vulnerable 5 al frío hasta el final de tu siguiente turno.

ESCURRIDIZO [MEDIANO]

Prerrequisitos: Mediano, entrenado en Acrobacias

Beneficio: puedes moverte a través del espacio de una criatura de dos o más categorías de tamaño que tú (Grande o mayor) sin provocar sus ataques de oportunidad. No los provocarás cuando salgas de una casilla adyacente para entrar en su espacio, ni cuando abandones el espacio de la criatura para entrar en una casilla adyacente.

Seguirás provocando ataques de oportunidad de las demás criaturas. No podrás terminar tu movimiento en el espacio de otra criatura.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURA (COMPLETA)

Prerrequisitos: Con 15, entrenamiento con armaduras completas

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a la CA mientras lleves puesta una armadura completa.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURA (COTA DE MALLAS)

Prerrequisitos: Des 15, entrenamiento con cota de mallas

Beneficio: obtienes un +1 de dote a la CA mientras lleves puesta una cota de mallas. Reduces en 1 punto el penalizador impuesto a tus pruebas por las cotas de mallas.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURA (ESCAMAS)

Prerrequisitos: Des 15, entrenamiento con armaduras de escamas

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a la CA mientras lleves puesta una armadura de escamas. Ignoras el penalizador a la velocidad impuesto habitualmente por llevar una armadura de escamas.

ESPECIALIZACIÓN CON ARMADURA (PIELES)

Prerrequisitos: Con 15, entrenamiento con armaduras de pieles

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de dote a la CA mientras lleves puesta una armadura de pieles. Reduces en 1 punto el penalizador impuesto a tus pruebas por las armaduras de pieles.

ESPECIALIZACIÓN CON ESCUDO

Prerrequisitos: Des 15, competencia con escudo (ligero o pesado)

Beneficio: obtendrás un bonificador +1 de dote a CA y Reflejos cuando uses un escudo con el que seas competente.



DOTES DEL GRADO DE PARANGÓN

Nombre	Prerrequisitos	Beneficio
Acorralado	—	+1 a tiradas de ataque, daño y CA cuando estés adyacente a un muro
Alcance arcano	Des 15	Eliges una casilla a 2 casillas como origen de un poder de ataque cercano
Aliento de dragón potenciado	Dracónico, poder de <i>Aliento de dragón</i>	Tu <i>Aliento de dragón</i> usa d10
Anticipación en combate	—	+1 a las defensas contra ataques a distancia, cercanos y de área
Aprovecha el momento	Des 17	Obtienes ventaja en combate contra los enemigos con menor iniciativa
Arco eléctrico	—	Afectas a un segundo objetivo tras un crítico con un poder eléctrico
Atleta consumado	—	Tiras dos veces las pruebas de Acrobacias y Atletismo
Bloqueo psíquico	—	Objetivo alcanzado por poder psíquico sufre -2 a su siguiente tirada de ataque
Castigo ardiente	Tiflin, poder de <i>Ira infernal</i>	Causas daño por fuego con tu <i>Ira infernal</i>
Cazador astuto	Sab 15	+3 al daño con un arco contra un objetivo aislado
Comandante militar	Señor de la guerra, rasgo de Líder de combate	Bonificador de Líder de combate es igual a modificador de Car o Int
Crítico devastador	—	Causas 1d10 de daño adicional con cada crítico
Danza de las cimitarras	Fue 15, Des 17	Causas tu modificador de Des de daño tras fallar un ataque
Disparo a quemarropa	—	Ignoras cobertura y ocultación en un radio de 5 casillas
Disparo en carrera	Elfo	No sufres penalización al disparo tras haber corrido
Disparo lejano	—	Ignoras el -2 por disparar a larga distancia
El momento de las hojas pesadas	Fue 15, Des 15	
Escarcha duradera	—	Objetivo alcanzado con poder de frío se vuelve vulnerable 5 al frío
Esurridizo	Mediano, entrenado en Acrobacias	Te mueves por el espacio de criaturas Grandes o mayores
Especialización con armadura (completa)	Con 15, entrenamiento con armadura completa	+1 a la CA con armaduras completas
Especialización con armadura (cota de malla)	Des 15, entrenamiento con cota de malla	+1 a la CA con cotas de malla, reduce penalizador en 1
Especialización con armadura (escamas)	Des 15, entrenamiento con escamas	+1 a la CA con escamas, ignora penalizador a velocidad
Especialización con armadura (pieles)	Con 15, entrenamiento con pieles	+1 a la CA con pieles, reduce penalizador en 1
Especialización con escudo	Des 15, competencia con escudo (ligero o pesado)	+1 a la CA y Reflejos cuando uses un escudo

ESQUIVA ASOMBROSA

Prerrequisito: Sab 15

Beneficio: los enemigos no obtienen el bonificador +2 habitual a sus tiradas de ataque contra ti al poseer ventaja en combate. Los demás beneficios derivados de la ventaja en combate siguen aplicándose.

EVASIÓN

Prerrequisito: Des 15

Beneficio: cuando un ataque cercano o de área que afecte a tu CA o Reflejos falle, pero siga causando daño tras fallar, tú no sufrirás ningún daño por su causa.

FUERZA INELUDIBLE

Beneficio: cuando uses un poder que posea la palabra clave 'fuerza', causarás todo el daño (en lugar de la mitad) a las criaturas insustanciales. Dicho poder también causará 1d10 puntos de daño adicional a tales criaturas.

GRAN FORTALEZA

Beneficio: obtienes un +2 de dote a tu defensa de Fortaleza.

HACHA LETAL

Prerrequisitos: Fue 17, Con 13

Beneficio: consideras todas las hachas como armas de crítico elevado.

LANZAZO DESEQUILIBRANTE

Prerrequisitos: Fue 15, Des 13

Beneficio: cuando empujes a un enemigo con un arma de asta o lanza, podrás sumar 1 casilla a la distancia empujada.

LIGERO DE PIES

Beneficio: obtienes un bonificador de +1 de dote a tu velocidad.

MALDICIÓN DOBLE

Prerrequisitos: brujo, rasgo de clase Maldición de brujo

Beneficio: cuando uses tu Maldición de brujo, podrás maldecir a los dos enemigos más cercanos.

DOTES DEL GRADO DE PARANGÓN

Nombre	Prerrequisitos	Beneficio
Esquiva asombrosa	Sab 15	Niegas a los enemigos su bonificador al ataque por ventaja en combate
Evasión	Des 15	No sufres daño de los ataques de área o cercanos fallados
Fuerza ineludible	—	Los poderes de fuerza afectan a insustanciales y les causan daño adicional
Gran fortaleza	—	+2 a tu defensa de Fortaleza
Hacha letal	Fue 17, Con 13	Consideras todos los hachas como armas de crítico elevado
Lanzazo desequilibrante	Fue 15, Des 13	Empujas 1 casilla adicional con una lanza o arma de asta
Ligero de pies	—	+1 a velocidad
Maldición doble	Brujo, rasgo <i>Maldición de brujo</i>	Maldices a los dos enemigos más cercanos
Mangual arrollador	Fue 15, Des 15	+2 al ataque con un mangual contra enemigo con escudo
Martilleo rítmico	Fue 15, Con 17	Causas daño tras fallar con un martillo o maza
Nuevas energías mejoradas	—	Tus nuevas energías curan 5 pg adicionales
Precisión con hojas ligeras	Des 13, tamaño Pequeño o Mediano	+2 a daño contra criaturas Grandes o mayores
Protección de la tierra de las Hadas	Eladrín, poder de <i>Paso feérico</i>	+2 a las defensas cuando uses <i>Paso feérico</i>
Pulso firme	Con 15	+3 a daño con una ballesta si no te mueves
Reacción con arma de asta	Fue 15, Sab 15	Realizas un ataque de oportunidad contra un enemigo adyacente
Recuperación activa	Humano	Obtienes salvaciones adicionales al gastar puntos de acción
Reflejos rápidos	—	+2 a tu defensa de Reflejos
Resistencia enana	Enano	Aumenta tus esfuerzos curativos y tu valor de esfuerzo curativo
Sed de sangre	—	+2 al daño contra enemigos maltrechos
Segundo utensilio	Mago, rasgo Dominio de utensilios arcanos	Obtienes dominio con un segundo utensilio arcano
Sentido del peligro	—	Tira dos veces la iniciativa y usa el resultado más alto
Soltura con conjuros	Car 13, mago	−2 a las salvaciones contra tus conjuros de mago
Sonido sólido	Con 13	+2 a la defensa tras usar un poder atronador o de fuerza
Temple	—	No sufres daño de los ataques de área o cercanos fallados
Trueno retumbante	—	Añades 1 al tamaño de un estallido o explosión con la palabra clave ‘atronador’
Ventaja defensiva	Des 17	+2 a la CA cuando poseas ventaja defensiva contra un enemigo
Voluntad de hierro	—	+2 a tu defensa de Voluntad
Zancadas furtivas	Entrenado en Sigilo	Sin penalización a moverte con Sigilo mientras te ocultas o acechas

MANGUAL ARROLLADOR

Prerrequisitos: Fue 15, Des 15

Beneficio: cuando realices un ataque en cuerpo a cuerpo con un mangual contra un rival que lleve escudo, obtendrás un +2 a la tirada de ataque.

MARTILLO RÍTMICO

Prerrequisitos: Fue 15, Con 17

Beneficio: si fallas un ataque en cuerpo a cuerpo con un martillo o maza y normalmente no causarías daño tras el fallo, causarás un daño igual a tu modif. de Constitución al objetivo original del ataque. Este daño no recibe ningún bonificador u otros beneficios aplicables normalmente al daño con tu arma.

NUEVAS ENERGÍAS MEJORADAS

Beneficio: cuando uses tus nuevas energías, te curarás 5 pg adicionales.

PRECISIÓN CON HOJAS LIGERAS

Prerrequisitos: Des 13, tamaño Mediano o Pequeño

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño con hojas ligeras contra enemigos Grandes o mayores.

PROTECCIÓN DE LAS TIERRAS SALVAJES [ELADRÍN]

Prerrequisitos: eladrín, poder racial de *Paso feérico*

Beneficio: cuando uses tu poder de *Paso feérico*, obtendrás un bonificador +2 a todas tus defensas hasta el final de tu siguiente turno.

PULSO FIRME

Prerrequisito: Con 15

Beneficio: obtienes un bonificador +3 a las tiradas de daño con ballestas, si no has movido desde el final de tu último turno.

REACCIÓN CON ARMA DE ASTA

Prerrequisito: Fue 15, Sab 15

Beneficio: cuando un enemigo no adyacente entre en una casilla adyacente a ti, podrás realizar un ataque de oportunidad contra él con un arma de asta, pero le concederás ventaja en combate hasta el final de su turno.

RECUPERACIÓN ACTIVA [HUMANO]

Prerrequisito: humano

Beneficio: cuando gastes un punto de acción para obtener una acción estándar adicional, podrás realizar de inmediato una tirada de salvación contra cada condición que te afecte y pueda ser anulada mediante una TS.

REFLEJOS RÁPIDOS

Beneficio: obtienes un +2 a tu defensa de Reflejos.

RESISTENCIA ENANA [ENANO]

Prerrequisito: enano

Beneficio: ganas 2 esfuerzos curativos y un bonificador a tu valor de esfuerzo curativo igual a tu modificador de Constitución.

SED DE SANGRE

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de daño en cuerpo a cuerpo contra enemigos maltrechos.

SEGUNDO UTENSILIO [MAGO]

Prerrequisitos: mago, rasgo de clase Dominio de utensilios arcanos.

Beneficio: obtienes un segundo rasgo de clase Dominio de utensilios arcanos.

SENTIDO DEL PELIGRO

Beneficio: cuando realices una prueba de iniciativa, tira dos veces y emplea el resultado más alto.

SOLTURA CON CONJUROS [MAGO]

Prerrequisitos: Car 13, mago

Beneficio: las criaturas que intenten tiradas de salvación contra tus poderes de mago sufrirán un -2 a sus tiradas.

SONIDO SÓLIDO

Prerrequisito: Con 13

Beneficio: hasta el final de tu siguiente turno, obtienes un bonificador +2 a tu defensa de Fortaleza, Reflejos o Voluntad tras haber usado un poder con la palabra clave 'atronador' o 'fuerza'. Elige a qué defensa se aplicará el bonificador al usar el poder.

TEMPLE

Beneficio: cuando un ataque cercano o de área que afecte a tus defensas de Fortaleza o Voluntad falle, pero siga causando daño tras fallar, tú no sufrirás ningún daño por su causa.

TRUENO RETUMBANTE

Beneficio: puedes añadir 1 al tamaño de cualquier estallido o explosión con la palabra clave 'atronador'.

VENTAJA DEFENSIVA

Prerrequisito: Des 17

Beneficio: cuando poseas ventaja en combate contra un enemigo, obtendrás un +2 a la CA contra sus ataques.

VOLUNTAD DE HIERRO

Beneficio: obtienes un bonificador +2 de dote a tu defensa de Voluntad.

ZANCADAS FURTIVAS

Prerrequisito: entrenado en Sigilo

Beneficio: no sufres penalizadores a tus pruebas de Sigilo si te mueves a tu velocidad máxima mientras te ocultas o acechas. Seguirás sufriendo dichos penalizadores si corres.

DOTES DEL GRADO ÉPICO

Las dotes de esta sección están disponibles para los personajes de nivel 21 o superior, que cumplan los prerrequisitos.

ATAQUE TRIUNFANTE

Beneficio: si obtienes un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo, el objetivo de tu ataque sufrirá un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y defensas durante el resto del encuentro (salvación termina).

FUENTE DE ESPLENDOR

Beneficio: cuando logres un golpe crítico con un poder que posea la palabra clave 'radiante', el objetivo empezará a brillar intensamente (salvación termina).

El espacio del objetivo y todas las casillas adyacentes quedarán iluminados por una luz brillante. Las criaturas invisibles se volverán visibles mientras estén en las casillas afectadas, mientras que las tiradas de ataque contra los enemigos en dichas casillas no sufrirán penalizadores por ocultación. Cualquier enemigo que termine su turno en una casilla afectada (incluido el objetivo inicial del ataque) sufrirá 3d6 puntos de daño radiante.

LLAMA IRRESISTIBLE

Beneficio: consideras la resistencia al fuego de tu objetivo 20 puntos inferior a lo normal al determinar el daño causado por tus ataques.

LUCHA A CIEGAS

Prerrequisito: Sab 13 o entrenado en Percepción

Beneficio: las criaturas adyacentes no obtienen ningún beneficio contra ti a causa de ocultación o invisibilidad. Esto significa que puedes realizar ataques de oportunidad contra criaturas a las que no puedes ver.

MAESTRÍA ARCANA [MAGO]

Prerrequisito: mago

Beneficio: una vez por encuentro, puedes gastar un punto de acción para recuperar el uso de un poder diario de mago que ya hayas usado, en lugar de obtener una acción adicional.

MAESTRÍA CON ARMAS CONTUNDENTES

Prerrequisitos: Fue 19, Con 19

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con un martillo, maza o bastón, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

DOTES DEL GRADO ÉPICO

Nombre	Prerrequisitos	Beneficio
Ataque triunfante	—	Objetivo sufre -2 a ataques y defensas tras un golpe crítico
Fuente de resplandor	—	Objetivo iluminado tras un golpe crítico, sufre daño radiante
Llama irresistible	—	Reduce la resistencia al fuego del objetivo en 20
Lucha a ciegas	Sab 13 o entrenado en Percepción	Criaturas adyacentes no se consideran ocultas o invisibles a ti
Maestría arcana	Mago	Recuperas un poder diario al gastar un punto de acción
Maestría armas contundentes	Fue 19, Con 19	Golpe crítico en c/c con arma contundente con un 19 o 20 natural
Maestría con hachas	Fue 21, Con 17	Golpe crítico en c/c con hacha con un 19 o 20 natural
Maestría con hojas ligeras	Fue 17, Des 21	Golpe crítico en c/c con hoja ligera con un 19 o 20 natural
Maestría con hojas pesadas	Fue 21, Des 17	Golpe crítico en c/c con hoja pesada con un 19 o 20 natural
Maestría con lanzas	Fue 19, Des 19	Golpe crítico en c/c con lanza con un 19 o 20 natural
Maestría con manguales	Fue 19, Des 19	Golpe crítico en c/c con mangual con un 19 o 20 natural
Maestría con picos	Fue 21, Con 17	Golpe crítico en c/c con pico con un 19 o 20 natural
Maniobra de flanqueo	Des 17, entrenado en Acrobacias	Mueves diagonalmente y a través de espacios enemigos
Precisión con conjuros	Mago	Omites casillas en el efecto de un poder de mago cercano o de área
Recuperación épica	—	Recuperas un poder de ataque de encuentro tras un golpe crítico
Remolino con dos armas	Des 19, Combate con dos armas	Realizas un ataque de oportunidad con arma secundaria
Zancadas imparables	Entrenado en Acrobacias	Ignoras los efectos del terreno difícil al mover

MAESTRÍA CON HACHAS

Prerrequisitos: Fue 21, Con 17

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con un hacha, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

MAESTRÍA CON HOJAS LIGERAS

Prerrequisitos: Fue 17, Des 21

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con una hoja ligera, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

MAESTRÍA CON HOJAS PESADAS

Prerrequisitos: Fue 21, Des 17

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con una hoja pesada, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

MAESTRÍA CON LANZAS

Prerrequisitos: Fue 19, Des 19

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con una lanza, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

MAESTRÍA CON MANGUALES

Prerrequisitos: Fue 19, Des 19

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con un mangual, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

MAESTRÍA CON PICOS

Prerrequisitos: Fue 21, Con 17

Beneficio: cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo con un pico, podrás causar un golpe crítico con un resultado de 19 o 20 natural en la tirada de dado.

MANIOBRA DE FLANQUEO

Prerrequisitos: Des 17, entrenado en Acrobacias

Beneficio: puedes moverte en diagonal, incluso aunque la esquina de un muro te impidiese normalmente el paso. Puedes atravesar el espacio de tus enemigos, aunque provocas ataques de oportunidad de la forma habitual. No puedes terminar tu movimiento en un espacio ocupado por un enemigo.

PRECISIÓN CON CONJUROS [MAGO]

Prerrequisito: mago

Beneficio: puedes hacer que el área de efecto de cualquiera de tus poderes de mago cercanos o de área no afecte a algunas casillas. El número de casillas "omitidas" por el poder no podrá superar tu modificador de Sabiduría.

RECUPERACIÓN ÉPICA

Beneficio: la primera vez que obtengas un golpe crítico durante un encuentro, recuperarás el uso de un poder de ataque de encuentro a tu elección. Si usas un ataque que apunte a varios enemigos, sólo obtendrás el beneficio de esta dote en la primera tirada de ataque que realices.

REMOLINO CON DOS ARMAS

Prerrequisitos: Des 19, Combate con dos armas

Beneficio: mientras empuñes un arma de cuerpo a cuerpo en cada mano, si realizas un ataque de oportunidad con éxito con tu arma principal, podrás ejecutar otro con el arma de tu mano torpe contra el mismo objetivo (pero con un penalizador -5 a la tirada de ataque).

ZANCADAS IMPARABLES

Prerrequisito: entrenado en Acrobacias

Beneficio: puedes ignorar el efecto del terreno difícil al mover.

DOTES MULTICLASE

Las dotes multiclase te permiten brujulear con los poderes y rasgos de clase de otras clases. Quizá seas un guerrero que hace pinitos con la magia, o un brujo que desea conocer los rudimentos del pícaro. Cada clase posee una dote multiclase específica, que te da acceso a algunos de sus rasgos.

DOTES DE CLASE ESPECÍFICA

Hay dos restricciones a la hora de elegir una dote multiclase específica. Primero, no puedes escoger una dote multiclase de tu propia clase. Segundo, una vez que hayas escogido una dote multiclase, no podrás elegir una dote de clase específica para otra clase más; puedes adentrarte en los misterios de una segunda clase, pero no en los de una tercera.

Un personaje que haya elegido una dote multiclase específica se considerará miembro de dicha clase, a efectos de cumplir los prerequisites de otras dotes o cualificarse para una senda de parangón. Por ejemplo, un personaje que adquiera la dote *Iniciado de la fe* se considerará clérigo a efectos de elegir dotes reservadas para esa clase. Estas dotes también te pueden dar acceso a otras dotes; por ejemplo, un brujo que escoja la dote *Sombras furtivas* podrá usar el rasgo de pícaro de ataque furtivo, lo que significa que cumple los prerequisites para adquirir más adelante la dote *Puñalada traperera*.

DISCÍPULO DEL ACERO [GUERRERO MULTICLASE]

Prerrequisito: Fue 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en una habilidad de la lista de habilidades de clase del guerrero.

Elige entre armas de cuerpo a cuerpo a una mano o a dos manos. Una vez por encuentro, como acción gratuita, podrás sumar un bonificador +1 a la siguiente tirada de ataque hecha con un arma de la clase elegida. Tanto si el ataque impacta como si falla, el objetivo quedará marcado hasta el final de tu siguiente turno.

GUERRERO DE LA ESPESURA [EXPLORADOR MULTICLASE]

Prerrequisito: Fue 13 o Des 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en una habilidad de la lista de habilidades de clase del explorador.

Una vez por encuentro, puedes usar el rasgo de explorador *Presa del cazador*.

INICIADO ARCANO [MAGO MULTICLASE]

Prerrequisito: Int 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en la habilidad Arcanos.

Elige un poder de mago a voluntad de nivel 1. Podrás usarlo una vez por encuentro.

Además, podrás usar un orbe, vara o varita como utensilio para lanzar un poder de mago o un poder de la senda de parangón.

INICIADO DE LA FE [CLÉRIGO MULTICLASE]

Prerrequisito: Sab 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en la habilidad Religión.

Una vez al día, puedes usar el poder de clérigo *Palabra curativa*.

Además, podrás usar un símbolo sagrado como utensilio para lanzar un poder de clérigo o un poder de la senda de parangón.

INICIADO DEL PACTO [BRUJO MULTICLASE]

Prerrequisito: Car 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en una habilidad de la lista de habilidades de clase del brujo.

Elige un pacto de brujo. Obtendrás el poder a voluntad de dicho pacto como poder de encuentro, además de poder seguir la senda de parangón de brujo relacionada con el pacto elegido.

Además, podrás usar un cetro, varita u *hoja del pacto* como utensilio para lanzar un poder de brujo o un poder de la senda de parangón.

PUPILO DE LA BATALLA [SEÑOR DE LA GUERRA MULTICLASE]

Prerrequisito: Fue 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en una habilidad de la lista de habilidades de clase del señor de la guerra.

Una vez al día, puedes usar el poder del señor de la guerra *Palabra inspiradora*.

SOLDADO DE LA FE [PALADÍN MULTICLASE]

Prerrequisitos: Fue 13, Car 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en una habilidad de la lista de habilidades de clase del paladín.

Una vez por encuentro, puedes usar el poder de paladín *Desafío divino*.

Además, podrás usar un símbolo sagrado o una *vengadora sagrada* como utensilio para lanzar un poder de paladín o un poder de la senda de parangón.

SOMBRAS FURTIVAS [PÍCARO MULTICLASE]

Prerrequisito: Des 13

Beneficio: obtienes entrenamiento en la habilidad Hurto.

Una vez por encuentro, puedes usar el rasgo de pícaro *Ataque furtivo*.

DOTES MULTICLASE

Nombre	Prerrequisitos	Beneficio
Discípulo del acero	Fue 13	Guerrero: entrenamiento en habilidad, +1 al ataque y marcar 1/encuentro
Guerrero de la espesura	Fue 13 o Des 13	Explorador: entrenamiento en habilidad, designa presa 1/encuentro
Iniciado arcano	Int 13	Mago: habilidad de Arcanos, poder de mago 1/encuentro
Iniciado de la fe	Sab 13	Clérigo: habilidad de Religión, Palabra curativa 1/día
Iniciado del pacto	Car 13	Brujo: entrenamiento en habilidad, Explosión sobrenatural 1/encuentro
Poder de acólito	Dote multiclase de clase específica, nivel 8	Cambias un poder de utilidad por otro de tu multiclase
Poder de adepto	Dote multiclase de clase específica, nivel 10	Cambias un poder diario por otro de tu multiclase
Poder de novicio	Dote multiclase de clase específica, nivel 4	Cambias un poder de encuentro por otro de tu multiclase
Pupilo de la batalla	Fue 13	Señor de la guerra: entrenamiento en habilidad, Palabra inspiradora 1/día
Soldado de la fe	Fue 13, Car 13	Paladín: entrenamiento en habilidad, Desafío divino 1/encuentro
Sombras furtivas	Des 13	Pícaro: habilidad de Hurto, ataque furtivo 1/encuentro

DOTES DE INTERCAMBIO DE PODERES

Las dotes Poder de acólito, Poder de adepto y Poder de novicio te dan acceso a un poder de la clase en la que poseas una dote multiclase. Ese poder reemplazará a uno del mismo tipo que poseas gracias a tu clase principal. Cuando eliges una de estas dotes de intercambio de poderes, renuncias a un poder a tu elección de tu clase principal y lo reemplazas por un poder (del mismo nivel o inferior) de la clase en la que te hayas hecho multiclase.

Cada vez que subas de nivel, podrás cambiar las decisiones previas. A todos los efectos, podrás hacer como si estuvieses escogiendo el intercambio de poderes por primera vez a tu nuevo nivel. Recuperarás el poder de tu clase principal al que renunciaste en principio, perderás el poder que elegiste de tu clase secundaria y volverás a empezar: podrás reemplazar un poder diferente de tu clase principal por otro nuevo (del mismo nivel o inferior) de tu clase secundaria.

No puedes emplear dotes de intercambio de poderes para reemplazar poderes de tu senda de parangón o destino épico.

Si usas reglas de reciclaje para reemplazar una dote de intercambio de poderes por otra distinta, perderás cualquier poder obtenido gracias a la dote y recuperarás el poder cambiado de tu clase principal.

PODER DE ACÓLITO [MULTICLASE, UTILIDAD]

Prerrequisitos: cualquier dote multiclase de clase específica, nivel 8

Beneficio: puedes intercambiar un poder de ataque de encuentro que sepas, por otro poder de ataque de encuentro (del mismo nivel o inferior) de la clase en la que te hayas hecho multiclase.

PODER DE ADEPTO [MULTICLASE, DIARIO]

Prerrequisitos: cualquier dote multiclase de clase específica, nivel 10

Beneficio: puedes intercambiar un poder de ataque de encuentro que sepas, por otro poder de ataque de encuentro (del mismo nivel o inferior) de la clase en la que te hayas hecho multiclase.

PODER DE NOVICIO [MULTICLASE, ENCUENTRO]

Prerrequisitos: cualquier dote multiclase de clase específica, nivel 4

Beneficio: puedes intercambiar un poder de ataque diario que sepas, por otro poder de ataque diario (del mismo nivel o inferior) de la clase en la que te hayas hecho multiclase.

PARANGONES MULTICLASE

Si posees las dotes Poder de acólito, Poder de adepto y Poder de novicio, podrás seguir obteniendo poderes de su clase asociada en lugar de elegir una senda de parangón. Al decantarte por esta opción, tendrás varios beneficios.

A nivel 11 podrás reemplazar uno de tus poderes a voluntad por otro poder a voluntad de tu clase secundaria.

En lugar del poder de encuentro de la senda de parangón obtenido a nivel 11, podrás elegir cualquier poder de encuentro de nivel 7 o inferior de tu clase secundaria.

En lugar del poder de utilidad de la senda de parangón obtenido a nivel 12, podrás elegir cualquier poder de utilidad de nivel 10 o inferior de tu clase secundaria.

En lugar del poder diario de la senda de parangón obtenido a nivel 20, podrás elegir cualquier poder diario de nivel 19 o inferior de tu clase secundaria.

Equipo

CUANDO ABANDONAS la seguridad de una ciudad u otro refugio para adentrarte en las zonas salvajes y desconocidas, debes ir bien preparado. Y por preparado se entiende contar con protección, armas y herramientas útiles frente a los diversos desafíos, peligros y azares potenciales. Un explorador inexperto tiene muchas posibilidades de terminar sus viajes herido, perdido o algo peor; así que equípate para los retos que esperes encontrar en tus aventuras.

Cuando creas un personaje de nivel 1, empiezas con ropa básica y 100 piezas de oro para gastar en armadura, armas y equipo aventurero. Esta suposición no es más que una abstracción conveniente: no es muy probable que tu personaje entre un buen día en una tienda con un saco de dinero en la mano (a menos que acabe de recibir una herencia o haya ganado algún torneo). En lugar de ello, los objetos con los que empiezas tu carrera y cualquier pieza de oro sobrante serán regalos de tu familia, equipo sobrante de tu servicio en el ejército, herramientas entregadas por un patrón, o incluso algunos artículos que hayas fabricado tú mismo.

A medida que subas de nivel, adquirirás más oro que gastar, no sólo en equipo mundano sino también en fabulosos objetos mágicos.

Este es un resumen de los contenidos de este capítulo.

- ♦ **Armaduras y escudos:** equipo básico para la protección en combate.
- ♦ **Armas:** las herramientas básicas de combate para muchos personajes, desde espadas hasta armas de asta.
- ♦ **Equipo aventurero:** las herramientas del oficio. En esta sección encontrarás antorchas siempreardientes, frascos de aceite, mochilas y libros de conjuros. Esta sección también incluye los símbolos sagrados y utensilios arcanos, útiles para los poderes de algunas de las clases.
- ♦ **Objetos mágicos:** cuando tengas oro suficiente para gastar en objetos mágicos, esta sección te mostrará los disponibles. Aquí encontrarás armas, armaduras y demás objetos mágicos.



WILLIAM O'CONNOR



ARMADURAS Y ESCUDOS

La armadura es una barrera entre tus enemigos y tú, o, dicho de forma más sencilla, entre la muerte y tú. Todas las clases ofrecen algún grado de competencia con armaduras, por lo que el hacerte con el mejor tipo de armadura posible juega a tu favor. Esta sección también incluye información sobre los escudos, que aumentan tus aptitudes defensivas.

TIPOS DE ARMADURAS

Las armaduras se agrupan en categorías, que pueden ayudarte a la hora de decidir cuál te conviene más. Tu clase determinará con qué tipos de armadura serás competente, aunque siempre podrás adquirir dotes para obtener competencia con otros tipos. Si llevas una armadura con la que no eres competente, te comportarás de forma torpe y descoordinada: sufrirás un -2 a las tiradas de ataque y tus Reflejos.

Ponerse una armadura es un proceso que siempre lleva al menos 5 minutos, lo cual significa que es una actividad que no podrás realizar durante el combate (lo más probable es que elijas para ponértela algún breve alto en el camino).

Las armaduras se dividen en ligeras y pesadas. Las **armaduras ligeras** son más cómodas a la hora de moverse con ellas, si eres competente en su uso. Las armaduras de tela, cuero y pieles son ligeras. Cuando lleves puesta una armadura ligera, sumarás o bien tu modificador de Inteligencia, o el de Destreza a tu Clase de armadura (CA), según el que sea más alto. Las **armaduras pesadas** son más restrictivas, por lo que tu agilidad natural importará menos. Cuando lleves puesta una armadura pesada no sumarás ningún modifica-

dor de característica a tu CA. La cota de mallas, la armadura de escamas y la armadura completa son armaduras pesadas.

Ciertos tipos de armadura se fabrican mediante procesos más arcanos o esotéricos, que conllevan el entramado de magia en sus materiales. Estas **armaduras de gran calidad** siempre se considerarán armaduras mágicas (consulta la página 227) e incluso así, sólo a los niveles más altos (16.º o superior). Los diversos tipos de armadura de gran calidad se engloban en las mismas categorías que las mundanas y poseen estadísticas similares, pero conceden un bonificador de armadura mayor que éstas. El coste de la armadura de gran calidad ya está incluido en el coste de la armadura mágica.

Armadura de tela: chaquetas, mantos, túnicas zurcidas y chalecos acolchados no ofrecen, por sí mismos, ninguna protección significativa. Sin embargo, se les puede imbuir con magia protectora. La armadura de tela no ralentiza ni entorpece tus movimientos en absoluto. Todos los personajes se consideran competentes con las armaduras de tela. Las armaduras de tejido feérico se confeccionan con técnicas perfeccionadas por los eladrines. Las armaduras de tejido estelar se confeccionan con diseños creados en los dominios divinos del mar Astral.

Armadura de cuero: la armadura de cuero es más recia que la de tela. Protege las zonas vitales con varias capas de placas de cuero curtido, mientras que las extremidades quedan cubiertas por cuero flexible que ofrece menos defensa. La armadura de cuero feérico se curte mediante un método élfico, que hace que la armadura sea flexible, pero más resistente que las normales. La armadura de cuero estelar está imbuida con la materia espiritual pura del mar Astral, lo que la hace liviana y fuerte.

Armadura de pieles: más gruesas y pesadas que las de cuero, las armaduras de pieles están compuestas por el pellejo de cualquier criatura que sea lo bastante duro, como el de

MONEDAS Y EFECTIVO

Mercaderes y aventureros por igual emplean la pieza de oro (po) como unidad monetaria básica para la mayoría de sus transacciones.

El intercambio de grandes cantidades de dinero puede realizarse mediante cartas de crédito o gemas y joyas, pero su valor siempre se medirá también en po.

Las personas corrientes del mundo están más acostumbradas a hablar de piezas de plata (pp) y piezas de cobre (pc). Una po vale 10 pp, mientras que una pp vale 10 pc.

La gente emplea a diario monedas de cobre, plata y oro. Muchos de los imperios antiguos del mundo también acuñaron monedas de platino y los mercaderes las aceptarán sin problemas, aunque la mayoría de la gente jamás verá una en su vida. Son mucho más comunes en bóvedas del tesoro ancestrales. Una pieza de platino vale 100 po.

Una moneda típica tiene aproximadamente 1" de diámetro y pesa alrededor de la tercera parte de una onza (50 monedas pesan 1 lb).

Las gemas y las joyas son un tipo de riqueza portátil más apreciado por los aventureros. Entre los campesinos, "riqueza portátil" tiende a significar más bien ganado (con una equivalencia de unas 10 po por una vaca).

Diamantes astrales: en reinos fantásticos allende el mundo natural (en la ciudad de Oropel en el Caos elemental, la ciudad Brillante en el mar Astral, la ciudad de Sigil o mercados similares) se emplea como moneda el diamante astral (da) para transacciones que involucren cantidades astronómicas de dinero. Un diamante astral vale 100 piezas de platino, o 10.000 po.

Un da pesa la décima parte de una moneda (500 da astrales pesan 1 lb.).

Unidad monetaria	Valor de cambio					Peso
	pc	pp	po	ppt	da	
Pieza de cobre (pc)	1	1/10	1/100	1/10.000	1/1.000.000	1/50 lb.
Pieza de plata (pp)	10	1	1/10	1/1.000	1/100.000	1/50 lb.
Pieza de oro (po)	100	10	1	1/100	1/10.000	1/50 lb.
Pieza de platino (ppt)	10.000	1.000	100	1	1/100	1/50 lb.
Diamante astral (da)	1.000.000	100.000	10.000	100	1	1/500 lb.



1. Armadura de tela; 2. Armadura de cuero; 3. Armadura de pieles; 4. Cota de mallas;
5. Cota de escamas; 6. Armadura completa; 7. Escudo ligero, 8. Escudo pesado

un oso, un grifo o un dragón. La armadura de pieles puede afectar o mermar ligeramente tu precisión, pero es lo bastante ligera como para no reducir tu velocidad. Las de piel oscura son unas armaduras superiores tiffin, curtidas con fuego e imbuidas con la esencia de la sombra. Las armaduras de piel anciana requieren la interacción con fuerzas elementales.

Cota de mallas: anillos de metal entrelazados para formar un camisote, grebas y una caperuza forman la cota de mallas básica. Esta armadura ofrece una buena protección, pero es embarazosa y reduce tu movilidad y agilidad. La malla forjada está realizada con técnicas metalúrgicas y armeras sobresalientes dominadas por los enanos. La malla espiritual está confeccionada con técnicas provenientes de los dominios divinos del mar Astral.

ELECCIÓN DE ARMADURA

Hay algunos aspectos a tener en cuenta a la hora de determinar tu elección de armadura. Decide qué quieres que tu personaje sea capaz de hacer dentro de su papel, mientras consideras sus puntuaciones de característica y cómo afectarán a su CA. Consulta la impedimenta de cada armadura (ligera o pesada), y piensa en su penalizador de prueba y velocidad. Quizá encuentres una combinación que te ofrezca la misma CA con mayor movilidad, lo cual podría ser un resultado mejor para tu personaje y para todo el grupo. Tu decisión de emplear un escudo en lugar de un arma a dos manos, o viceversa, también podría tener su impacto a la hora de elegir éste o aquel tipo de armadura, por lo que será un factor también a tener en cuenta.

Armadura de escamas: piezas superpuestas de material resistente, como acero o incluso escamas de dragón, componen las armaduras de escamas. A pesar de su peso, las escamas son sorprendentemente cómodas de llevar; sus correajes y hebillas las hacen muy ajustables al cuerpo, lo cual permite una gran flexibilidad y agilidad. Las armaduras de escamas mundanas emplean piezas de metal. Las escamas serpentinas se fabrican mediante el uso de antiguas técnicas inventadas por los dragónidos, que imitan la fuerza de las escamas superpuestas de un dragón, mientras que las escamas ancianas son un tipo de armadura similar imbuido por fuerzas elementales.

Armadura completa: el tipo de armadura más pesado, compuesta por placas de metal o un material de resistencia similar, ofrece la mejor protección. El precio a pagar por esta férrea defensa es la movilidad y agilidad del usuario. Las leyendas afirman que Moradin forjó la primera armadura completa divina, mientras que los herreros enanos de antaño copiaron lo mejor que pudieron su diseño para fabricar las armaduras completas de guerra.

TIPOS DE ESCUDO

Al igual que ocurre con las armaduras, necesitas poseer la competencia adecuada con los escudos para poder usar uno correctamente. Cuando empleas un escudo, te lo amarras a un brazo y a veces también debes sujetarlo con la mano de dicho brazo: tu brazo del escudo y tu mano del escudo. Los escudos te conceden un bonif. por escudo a la CA y a tu

ARMADURAS

	Bonif. armadura	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Armadura de tela (ligera)						
Armadura de tela (ropa básica)	—	+0	—	—	1	4 lb.
Tejido feérico	+1	+4	—	—	especial	5 lb.
Tejido estelar	+2	+6	—	—	especial	3 lb.

	Bonif. armadura	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Armadura de cuero (ligera)						
Armadura de cuero	+2	—	—	—	25	15 lb.
Cuero feérico	+3	+4	—	—	especial	15 lb.
Cuero estelar	+4	+6	—	—	especial	15 lb.

	Bonif. armadura	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Armadura de pieles (ligera)						
Armadura de pieles	+3	—	-1	—	30	25 lb.
Pieloscuro	+4	+4	-1	—	especial	25 lb.
Pielanciana	+5	+6	-1	—	especial	25 lb.

	Bonif. armadura	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Cota de mallas (pesada)						
Cota de mallas	+6	—	-1	-1	40	40 lb.
Malla forjada	+9	+4	-1	-1	especial	40 lb.
Malla espiritual	+12	+6	-1	-1	especial	40 lb.

	Bonif. armadura	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Cota de escamas (pesada)						
Cota de escamas	+7	—	—	-1	45	45 lb.
Escamas serpentinas	+10	+4	—	-1	especial	45 lb.
Escamas ancianas	+13	+6	—	-1	especial	45 lb.

	Bonif. armadura	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Armadura completa (pesada)						
Armadura completa	+8	—	-2	-1	50	50 lb.
Completa divina	+11	+4	-2	-1	especial	50 lb.
Completa de guerra	+14	+6	-2	-1	especial	50 lb.

	Bonif. escudo	Bonif. mínimo mejora	Prueba	Vel.	Precio (po)	Peso
Escudos						
Escudo ligero	+1	—	—	—	5	6 lb.
Escudo pesado	+2	—	-2	—	10	15 lb.

defensa de Reflejos. Si no eres competente con el escudo que estás usando, no obtendrás ni el bonificador a la CA ni a los Reflejos.

Escudo ligero: necesitas usar tu mano del escudo para emplear con propiedad un escudo ligero. Podrás seguir empleando dicha mano para sujetar otro objeto, trepar, o acciones similares, pero no para atacar.

Escudo pesado: cuando usas un escudo pesado obtienes un mayor bonificador a tu CA y defensa de Reflejos, pero no podrás emplear la mano del escudo para ninguna otra tarea.

LECTURA DE LA TABLA DE ARMADURAS

Cada descripción de armadura o escudo de la tabla de armaduras contiene la siguiente información.

Bonificador de armadura: la armadura concede este bonificador a la CA.

Bonificador de escudo: el escudo concede este bonificador a la CA y a la defensa de Reflejos.

Bonificador de mejora mínimo: las armaduras de gran calidad requieren un bonificador de mejora mínimo, que se indica en este apartado.

Prueba: sufrirás este penalizador a todas las pruebas de habilidad basadas en Fuerza, Destreza y Constitución mientras lleves puesta la armadura correspondiente. Esta penalización no se aplicará, no obstante, a las pruebas de característica (como una prueba de Fuerza para derribar una puerta o una de Destreza para determinar la iniciativa en un combate).

Velocidad: sufrirás este penalizador a tu velocidad (en casillas) mientras lleves puesta la armadura correspondiente.

Precio: el coste del objeto en po. Consulta los objetos mágicos individuales para ver su precio de mercado base y los niveles correspondientes. El coste de las armaduras de gran calidad está incluido en el coste de las armaduras mágicas de nivel 16 o superior.

Peso: el peso de la armadura o escudo.

Cuando te enfrentas a villanos o monstruos en sus guaridas, a menudo te ves envuelto en situaciones que sólo pueden resolverse mediante armas y magia. Si no posees poderes mágicos, mejor que tengas a mano una o dos armas. De hecho, quizá lleves un arma que complemente o incluso potencie tus poderes.

CATEGORÍAS DE ARMAS

Las armas se catalogan en cuatro categorías. Las **armas improvisadas** no son armas con las que hayas entrenado, sino más bien objetos que agarras en un momento dado para abrirle la cabeza a alguien. Patear a un rival o soltarle un puñetazo también se considera usar un arma improvisada. Las **armas sencillas** son muy básicas, y requieren poco entrenamiento aparte de empuñarlas y golpear con el extremo apropiado. Las **armas militares** están diseñadas para usuarios experimentados. El equilibrio y la precisión son factores importantes cuando se emplean estas armas, por lo que aquellos que carezcan del entrenamiento requerido no podrán blandirlas con eficacia. Las **armas superiores** son aún más efectivas que las militares, pero requieren un entrenamiento muy específico para dominarlas. Podrás aprender a emplear un arma superior mediante la dote Competencia con un arma.

Las armas de estas cuatro categorías se pueden subdividir aún más entre **armas cuerpo a cuerpo**, que empleas para atacar a los enemigos dentro de su alcance, o **armas a distancia**, que podrás disparar contra los rivales más alejados. No puedes usar un arma a distancia como arma cuerpo a cuerpo. Un arma cuerpo a cuerpo con la propiedad de lanzamiento potente o lanzamiento leve se considerará como arma a distancia si se la arroja, y podrá ser empleada con poderes de ataque a distancia relacionados con su tipo de arma.

Por último, las armas también se pueden clasificar como **a una mano** o **a dos manos**. Un arma a una mano es lo bastante ligera o está tan bien equilibrada como para usarse con una sola mano. Un arma a dos manos es demasiado pesada

o está tan descompensada que requiere el uso de ambas. Los arcos y algunas otras armas exigen el uso de ambas manos por su mecánica de uso.

Algunas armas a una mano son lo bastante ligeras como para permitir su uso en la mano torpe (ver pág. 217), mientras empuñas otra arma a una mano en la otra. Esta táctica no te permitirá realizar ataques adicionales durante un asalto (a menos que poseas poderes que te lo permitan), pero podrás elegir con cuál de ellas ejecutar tus ataques. Otras armas a una mano son lo bastante grandes como para que puedas blandirlas cómodamente a dos manos, y causarán daño adicional si así lo haces.

GRUPOS DE ARMAS

Los grupos de armas son familias que comparten ciertas cualidades. Se las empuña de forma similar y son adecuadas para ejecutar tipos de ataques concretos. En términos de juego, algunos poderes y dotes sólo tienen efecto cuando atacas con un arma de un grupo concreto.

Si un arma pertenece a más de un grupo, podrás usarla con poderes que requieran un arma de cualquiera de sus grupos. Por ejemplo, la alabarda es tanto un hacha como un arma de asta, por lo que podrás emplearla con poderes que te den beneficios adicionales al empuñar un hacha o un arma de asta.

Arco: un arco es un palo de algún material resistente y flexible, con una cuerda que une sus dos extremos. Es un arma de proyectiles empleada para disparar flechas. Los arcos requieren entrenamiento para poder emplearlos con eficacia, llegando a ser en extremo letales en manos expertas.

Arma de asta: las armas de asta son aquellas montadas en el extremo de un largo mástil. Todas las armas de asta se incluyen también en alguna otra categoría (normalmente, hachas, hojas pesadas o lanzas). Son armas de alcance.

Ballesta: la ballesta, básicamente un pequeño arco de metal montado sobre un astil equipado con un gatillo mecánico, es un arma de proyectiles fácil de apuntar y disparar. Las ballestas son populares porque no exigen mucho entrenamiento, a la vez que la tensión de su arco metálico les concede una potencia letal.

Bastón: en su forma más básica, un bastón es una larga pieza de madera u otro material, con un diámetro aproximadamente igual en toda su longitud.

Hacha: las hachas son armas con pesadas cabezas afiladas, y que causan tremendos cortes. El peso del arma la capacita para asestar golpes aplastantes.

Hoja ligera: las hojas ligeras sacan partido de la precisión tanto como de la fuerza. Los ataques precisos, las estocadas y las defensas ágiles son los puntos fuertes de estas armas.

Hoja pesada: las hojas pesadas son armas de filo bien equilibradas. Las hojas pesadas combinan parte de la precisión de las ligeras con la masa de un hacha. Estas armas se emplean para asestar profundos tajos cortantes, más que puñaladas o punzadas.

Honda: las hondas son tiras de cuero empleadas para lanzar piedras o proyectiles de metal. Son armas de proyectiles.

ELECCIÓN DE ARMA

Si perteneces a una clase cuyos poderes no están relacionados con armas concretas, límitate a elegir aquellas con las que seas competente y que más te gusten. Si eres un guerrero o miembro de cualquier otra clase que posea poderes relacionados con ciertos grupos de armas, te preocuparás más por estas herramientas del oficio que muchos otros personajes. Pero asegúrate de tener en cuenta qué poderes te gustaría usar más a menudo cuando escojas tus armas, y viceversa.

Te vendrá bien tener una opción para combate cuerpo a cuerpo y otra para enfrentamientos a distancia, incluso aunque no seas igual de efectivo en ambos campos. Ten a mano siempre un arma de cada tipo. Cuando un monstruo volador intente salir huyendo, agradecerás poder hacer algo más que quedarte con cara de pasmado y lanzarle insultos varios.



1. Bastón; 2. Jabalina; 3. Gran clava; 4. Daga; 5. Ballesta de mano; 6. Maza de armas; 7. Guadaña; 8. Ballesta; 9. Clava; 10. Honda; 11. Maza; 12. Hoz; 13. Lanza

Lanza: consistentes en una cabeza afilada al final de un largo palo, las lanzas son idóneas para realizar embestidas (NdC: o para detener una carga).

Mangual: las armas del grupo de los manguales tienen una parte flexible, que normalmente consiste en una cadena, que une un mango recio con el extremo ofensivo del arma.

Martillo: un martillo posee una sólida cabeza contundente, con una o más caras lisas con las que golpear al rival, unida a un mango.

¿FUERZA O DESTREZA?

Como regla general, el ataque que realices determinará la característica a emplear con él. Cuando emplees un poder, éste te dirá si estás ejecutando un ataque de Fuerza, un ataque de Destreza, u otro basado en otra característica diferente. Cuando realices un ataque básico, no obstante, la característica que debas emplear dependerá del arma que empuñes en ese momento.

Un ataque básico con un arma de cuerpo a cuerpo siempre será un ataque de Fuerza. Un ataque básico con un arma a distancia suele ser de Destreza, a menos que el arma que uses posea la propiedad de lanzamiento potente (consulta 'Propiedades de las armas').

Maza: muy similares a los martillos, las mazas son armas contundentes con una cabeza más pesada que su mango, pero están más equilibradas que aquellos. Son perfectas para ejecutar golpes aplastantes.

Pico: los picos, con su equilibrio desplazado hacia la punta igual que las mazas o hachas, poseen una cabeza afilada pensada para perforar e infligir heridas profundas.

Sin arma: cuando sueltas un puñetazo, patada, codazo o incluso cabezazo a un rival, estás realizando un impacto sin arma. Un ataque sin arma básico se considera un arma improvisada. Las criaturas que poseen armas naturales, como ataques de garra o mordisco, son competentes con ellas.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Las propiedades de las armas definen ciertas características adicionales, compartidas por armas que pueden incluso pertenecer a grupos diferentes.

Alcance: con un arma de alcance podrás atacar a aquellos enemigos que estén a 2 casillas de distancia, así como a los adyacentes, sin penalización. Aún así, sólo podrás efectuar ataques de oportunidad contra enemigos adyacentes. De igual forma, también serás capaz de flanquear sólo a rivales adyacentes.



1. Alabarda; 2. Arco largo; 3. Hacha de mano; 4. Espada corta; 5. Arco corto; 6. Espada larga; 7. Atarraga; 8. Gran hacha; 9. Pico de guerra; 10. Espada bastardia; 11. Martillo de guerra; 12. Mangual; 13. Hacha de batalla; 14. Martillo arrojado; 15. Cimitarra; 16. Guja

Crítico elevado: un arma de crítico elevado causa más daño cuando logras efectuar un golpe crítico con ella. Cada golpe crítico causa el daño máximo del arma más 1 dado adicional de daño (abreviado 1[A]) a niveles 1 a 10, 2[A] adicionales a niveles 11 a 20, y 3[A] adicionales a niveles 21 a 30. Este daño adicional se sumará a cualquier daño crítico concedido por el arma, si es mágica.

Lanzamiento leve: un ataque básico a distancia con un arma de lanzamiento leve emplea tu Destreza. Las armas de lanzamiento leve no causan tanto daño como las de lanzamiento potente, pero algunos poderes te permiten lanzar varias a la vez o en rápida sucesión.

Lanzamiento potente: arrojas el arma con tus propias manos, en lugar de emplearla para disparar otros proyectiles más pequeños. Un ataque básico a distancia con un arma de lanzamiento potente emplea tu Fuerza, en lugar de la Destreza, para modificar las tiradas de ataque y daño.

Mano torpe: un arma de mano torpe es lo bastante ligera como para que la empuñes y utilices con eficacia mientras usas otra arma en tu mano buena. No podrás atacar con ambas en el mismo turno, a menos que poseas un poder que te lo permita, pero sí podrás elegir con cuál de las dos hacerlo.

Pequeña: esta propiedad describe aquellas armas a dos manos o versátiles que un personaje Pequeño puede

emplear de la misma forma que uno Mediano. Un mediano puede usar un arco corto, por ejemplo, incluso aunque normalmente no pueda emplear armas a dos manos.

Recarga: las armas a distancia que lanzan proyectiles, incluidos arcos, ballestas y hondas, necesitan cierto tiempo para recargar. Si un arma indica “recarga gratuita” en la tabla de armas a distancia significa que podrás sacar y colocar en su sitio la munición como acción gratuita, incluida a todos los efectos en la acción empleada para atacar con el arma ese asalto. Cualquier arma que posea la propiedad de recarga necesitará las dos manos para ello, incluso aunque normalmente sólo se requiera una para dispararla (la honda, por ejemplo, es un arma a una mano, pero necesitas emplear también la otra mano para recargarla). La ballesta es un arma de “recarga menor”, lo que significa que se requiere una acción menor para colocar un virote en su mecanismo. Si algún poder te permite atacar a varios objetivos, el tiempo de recarga adicional necesario quedará cubierto por el propio poder.

Versátil: las armas versátiles se empuñan a una mano, pero también son utilizables a dos. Si haces esto último, causarás 1 punto de daño adicional con ella.

Un personaje Pequeño, como un mediano, tendrá que usar un arma versátil a dos manos y no causará daño adicional.

ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMAS CUERPO A CUERPO SENCILLAS

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Clava	+2	1d6	—	1 po	3 lb.	Maza	—
Daga	+3	1d4	5/10	1 po	1 lb.	Hoja ligera	Lanzamiento leve, mano torpe
Hoz	+2	1d6	—	2 po	2 lb.	Hoja ligera	Mano torpe
Jabalina	+2	1d6	10/20	5 po	2 lb.	Lanza	Lanzamiento potente
Lanza	+2	1d8	—	5 po	6 lb.	Lanza	Versátil
Maza	+2	1d8	—	5 po	6 lb.	Maza	Versátil

A dos manos

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Bastón	+2	1d8	—	5 po	4 lb.	Bastón	—
Gran clava	+2	2d4	—	1 po	10 lb.	Maza	—
Guadaña	+2	2d4	—	5 po	10 lb.	Hoja pesada	—
Maza de armas	+2	1d10	—	10 po	8 lb.	Maza	—

ARMAS CUERPO A CUERPO MILITARES

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Cimitarra	+2	1d8	—	10 po	4 lb.	Hoja pesada	Crítico elevado
Espada corta	+3	1d6	—	10 po	2 lb.	Hoja ligera	Mano torpe
Espada larga	+3	1d8	—	15 po	4 lb.	Hoja pesada	Versátil
Hacha de batalla	+2	1d10	—	15 po	6 lb.	Hacha	Versátil
Hacha de mano	+2	1d6	5/10	5 po	3 lb.	Hacha	Lanzam. potente, mano torpe
Mangual	+2	1d10	—	10 po	5 lb.	Mangual	Versátil
Martillo arrojadizo	+2	1d6	5/10	5 po	2 lb.	Martillo	Lanzam. potente, mano torpe
Martillo de guerra	+2	1d10	—	15 po	5 lb.	Martillo	Versátil
Pico de guerra	+2	1d8	—	15 po	6 lb.	Pico	Crítico elevado, versátil

A dos manos

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Alabarda	+2	1d10	—	25 po	12 lb.	Asta, hacha	Alcance
Alfanjón	+3	2d4	—	25 po	7 lb.	Hoja pesada	Crítico elevado
Atarraga	+2	2d6	—	30 po	12 lb.	Martillo	—
Mandoble	+3	1d10	—	30 po	8 lb.	Hoja pesada	— (en 3.0 y 3.5: espadón)
Gran hacha	+2	1d12	—	30 po	12 lb.	Hacha	Crítico elevado
Guja	+2	2d4	—	25 po	10 lb.	Asta, hoja pesada	Alcance
Lanza larga	+2	1d10	—	10 po	9 lb.	Asta, lanza	Alcance
Mangual pesado	+2	2d6	—	25 po	10 lb.	Mangual	—

ARMAS CUERPO A CUERPO SUPERIORES

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Espada bastarda	+3	1d10	—	30 po	6 lb.	Hoja pesada	Versátil
Espada ropera	+3	1d8	—	25 po	2 lb.	Hoja ligera	— (en 3.0 y 3.5: estoque)
Katar	+3	1d6	—	3 po	1 lb.	Hoja ligera	Crítico elevado, mano torpe

A dos manos

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Cadena armada	+3	2d4	—	30 po	10 lb.	Mangual	Alcance

ARMAS CUERPO A CUERPO IMPROVISADAS

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Ataque sin arma	n/d	1d4	—	—	—	Sin arma	—
Cualquiera*	n/d	1d4	—	—	1-5 lb.	Ninguno	—

A dos manos

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Cualquiera*	n/d	1d8	—	—	6-12 lb.	Ninguno	—

*Las armas improvisadas son cualquier cosa a la que eches el guante, desde una piedra hasta una silla.

ARMAS A DISTANCIA

ARMAS A DISTANCIA SENCILLAS

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Ballesta de mano	+2	1d6	10/20	25 po	2 lb.	Ballesta	Recarga gratuita
Honda	+2	1d6	10/20	1 po	0 lb.	Honda	Recarga gratuita

A dos manos

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Ballesta	+2	1d8	15/30	25 po	4 lb.	Ballesta	Recarga menor

ARMAS A DISTANCIA MILITARES

A dos manos

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Arco corto	+2	1d8	15/30	25 po	2 lb.	Arco	Pequeña, recarga gratuita
Arco largo	+2	1d10	20/40	30 po	3 lb.	Arco	Recarga gratuita

ARMAS A DISTANCIA SUPERIORES

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Shuriken (5)	+3	1d4	6/12	1 po	1/2 lb.	Hoja ligera	Lanzamiento leve

ARMAS A DISTANCIA IMPROVISADAS

A una mano

Arma	Comp.	Daño	Alcance	Precio	Peso	Grupo	Propiedades
Cualquiera*	n/d	1d4	5/10	—	1 lb.	Ninguno	—

*Las armas improvisadas son cualquier cosa a la que eches el guante, desde una piedra hasta una silla.

LECTURA DE LAS TABLAS DE ARMAS

La descripción de cada arma contiene la siguiente información, organizada en columnas en las tablas de armas correspondientes.

Arma: el nombre del arma.

Comp.: ser competente con un arma te concede un bonificador de competencia a las tiradas de ataque, que aparecerá en esta columna si ha lugar. Algunas armas son más precisas que otras, según queda reflejado en este apartado. Si no eres competente con el arma elegida, no obtendrás este bonificador.

Daño: el dado de daño que tira el arma. Cuando un poder cause cierta cantidad de veces el número de dados de daño del arma (como por ejemplo, 4[A]), tirarás el tipo de dado indicado en esta columna de la descripción. Por ejemplo, un alfanjón (que causa 2d4 puntos de daño) infligirá 8d4 de daño si se lo emplea con un poder que cause 4[A] por golpe.

Alcance: las armas que pueden atacar a distancia tienen alcance. El número anterior a la barra inclinada indica el alcance normal (en casillas) del ataque. El número siguiente a la barra muestra el alcance largo, que se puede realizar sufriendo un penalizador -2 a la tirada de ataque. Las casillas que queden más allá de esta segunda cifra se considerarán fuera del alcance del arma y no podrán ser elegidas como objetivos. Si un arma de cuerpo a cuerpo posee alcance, podrá ser arrojada y pertenecerá a la categoría de lanzamiento potente o lanzamiento leve. Si en la descripción aparece un guión, significa que el arma no se puede usar a distancia.

Precio: el coste del arma en po. Si aparece un guión, significa que el arma no cuesta nada.

Peso: el peso del arma, en libras.

Grupo y propiedades: estos términos se explican en las páginas 215 a 217.



1. Cadena armada; 2. Espada ropera; 3. Shuriken; 4. Mandoble; 5. Alfanjón; 6. Katar

ARMAS Y TAMAÑOS

Las tablas de armas están diseñadas para usuarios de tamaño Mediano, lo cual engloba a la gran mayoría de personajes jugadores. Los personajes o criaturas de mayor o menor tamaño estarán sujetos a reglas especiales.

Los personajes Pequeños emplean las mismas armas que los Medianos. No obstante, un personaje Pequeño (como un mediano) no podrá usar un arma a dos manos. Cuando un personaje Pequeño empuñe un arma versátil, tendrá que hacerlo a dos manos, y no causará daño adicional a causa de ello.

Las criaturas Grandes, Enormes y Gargantuescas emplean armas diseñadas específicamente para su tamaño. Cada categoría por encima de tamaño Mediano aumenta el dado de daño del arma en un grado.

A una mano

1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

A dos manos

1d8 → 2d4 → 1d10 → 1d12 → 2d6 → 2d8 → 2d10

Así pues, una espada larga forjada para un gigante del fuego Grande causará 1d10 puntos de daño en lugar de 1d8, mientras que un bastón Grande hará 2d4.

Las criaturas Grandes pueden usar armas a dos manos pensadas para criaturas de una categoría de tamaño inferior, considerándolas como armas a una mano. Un gigante del fuego (Grande) podría usar el mandoble de un humano a una mano, mientras que un titán del fuego (Enorme) podría usar el mandoble del gigante también a una mano. En ningún caso podrán usar un arma de una criatura de categorías de tamaño más bajas; su mano sería demasiado grande como para poder esgrimir con comodidad su pequeña empuñadura.

Las criaturas tampoco pueden emplear armas pensadas para otros seres de mayor tamaño que ellas. Un humano será incapaz de acomodar sus manos alrededor de la empuñadura de una daga de un gigante del fuego, por no hablar ya de esgrimirla con eficacia en combate.

Si una criatura con alcance natural blande un arma de alcance, ésta aumentará el alcance natural de la criatura en 1 casilla.

ARMAS DE PLATA

Algunos monstruos, como los hombres lobo, son vulnerables a los ataques realizados con armas de plata. Un arma, 30 flechas, 10 virotes de ballesta, 20 balas de honda o 5 shuriken pueden recibir un baño de plata por un coste de 500 po. En este precio no sólo se incluye el coste de la plata, sino también el tiempo y la pericia necesarios para recubrir un arma con plata sin mermar su eficacia.

VENDER EQUIPO

No puedes vender armaduras, armas o equipo aventurero mundano sin que tu DM lo permita, en cuyo caso recibirás la quinta parte de su precio de mercado. Los objetos de arte o gran calidad con un valor concreto, como una daga de oro tasada en 100 po, te reportarán dicha cantidad íntegra.

EQUIPO AVENTURERO

De raciones a antorchas, el equipo aventurero es esencial para el éxito de tu grupo. Se da por sentado que empiezas el juego con ropa sencilla, pero antes de tu primera aventura deberías equiparte con armas, armadura y demás herramientas.

Antorcha siempreardiente: esta antorcha nunca deja de arder. Emite luz mágica pero no calor, por lo que podrás guardarla en una mochila o bolsa. No podrás prender fuego a nada con ella.

Cetro solar: este objeto mágico menor emite luz en un radio de 20 casillas durante 4 horas antes de agotarse.

Componentes rituales: estos objetos son útiles para los lanzadores de rituales. Podrás comprar tantos componentes como puedas o quieras gastar. Consulta el Capítulo 10 para ver más detalles.

Equipo de aventurero estándar: este equipo incluye todos los objetos indicados en su apartado de la tabla: una mochila, un petate, pedernal y acero, un saquillo para el cinturón, dos cetros solares, raciones de viaje para 10 días, 50' de cuerda de cáñamo y un odre de agua.

Equipo de escalada: incluye todos los objetos indicados en su apartado de la tabla: un garfio de escalada, un martillo pequeño y diez pitones. Cuando emplees un equipo de escalada, obtendrás un +2 a las pruebas de Atletismo para trepar.

Herramientas de ladrón: para emplear con propiedad la habilidad de Hurto necesitas un buen juego de ganzúas,

alambres, llaves maestras, sargentos, etc. Las herramientas de ladrón conceden un +2 a las pruebas de Hurto realizadas para abrir una cerradura o desactivar una trampa.

Libro de conjuros: los magos almacenan sus conjuros diarios, conjuros de utilidad y rituales aprendidos en un libro de conjuros.

Libro de rituales: los lanzadores rituales lo emplean para poner por escrito aquellos que hayan aprendido.

Munición: las flechas se venden en aljabas de 30 unidades, los virotes de ballesta en estuches con 20 unidades y las balas de honda en un saquillo con 20 unidades. Esta munición se gasta al dispararla con un arma de proyectiles.

Pan del camino: este pan mágico llena el estómago y concede los nutrientes necesarios con apenas unos mordiscos, por lo que podrás llevar alimento para un viaje largo sin ir cargado hasta arriba.

Símbolo sagrado: se trata de un símbolo tallado con esmero en algún tipo de metal valioso, que los clérigos y paladines emplean como foco de sus oraciones. El uso de un símbolo sagrado no mágico no concede ningún beneficio. Podrás comprar un símbolo sagrado mágico para obtener un bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño con tus poderes divinos.

Utensilio arcano: los magos usan orbes, bastones o varitas como foco para sus conjuros, mientras que los brujos emplean cetros o varitas. Emplear un utensilio no mágico no concede ningún beneficio. Podrás comprar un utensilio arcano mágico para obtener un bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño con tus poderes arcanos. Si el utensilio es una vara, también podrá hacer las veces de bastón.



EQUIPO AVENTURERO

Objeto	Precio	Peso
Antorcha	1 pp	1 lb.
Antorcha siempreardiente	50 po	1 lb.
Cadena (10')	30 po	2 lb.
Cofre (vacío)	2 po	25 lb.
Componentes rituales	varía	—
Cuerda de seda (50')	10 po	5 lb.
Equipo de aventurero estándar	15 po	33 lb.
Cetro solar (2)	4 po	2 lb.
Cuerda de cáñamo (50')	1 po	10 lb.
Mochila (vacía)	2 po	2 lb.
Odre de agua	1 po	4 lb.
Pedernal y acero	1 po	—
Petate	1 pp	5 lb.
Raciones de viaje (10 días)	5 po	10 lb.
Saquillo de cinto (vacío)	1 po	1/2 lb.
Equipo de escalada	2 po	11 lb.
Garfio de escalada	1 po	4 lb.
Martillo	5 pp	2 lb.
Pitones (10)	5 pp	5 lb.
Frasco (vacío)	3 pc	1 lb.
Herramientas de ladrón	20 po	1 lb.
Libro de conjuros	50 po	3 lb.
Libro de rituales	50 po	3 lb.
Linterna	7 po	2 lb.
Munición		
Balas de honda (20)	1 po	5 lb.
Flechas (30)	1 po	3 lb.
Virote de ballesta (20)	1 po	2 lb.
Pan del camino (10 días)	50 po	1 lb.
Ropa elegante	30 po	6 lb.
Símbolo sagrado	10 po	1 lb.
Tienda de campaña	10 po	20 lb.
Utensilio arcano		
Cetro	12 po	2 lb.
Orbe	15 po	2 lb.
Vara	5 po	4 lb.
Varita	7 po	—
Vela	1 pc	—

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

Cuando no estés viajando por las zonas agrestes del mundo, podrás disfrutar de los lujos de un pueblo o villa; una cama mullida en alguna posada y comida caliente en la mesa.

Objeto	Precio
Bebida	
Cerveza (jarra)	2 pp
Vino (botella)	5 po
Comida	
Corriente	2 pp
Festín	5 po
Estancia en posada (por día)	
Habitación corriente	5 pp
Habitación lujosa	2 po

MONTURAS Y TRANSPORTE

Como se describe en el Capítulo 8, las monturas y vehículos pueden mejorar tu velocidad o aumentar la carga que puedes transportar en tus viajes. Esta tabla muestra el precio de varios tipos de transporte, así como el peso que pueden cargar. En el caso de las monturas, la capacidad mostrada es la carga normal, pesada y máxima que pueden arrastrar (consulta 'Transportar, levantar y arrastrar', más abajo). En el caso de los vehículos, se trata de la cantidad máxima de objetos que puedes transportar en ellos.

Montura o transporte	Coste	Capacidad de carga
Bote de remos	50 po	600 lb.
Caballo de guerra*	680 po	262/525/1.312 lb.
Caballo de monta*	75 po	237/475/1.187 lb.
Carro o carreta	20 po	1 ton.
Velero	10.000 po	150 ton.

*Los cuadrúpedos pueden transportar un 25% más que los bípedos.

TRANSPORTAR, LEVANTAR Y ARRASTRAR

Los aventureros transportan un montón de equipo. Cuando dicha cantidad sea crítica, podría llegar a ralentizarte e incomodar tus acciones. El peso de tu equipo rara vez llegará a ser un asunto importante, por lo que no tendrás que calcular el total exacto de tu personaje a menos que tenga pinta de ser serio.

Lo más probable es que te veas ante la incógnita de saber cuánto peso puede empujar o arrastrar por el suelo: ¿eres lo bastante fuerte como para empujar la estatua que está sobre la trampilla? Esta información está incluida en tu puntuación de Fuerza.

Multiplíca tu puntuación de Fuerza por 10. Ese es el peso, en lb., que puedes transportar sin penalizadores, y se considera una **carga normal**.

Duplica dicho número (Fuerza \times 20). El resultado será el peso máximo que puedes levantar del suelo. Si intentas transportar ese peso, no obstante, te verás ralentizado y tendrás que emplear ambas manos, por lo que no serás particularmente efectivo en dicha situación. Este peso se considera **carga pesada**.

El peso máximo que puedes empujar o arrastrar por el suelo es de cinco veces tu carga normal (Fuerza \times 50). Te verás ralentizado si intentas empujar o arrastrar más peso del que puedes transportar sin penalización, y ni podrás empujar o arrastrar dicha carga pesada por terreno difícil. A esta cantidad de peso se la conoce como **carga máxima de arrastre**.

Tu DM podría determinar que eres incapaz de transportar ciertos objetos a tu velocidad normal sin importar tu Fuerza, quizá porque son inusualmente voluminosos o poco manejables. Tu DM también te podría pedir que realices una prueba de Fuerza para empujar o levantar algo pesado en una situación apurada, como por ejemplo en medio de un combate.

A medida que obtengas niveles, el equipo mundano que compraste como personaje novato perderá su atractivo, ya que quedará empañado por los objetos mágicos que obtengas en tus viajes. Una armadura mágica que puede ocultarte en las sombras, armas mágicas que estallan en llamas, anillos mágicos que te hacen invisible o *pedras Ioun* que orbitan alrededor de tu cabeza con grandes poderes latentes; estos objetos mejoran los poderes que obtienes de tu clase y potencian tus ataques y defensas.

Los objetos mágicos tienen niveles, igual que los personajes, poderes y monstruos. El nivel del objeto es una medida general de su poder y es equivalente al nivel medio del personaje que lo usa. En la práctica, tu personaje terminará usando algunos objetos tres o cuatro niveles superiores al suyo propio, e incluso otros objetos de varios niveles menos. No existe ninguna restricción a la hora de usar o poseer objetos basándose en su nivel, excepto porque no podrás emplear el ritual Encantar objeto mágico (página 307) para crear un objeto por encima de tu nivel. Si, por cualquier razón, tu personaje de nivel 10 encontrase una espada mágica de nivel 20, podría usarla sin problemas.

A veces tendrás la oportunidad de comprar objetos mágicos igual que compras artículos mundanos. Es inusual encontrar una tienda o bazar que venda de forma regular objetos mágicos, salvo quizá los de niveles más bajos. Algunos lugares exóticos, como la legendaria ciudad de Oropel en el corazón del Caos elemental, poseen tales mercados, pero se trata de la excepción a la regla. Tu DM podría permitirte indagar en busca de alguien que venda el objeto que desees, o quizá realizar alguna pequeña investigación, pero en general podrás comprar cualquier objeto que puedas pagar.

También puedes usar el ritual de Encantar objeto mágico para crear un objeto de tu nivel o inferior. En términos monetarios, crear un objeto es lo mismo que comprarlo: gastas una cantidad de dinero igual a su precio de mercado y lo obtienes. Algunos DM prefieren que sus personajes encanten sus propios objetos en lugar de comprarlos, sobre todo los más poderosos.

A medida que aumenten tus aventuras, te encontrarás con muchos objetos mágicos como parte de los tesoros obtenidos. A menudo se tratará de objetos mágicos de nivel más elevado que el tuyo; aquellos que no puedes encantar tú mismo y que quedan fuera de tu alcance económico. Lo ideal sería que estos objetos sean útiles para alguien de tu grupo, lo cual los convertirá en un tesoro aún más valioso.

Si encuentras un objeto mágico que no desees quedarte, o si va a ocupar el lugar de otro que ya no necesitas, es posible que termines por venderlo o desencantarlo (con el ritual Desencantar objeto mágico; consulta la página 305). Esta operación no te será especialmente favorable; el precio de venta de un objeto mágico, o el valor del *residuum* que obtienes al desencantar, será sólo de una quinta parte de su precio normal. Esto significa que vender o desencantar un objeto te dará dinero o *residuum* suficiente para comprar o encantar otro de cinco niveles menos que el original.

IDENTIFICACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

La mayoría de las veces podrás determinar las propiedades y poderes de un objeto mágico mediante una breve prueba. Tras examinar el objeto en tus manos durante unos minutos, podrás hacerte una idea de qué es y qué hace. Serás capaz de examinar un objeto de cada vez mediante estas breves pruebas.

Algunos objetos mágicos pueden ser más complejos de identificar, como aquellos malditos, no estándar o los artefactos más poderosos. Tu DM podría pedirte una prueba de Arcanos para determinar sus propiedades, o quizá necesites embarcarte en alguna misión especial para encontrar un ritual que identifique o libere los poderes de un objeto único.

PRECIOS

El precio de compra de un objeto mágico permanente depende de su nivel, como se muestra en la tabla adjunta. El precio de compra de un objeto perecedero (como una poción o elixir) es mucho menor que el de un objeto permanente de su mismo nivel. El precio de venta de un objeto mágico (la

PRECIOS DE OBJETOS MÁGICOS

Nivel del objeto	Precio de compra (po)	Precio de venta (po)*
1	360	72
2	520	104
3	680	136
4	840	168
5	1.000	200
6	1.800	360
7	2.600	520
8	3.400	680
9	4.200	840
10	5.000	1.000
11	9.000	1.800
12	13.000	2.600
13	17.000	3.400
14	21.000	4.200
15	25.000	5.000
16	45.000	9.000
17	65.000	13.000
18	85.000	17.000
19	105.000	21.000
20	125.000	25.000
21	225.000	45.000
22	325.000	65.000
23	425.000	85.000
24	525.000	105.000
25	625.000	125.000
26	1.125.000	225.000
27	1.625.000	325.000
28	2.125.000	425.000
29	2.625.000	525.000
30	3.125.000	625.000

*O valor equivalente de *residuum* adquirido al desencantar el objeto



cantidad que un PJ obtiene al vender o desencantar un objeto) es de un quinto de su precio de compra.

Los precios mostrados en la tabla son los del coste de mercado básico. El precio real puede variar según su disponibilidad o demanda, pudiendo llegar a ser incluso entre un 10% y un 40% más caro de lo indicado.

CATEGORÍAS DE OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos se engloban en varias categorías genéricas: armaduras, armas, utensilios, ropa, anillos, objetos maravillosos y pociones. Los objetos de una categoría en concreto poseen efectos similares: todas las armas mágicas te conceden bonificadores al atacar con ellas, mientras que todas las botas mágicas poseen poderes relacionados con el movimiento. Aparte de estas generalizaciones, no obstante, los objetos mágicos ofrecen una amplia variedad de poderes y propiedades.

Dentro de la extensa categoría "ropa" los objetos se agrupan por prenda concreta, dependiendo de si la llevas en la cabeza o los pies, por ejemplo. Estas separaciones reciben el nombre de **espacios de objeto**, y sirven para poner un límite práctico al número de objetos mágicos que puedes llevar puestos y emplear. Sólo podrás beneficiarte de un objeto mágico que lleves en el espacio de tus brazos, incluso aunque a la hora de la verdad, podrías llevar puestos unos brazaletes y a la vez un escudo. Recibirás los beneficios del primer objeto que te pongas; cualquier otro objeto adicional que coloques

en el mismo espacio no tendrá efecto hasta que te quites el primero. A veces también te encontrarás con limitaciones físicas: no es posible llevar puestos dos yelmos a la vez.

Los objetos maravillosos incluyen una gran variedad de herramientas útiles, desde una *bolsa de contención* hasta una *alfombra voladora*. La descripción de cada objeto indicará cómo se puede beneficiar el personaje de sus poderes.

Todas las armaduras mágicas te conceden un bonificador de mejora a tu CA. Todas las armas y utensilios mágicos te otorgan un bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño realizadas al atacar con ellos. Todas las capas, amuletos y demás objetos mágicos que ocupen el espacio del cuello te concederán un bonificador de mejora a tus defensas de Fortaleza, Reflejos o Voluntad. Los demás objetos mágicos no suelen dar bonificadores a estas estadísticas numéricas, aunque siempre existe alguna excepción.

El resto de este capítulo describe una amplia selección de objetos mágicos de todos los niveles, ordenados alfabéticamente dentro de cada categoría.

LECTURA DE UN OBJETO MÁGICO

Aquí te mostramos un objeto mágico de ejemplo, el arma *vengadora sagrada*:

Vengadora sagrada

Nivel ≥ 25

El arma más valiosa de cualquier paladín

Niv 25 +5 625.000 po Niv 30 +6 3.125.000 po

Arma: hacha, hoja pesada, martillo.

Mejora: tiradas de ataque y daño.

Crítico: +1d6 de daño radiante por bonificador de mejora, y puedes gastar un esfuerzo curativo.

Propiedad: una *vengadora sagrada* causa 1d10 de daño radiante adicional si el poder que empleas para realizar el ataque posee el descriptor "radiante".

Poder (diario): acción menor. Tú y todos tus aliados en un radio de 10 casillas de ti obtenéis un +5 de poder a vuestras defensas de Fortaleza, Reflejos y Voluntad, hasta el final de tu siguiente turno.

Especial: una *vengadora sagrada* puede ser empleada como símbolo sagrado. En esos casos, sumará su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño, así como el daño adicional concedido por su propiedad (si es aplicable). No obtendrás tu bonificador de competencia con arma a la tirada de ataque si usas la *vengadora sagrada* como utensilio, en lugar de como arma.

NOMBRE Y NIVEL

El nombre del objeto mágico y su nivel aparecen en la primera línea de la descripción. Si el nivel del objeto va precedido de un signo " \geq ", significa que está disponible para más de un nivel. Las versiones de nivel superior dispondrán de mayores bonificadores o poderes y propiedades más potentes.

La *vengadora sagrada* está disponible como objeto de nivel 25 y también cuenta con una versión de mayor nivel.

DESCRIPCIÓN

El siguiente apartado ofrece una breve descripción del objeto; a veces explica sus poderes en lenguaje mundano,

otras ofrece cierta información atractiva sobre su apariencia, origen, efectos o lugar en el mundo. Este apartado no forma parte de las reglas de juego; cuando quieras saber el efecto exacto del objeto, consulta el texto principal del objeto.

CATEGORÍA Y PRECIO

La siguiente línea o líneas indica los diversos niveles y bonificadores de mejora del objeto mágico (si son aplicables) y el precio para cada versión del mismo. En el caso de las armas, la línea bajo esta información te dirá qué grupos de armas pueden ser encantados con ese mismo juego de aptitudes, mientras que para las armaduras lo hará con los cinco tipos (incluida la ropa). Si se trata de utensilios, mostrará el tipo concreto de utensilio. Para artículos de ropa, la descripción será 'Espacio de objeto': seguida del espacio correspondiente.

El precio de compra del objeto será un simple número (en el caso de un objeto de nivel fijo) o una lista de costes, como en el ejemplo de la *vengadora sagrada*.

El precio de una *vengadora sagrada* (así como su bonificador de mejora) depende de su nivel. La versión de nivel 25 es un arma +5 y cuesta 625.000 po, mientras que la versión de nivel 30 es un arma +6 y vale 3.125.000 po. Es un arma cuyas características se pueden aplicar a hachas, martillos y hojas pesadas.

MEJORA

Para aquellos objetos que conceden un bonificador de mejora, este apartado especifica a qué: CA, otras defensas o tiradas de ataque y daño.

Las armas y utensilios mágicos conceden sus bonificadores de mejora a las tiradas de ataque y daño sólo cuando empleas poderes transmitidos directamente a través del arma o utensilio (o liberados desde ellos, si dichos objetos poseen sus propios poderes de ataque).

Por ejemplo, los poderes de ataque de un guerrero se transmiten a través de un arma, por lo que sumará el bonificador de mejora de un arma mágica a sus tiradas de ataque y daño. Los poderes de ataque de un mago se transmiten mediante un utensilio (orbe, vara o varita), por lo que añadirá el bonificador de mejora del objeto a sus tiradas de ataque y daño con dichos poderes.

RESIDUUM

El *residuum* es la sustancia mágica que resulta de usar el ritual Desencantar objeto mágico sobre un objeto. Se trata de un finísimo polvillo plateado que algunos describen como magia concentrada, útil como componente genérico para rituales (consulta el Capítulo 10). En algunos lugares exóticos, el *residuum* se emplea como moneda al peso y se transporta en pequeños viales metálicos. Es una buena forma de transportar grandes cantidades de dinero; 10.000 po en *residuum* pesan lo mismo que una pieza de oro y ocupan poco más espacio, por lo que 1 libra de *residuum* valdrá 500.000 po y cabrá en un saquillo del cinto.

La descripción del poder indicará si funciona mediante el uso de un arma o utensilio. Cada descripción de clase del Capítulo 4 indica qué utensilios (si los hay) puede emplear un personaje de dicha clase para transmitir sus poderes. Por ejemplo, un clérigo puede llevar un símbolo sagrado para usar poderes con utensilios, mientras que un brujo puede hacerlo con un cetro o una varita.

El nivel de un objeto mágico y su bonificador de mejora siempre están asociados. Un objeto con un bonificador +2 siempre estará entre los niveles 6 a 10.

Nivel de objeto	Bonif. mejora
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21-25	+5
26-30	+6

Dado que una *vengadora sagrada* es un arma mágica, su bonificador de mejora se aplicará a las tiradas de ataque y daño con arma de su usuario.

CRÍTICO

En el caso de armas y utensilios mágicos, este apartado describirá qué ocurre cuando obtienes un golpe crítico usando dicho objeto. Al igual que con los bonificadores de mejora, este efecto sólo se aplicará cuando los ataques sean ejecutados con el arma o utensilio en cuestión (por ejemplo, el *proyector mágico* de un mago no se puede beneficiar del crítico indicado en la descripción de su daga mágica).

Todas las armas y utensilios mágicos causan uno o más dados adicionales de daño tras un golpe crítico. El número de dados adicionales será igual al bonificador de mejora del objeto, mientras que el tipo de dado dependerá del arma o utensilio en uso (el dado estándar para los críticos es un d6). A menos que se indique lo contrario, el tipo del daño adicional será el mismo que el del daño normal del arma.

Además del daño adicional, algunas armas o utensilios mágicos también producen otros efectos tras un golpe crítico. Esa información se incluirá en la descripción del arma. Un ataque que no cause daño tampoco podrá hacerlo mediante un golpe crítico.

Un golpe crítico con una *vengadora sagrada* causa 5d6 o 6d6 de daño adicional (dependiendo de su bonificador de mejora) y permite a su portador gastar un esfuerzo curativo.

PROPIEDAD

Algunos objetos mágicos poseen una propiedad especial que siempre está activa (o se activa bajo circunstancias concretas). Una propiedad de este tipo no suele requerir ningún tipo de acción para su activación, aunque algunas te permiten activarlas o desactivarlas a voluntad.

Mientras empuñes una *vengadora sagrada*, todos tus poderes radiantes causarán daño adicional si empleas el arma

para transmitirlos. No te hace falta activar o desactivar esta propiedad.

PODER

Algunos objetos mágicos poseen un poder especial. Este apartado, cuando aparezca en la descripción de un objeto, incluirá la acción requerida para usar dicho poder y el efecto que tendrá. En algunos casos también puede indicar las condiciones específicas bajo las cuales podrás usarlo (por ejemplo, sólo si estás maltrecho).

En general, los poderes de los objetos mágicos siguen las mismas reglas que los demás poderes (en cuanto a que poseen alcance, forma, etc.). Consulta 'Cómo leer un poder', en la página 54, para ver los detalles.

Al igual que los poderes raciales y de clase, los poderes de los objetos mágicos suelen tener palabras clave que indican su tipo de daño o efecto. Cuando emplees un objeto mágico como parte de un poder racial o de clase, se aplicarán todas las palabras clave de todos los poderes. Por ejemplo, si un paladín emplea una *espada flamígera* para atacar con un poder que cause daño radiante, el poder causará tanto daño por fuego como daño radiante.

Al igual que otros poderes, los de los objetos mágicos pueden ser poderes a voluntad, por encuentro o a veces incluso diarios. Pero los poderes de los objetos mágicos también incluyen otras dos categorías: los poderes de esfuerzo curativo son utilizables cada

vez que gastes un esfuerzo curativo, mientras que los poderes perecederos serán aquellos de los objetos de un solo uso.

A voluntad: estos poderes se pueden usar tan a menudo como su tipo de acción lo permita.

Encuentro: estos poderes se pueden usar una vez por encuentro y se renuevan cada vez que su usuario realiza un breve descanso.

Diario: el poder diario de un objeto mágico se puede emplear una vez al día y se renueva cuando su usuario realiza un descanso prolongado. Al igual que ocurre con los poderes diarios concedidos por tu clase, hay un límite al número de poderes que puedes emplear en un día concreto. Este límite dependerá de tu nivel.

A niveles 1 a 10, podrás emplear un poder diario de objeto mágico al día.

A niveles 11 a 20, podrás emplear dos poderes diarios de objeto mágico al día.

A niveles 21 a 30, podrás emplear tres poderes diarios de objeto mágico al día.

Cada uso de un poder diario de objeto mágico debe provenir de un objeto distinto. A nivel 11, por ejemplo, podrías usar los poderes diarios de dos objetos mágicos diferentes, pero no podrás activar dos poderes diarios diferentes del mismo objeto mágico. Tu hoja de personaje incluye casillas para que te sea más fácil calcular estos usos.

Cada vez que obtengas una hazaña memorable (consulta la página 259) obtendrás un uso adicional de un poder diario de un objeto mágico. Este beneficio se puede usar para activar cualquier poder diario de objeto mágico que aún no hayas usado ese día (aunque ya hayas usado otro poder diario de ese mismo objeto).

Tras haber realizado un descanso prolongado se renovarán todos los poderes diarios de tus objetos mágicos, y empezarás desde cero a efectos del número de poderes diarios de objetos mágicos que puedes usar.

Esfuerzo curativo: empiezas con un uso diario del poder, igual que en el caso de un poder diario. Podrás renovar este poder del objeto mediante una acción estándar para canalizar tu vitalidad hacia el objeto, gastando un esfuerzo curativo en el proceso. Gastar un esfuerzo curativo de esta forma no recupera puntos de golpe y, además, esta acción estándar será independiente de la acción necesaria para activar el poder del objeto.

Perecedero: algunos objetos, sobre todo pociones y elixires, contienen poderes de un solo uso que se gastan tras emplearlos.

Una vez al día, podrás emplear una *vengadora sagrada* para aumentar tus defensas y las de tus aliados. Este poder se recarga cuando realizas un descanso prolongado.

ESPECIAL

Si existe alguna regla o restricción al uso del objeto, la encontrarás aquí.



ARMADURAS

Las armaduras mágicas añaden un bonificador de mejora a la CA, por lo que un juego de *escamas dragontinas de hierro negro* +5 añadirá un total de +15 a la CA del portador (10 por la armadura de escamas y 5 por el bonificador de mejora). Si no eres competente con el tipo de armadura, sufrirás un penalizador -2 a las tiradas de ataque y defensa de Reflejos, pero seguirás beneficiándote del bonificador de mejora de la armadura mágica.

La categoría determinará qué tipos de armaduras pueden ser encantadas con un juego concreto de propiedades. "Cualquiera" significa exactamente eso: ropa, cuero, pieles, mallas, escamas y completas.

Puedes cambiar el tamaño de una armadura mágica mediante el ritual Encantar objeto mágico (consulta la página 307).

Armadura de acero angelical

Nivel ≥19

Las anillas de esta armadura brillan con la luz plateada del mar Astral.

Niv. 19 +4	105.000 po	Niv. 29 +6	2.625.000 po
Niv. 24 +5	525.000 po		

Armadura: mallas

Mejora: CA

Poder (diario): reacción inmediata. Puedes usar este poder cuando sufras un impacto debido a un ataque. Obtienes un bonificador +2 de poder a la defensa afectada por dicho ataque hasta el final del encuentro.

Armadura bebellamas

Nivel ≥14

Esta armadura completa de bella factura absorbe las llamas, lo cual ofrece cierta protección contra el fuego.

Niv. 14 +3	21.000 po	Niv. 24 +5	525.000 po
Niv. 19 +4	105.000 po	Niv. 29 +6	2.625.000 po

Armadura: completa

Mejora: CA

Propiedad: resiste fuego 10

Nivel 24 ó 29: resiste fuego 15

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando sufras un impacto debido a un ataque que contenga la palabra clave "fuego". Tú y cualquier aliado a 5 casillas o menos ganaréis resistencia contra el fuego 20 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Nivel 24 ó 29: resiste fuego 30

Armadura del buscador

Nivel ≥3

Esta armadura, muy popular entre los aventureros, es relativamente fácil de fabricar.

Niv. 3 +1	680 po	Niv. 18 +4	85.000 po
Niv. 8 +2	3.400 po	Niv. 23 +5	425.000 po
Niv. 13 +3	17.000 po	Niv. 28 +6	2.125.000 po

Armadura: cualquiera

Mejora: CA

Poder (diario): acción gratuita. Obtienes un bonificador +2 de poder a un TS que acabes de tirar; usa el nuevo resultado acumulado.

Armadura de los eladrines

Nivel ≥3

Los anillos de esta cota de mallas, creada por maestros herreros eladrines, titilan incluso bajo la luz más tenue.

Niv. 3 +1	680 po	Niv. 18 +4	85.000 po
Niv. 8 +2	3.400 po	Niv. 23 +5	425.000 po
Niv. 13 +3	17.000 po	Niv. 28 +6	2.125.000 po

Armadura: mallas

Encantamiento: CA

Propiedad: suma 1 casilla a la distancia máxima de cualquier teleportación que realices.

Nivel 13 ó 18: +2 casillas a la distancia de teleportación.

Nivel 23 ó 28: +3 casillas a la distancia de teleportación.

Armadura élfica de batalla

Nivel ≥8

Los motivos forestales tejidos en esta armadura élfica de batalla son inconfundibles.

Niv. 8 +2	3.400 po	Niv. 23 +5	425.000 po
Niv. 13 +3	17.000 po	Niv. 28 +6	2.125.000 po
Niv. 18 +4	85.000 po		

Armadura: cuero, pieles

Mejora: CA

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a los TS para evitar ser ralentizado o inmovilizado.

Poder (encuentro): acción menor. Obtienes un bonificador +2 de poder a la velocidad hasta el final del encuentro.

Armadura enana

Nivel ≥2

Forjada por los mejores armeros enanos, esta armadura estuvo disponible durante mucho tiempo únicamente para su pueblo, aunque en la actualidad algunos herreros la fabricarán para quienes puedan pagarla.

Niv. 2 +1	520 po	Niv. 17 +4	65.000 po
Niv. 7 +2	2.600 po	Niv. 22 +5	325.000 po
Niv. 12 +3	13.000 po		
Niv. 27 +6	1.625.000 po		

Armadura: mallas, escamas, coraza

Mejora: CA

Propiedad: obtienes un bonificador de objeto a tus pruebas de Aguante igual al bonificador de mejora de la armadura.

Poder (diario, curación): acción gratuita. Recuperas puntos de golpe como si hubieses gastado un esfuerzo curativo.

Armadura de fase fantasmal

Nivel ≥9

Este fino manto blanco-grisáceo se desvanece cerca de su parte inferior.

Niv. 9 +2	4.200 po	Niv. 24 +5	525.000 po
Niv. 14 +3	21.000 po	Niv. 29 +6	625.000 po
Niv. 19 +4	105.000 po		

Armadura: tela

Mejora: CA

Propiedad: ninguna.

Nivel 14: resiste necrótico 5.

Nivel 19 ó 24: resiste necrótico 10.

Nivel 29: resiste necrótico 15.

Poder (diario): acción menor. Te vuelves insustancial hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 24 ó 29: te vuelves insustancial y obtienes la aptitud 'fásica' hasta el final de tu siguiente turno.

ARMADURAS MÁGICAS

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
1	Armadura mágica +1	360	Cualquiera
2	Armadura enana +1	520	Mallas, escamas, comp.
2	Armadura rebanadora +1	520	Escamas
3	Armadura del buscador +1	680	Cualquiera
3	Armadura de los eladrines +1	680	Mallas
3	Armadura de fogonazo +1	680	Tela
3	Armadura maldita en la forja +1	680	Mallas, escamas
3	Armadura silvana +1	680	Tela, cuero, pieles
4	Armadura de hierro negro +1	840	Escamas, completa
4	Armadura de hojaoscura +1	840	Tela, cuerpo, pieles
4	Armadura del tajo sangrante +1	840	Cuero, pieles
5	Armadura forjada en combate +1	1.000	Completa
5	Armadura de hilos de sangre +1	1.000	Tela
5	Armadura de piel robiliza +1	1.000	Pieles, escamas
5	Armadura sublime +1	1.000	Mallas
5	Armadura del tajo mortal +1	1.000	Cuero, pieles
6	Armadura mágica +2	1.800	Cualquiera
7	Armadura enana +2	2.600	Mallas, escamas, comp.
7	Armadura de la hoja solar +2	2.600	Tela, cuero, pieles
7	Armadura rebanadora +2	2.600	Escamas
8	Armadura del buscador +2	3.400	Cualquiera
8	Armadura de los eladrines +2	3.400	Mallas
8	Armadura élfica de batalla +2	3.400	Cuero, pieles
8	Armadura de fogonazo +2	3.400	Tela
8	Armadura maldita en la forja +2	3.400	Mallas, escamas
8	Armadura de la montaña +2	3.400	Completa
8	Armadura silvana +2	3.400	Tela, cuero, pieles
9	Armadura de hierro negro +2	4.200	Escamas, completa
9	Armadura de hojaoscura +2	4.200	Tela, cuero, pieles
9	Armadura del tajo sangrante +2	4.200	Cuero, pieles
10	Armadura forjada en combate +2	5.000	Completa
10	Armadura de hilos de sangre +2	5.000	Tela
10	Armadura de piel robiliza +2	5.000	Pieles, escamas
10	Armadura sublime +2	5.000	Mallas
10	Armadura del tajo mortal +2	5.000	Cuero, pieles

Armadura del fogonazo

Nivel ≥3

Los maestros sastres eladrines tejen mágicamente hilos de fuego arcano en esta suave tela, empleada después para confeccionar esta túnica o chaqueta.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Armadura: tela

Mejora: CA

Propiedad: superas automáticamente tus TS contra el daño por fuego continuado.

Poder (diario, fuego): acción menor. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier criatura que te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo sufrirá 1d8 + tu modificador de Carisma de daño por fuego.

Nivel 13 ó 18: 2d8 + tu modificador de Carisma por fuego.

Nivel 23 ó 28: 3d8 + tu modificador de Carisma por fuego.

ARMADURAS MÁGICAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
11	Armadura mágica +3	9.000	Cualquiera
12	Armadura enana +3	13.000	Mallas, escamas, comp.
12	Armadura de la hoja solar +3	13.000	Tela, cuero, pieles
12	Armadura rebanadora +3	13.000	Escamas
13	Armadura del buscador +3	17.000	Cualquiera
13	Armadura de los eladrines +3	17.000	Mallas
13	Armadura élfica de batalla +3	17.000	Cuero, pieles
13	Armadura de fogonazo +3	17.000	Tela
13	Armadura de la hidra +3	17.000	Tela
13	Armadura maldita en la forja +3	17.000	Mallas, escamas
13	Armadura de la montaña +3	17.000	Escamas
13	Armadura silvana +3	17.000	Tela, cuero, pieles
13	Armadura de sombras líquidas +3	17.000	Tela, cuero
14	Armadura bebellamas +3	21.000	Completa
14	Armadura de fase fantasmal +3	21.000	Tela
14	Armadura de forja sepulcral +3	21.000	Mallas
14	Armadura de hierro negro +3	21.000	Escamas, completa
14	Armadura de hojaoscura +3	21.000	Tela, cuero, pieles
14	Armadura del tajo sangrante +3	21.000	Escamas, completa
15	Armadura forjada en combate +3	25.000	Completa
15	Armadura de hilos de sangre +3	25.000	Tela
15	Armadura de piel de troll +3	25.000	Pieles, escamas
15	Armadura piel robiliza +3	25.000	Pieles, escamas
15	Armadura sublime +3	25.000	Mallas
15	Armadura del tajo mortal +3	25.000	Cuero, pieles
16	Armadura mágica +4	45.000	Cualquiera
17	Armadura enana +4	65.000	Mallas, escamas, comp.
17	Armadura de la hoja solar +4	65.000	Tela, cuero, pieles
17	Armadura rebanadora +4	65.000	Escamas
18	Armadura del buscador +4	85.000	Cualquiera
18	Armadura de los eladrines +4	85.000	Mallas
18	Armadura élfica de batalla +4	85.000	Cuero, pieles
18	Armadura de fogonazo +4	85.000	Tela
18	Armadura de la hidra +4	85.000	Escamas
18	Armadura maldita en la forja +4	85.000	Mallas, escamas

Armadura forjada en combate

Nivel ≥5

Enanos y dracónicos no se ponen de acuerdo sobre qué raza inventó esta armadura encantada.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Armadura: completa

Mejora: CA

Propiedad: si empleas tus nuevas energías mientras estás maltrecho, recuperarás 1d10 puntos de golpe adicionales.
Nivel 15 ó 20: recuperas 2d10 puntos de golpe adicionales.
Nivel 25 ó 30: recuperas 3d10 puntos de golpe adicionales.

ARMADURAS MÁGICAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
18	Armadura de la montaña +4	85.000	Completa
18	Armadura silvana +4	85.000	Tela, cuero, pieles
18	Armadura de sombras líquidas +4	85.000	Tela, cuero
19	Armadura de acero angelical +4	105.000	Mallas
19	Armadura bebellamas +4	105.000	Completa
19	Armadura de fase fantasmal +4	105.000	Tela
19	Armadura de forja sepulcral +4	105.000	Mallas
19	Armadura forjada con el alma +4	105.000	Completa
19	Armadura de hierro negro +4	105.000	Escamas, completa
19	Armadura de hojaoscura +4	105.000	Tela, cuero, pieles
19	Armadura del tajo sangrante +4	105.000	Cuero, pieles
20	Armadura forjada en combate +4	125.000	Completa
20	Armadura de hilos de sangre +4	125.000	Tela
20	Armadura de piel de troll +4	125.000	Pieles, escamas
20	Armadura de piel robliza +4	125.000	Pieles, escamas
20	Armadura sublime +4	125.000	Mallas
20	Armadura del tajo mortal +4	125.000	Cuero, pieles
21	Armadura mágica +5	225.000	Cualquiera
22	Armadura enana +5	325.000	Mallas, escamas, comp.
22	Armadura de la hoja solar +5	325.000	Tela, cuero, pieles
22	Armadura rebanadora +5	325.000	Escamas
23	Armadura del buscador +5	425.000	Cualquiera
23	Armadura de los eladrines +5	425.000	Mallas
23	Armadura élfica de batalla +5	425.000	Cuero, pieles
23	Armadura de fogonazo +5	425.000	Tela
23	Armadura de la hidra +5	425.000	Escamas
23	Armadura maldita en la forja +5	425.000	Mallas, escamas
23	Manto del Séptimo viento +5	425.000	Tela
23	Armadura de la montaña +5	425.000	Completa
23	Armadura silvana +5	425.000	Tela, cuero, pieles
23	Armadura de sombras líquidas +5	425.000	Tela, cuero
24	Armadura de acero angelical +5	525.000	Mallas
24	Armadura bebellamas +5	525.000	Completa
24	Armadura de fase fantasmal +5	525.000	Tela
24	Armadura de forja sepulcral +5	525.000	Mallas
24	Armadura forjada con el alma +5	525.000	Completa

ARMADURAS MÁGICAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
24	Armadura de hierro negro +5	525.000	Escamas, completa
24	Armadura de hojaoscura +5	525.000	Tela, cuero, pieles
24	Armadura del tajo sangrante +5	525.000	Cuero, pieles
25	Armadura forjada en combate +5	625.000	Completa
25	Armadura de hilos de sangre +5	625.000	Tela
25	Armadura de piel de troll +5	625.000	Pieles, escamas
25	Armadura de piel robliza +5	625.000	Pieles, escamas
25	Armadura sublime +5	625.000	Mallas
25	Armadura del tajo mortal +5	625.000	Cuero, pieles
26	Armadura mágica +6	1.125.000	Cualquiera
27	Armadura enana +6	1.625.000	Mallas, escamas, comp.
27	Armadura rebanadora +6	1.625.000	Escamas
28	Armadura del buscador +6	2.125.000	Cualquiera
28	Armadura de los eladrines +6	2.125.000	Mallas
28	Armadura élfica de batalla +6	2.125.000	Cuero, pieles
28	Armadura de fogonazo +6	2.125.000	Tela
28	Armadura de la hidra +6	2.125.000	Escamas
28	Armadura maldita en la forja +6	2.125.000	Mallas, escamas
28	Manto del Séptimo viento +6	2.125.000	Tela
28	Armadura de la montaña +6	2.125.000	Completa
28	Armadura silvana +6	2.125.000	Tela, cuero, pieles
28	Armadura de sombras líquidas +6	2.125.000	Tela, cuero
29	Armadura de acero angelical +6	2.625.000	Mallas
29	Armadura bebellamas +6	2.625.000	Completa
29	Armadura de fase fantasmal +6	2.625.000	Tela
29	Armadura de forja sepulcral +6	2.625.000	Mallas
29	Armadura forjada con el alma +6	2.625.000	Completa
29	Armadura de hierro negro +6	2.625.000	Escamas, completa
29	Armadura de hojaoscura +6	2.625.000	Tela, cuerpo, pieles
29	Armadura del tajo sangrante +6	2.625.000	Cuero, pieles
30	Armadura forjada en combate +6	3.125.000	Completa
30	Armadura de hilos de sangre +6	3.125.000	Tela
30	Armadura de piel de troll +6	3.125.000	Pieles, escamas
30	Armadura de piel robliza +6	3.125.000	Pieles, escamas
30	Armadura sublime +6	3.125.000	Mallas
30	Armadura del tajo mortal +6	3.125.000	Cuero, pieles

Armadura de forja sepulcral

Nivel ≥14

Esta armadura está construida alrededor de un único anillo proveniente de la armadura funeraria de un héroe muerto hace al menos 100 años.

Niv. 14 +3	21.000 po	Niv. 24 +5	525.000 po
Niv. 19 +4	105.000 po	Niv. 29 +6	2.625.000 po

Armadura: mallas

Mejora: CA

Propiedad: resiste necrótico 10

Nivel 24 ó 29: resiste necrótico 15

Poder (diario, curación): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando un aliado a 5 casillas o menos de ti sufra daño. Gastarás un esfuerzo curativo, pero sin curarte ningún punto de golpe tú; en lugar de ello, será tu aliado el que se beneficie de la curación.

Nivel 24 ó 29: aliado en un radio de 10 casillas de ti.

Armadura forjada con el alma

Nivel ≥19

Un retazo de tu propia fuerza vital fluye a través de esta armadura, concediéndote un momento de respiro allí donde otros sucumbirían al desgaste de la batalla.

Niv. 19 +4	105.000 po	Niv. 29 +6	2.625.000 po
Niv. 24 +5	525.000 po		

Armadura: completa

Mejora: CA

Propiedad: cuando quedas reducido a 0 pg o menos, seguirás consciente hasta el final de tu siguiente turno. Si en ese momento sigues con 0 pg o menos, quedarás inconsciente (o morirás) de forma normal.

Armadura de la hidra

Nivel ≥13

Las escamas de una poderosa hidra han sido usadas para confeccionar esta armadura.

Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Armadura: escamas

Mejora: CA

Propiedad: cuando un enemigo logre un golpe crítico contra ti, obtendrás regeneración 5 hasta el final del encuentro.
Nivel 23 ó 28: obtienes regeneración 10.

Armadura de hierro negro

Nivel ≥4

El metal negro de esta armadura se torna de un rojo intenso cuando estalla la violencia.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105.000 po
Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Armadura: escamas, completa

Mejora: CA

Propiedad: resiste fuego y necrótico 5
Nivel 14 ó 19: resiste fuego y necrótico 10
Nivel 24 ó 29: resiste fuego y necrótico 15

Armadura de hilos de sangre

Nivel ≥5

Los sastres maestros entre los eladrines tejieron hilo de sangre encantada en la ligera tela usada para crear esta túnica o chaqueta.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Armadura: tela

Mejora: CA

Propiedad: cuando estés maltrecho, obtendrás un bonificador +2 de objeto a la CA y TS.

Armadura de la hoja solar

Nivel ≥7

Los maestros artesanos elfos emplean hojas del árbol del sol para crear radiantes armaduras de tela, cuero o pieles.

Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po
Niv. 17	+4	65.000 po			

Armadura: tela, cuero, pieles

Mejora: CA

Propiedad: resiste radiante 5.
Nivel 17 ó 22: resiste radiante 10.
Nivel 27: resiste radiante 15.

Poder (diario, radiante): acción gratuita. Puedes usar este poder cuando un enemigo te acierte con un ataque de oportunidad. El rival sufrirá 1d10 + tu modif. de Destreza puntos de daño radiante.
Nivel 12 ó 17: 2d10 + modif. de Destreza de daño radiante.
Nivel 22 ó 27: 3d10 + modif. de Destreza de daño radiante.

Armadura de hojaoscura

Nivel ≥4

Las hojaoscuras de los árboles funerarios del páramo Sombrio conceden a esta armadura sus propiedades protectoras.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105.000 po
Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	625.000 po

Armadura: tela, cuero, pieles.

Mejora: CA

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a la CA contra el primer ataque realizado contra ti en cada encuentro.

Armadura mágica

Nivel ≥1

Un juego básico, pero efectivo, de armadura encantada.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Armadura: cualquiera

Mejora: CA

Armadura maldita en la forja

Nivel ≥3

En días antiguos, los tíflin descargaron todo su rencor en sus forjas, como lección para aquellos que osasen traicionarlos.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Armadura: mallas, escamas

Encantamiento: CA

Poder (diario): reacción inmediata. Puedes emplear este poder cuando un enemigo te impacte con un ataque. Ese enemigo sufrirá un -2 a las tiradas de ataque (salvación termina). Cuando el enemigo salve contra esa penalización, pasará a sufrir un penalizador -1 a las tiradas de ataque (salvación termina).
Nivel 13 ó 18: penalizador -3
Nivel 23 ó 28: penalizador -8

Armadura de la montaña

Nivel ≥8

Los herreros enanos combinan la tierra elemental de sus hogares montañosos con otros metales, para crear esta armadura pesada.

Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po			

Armadura: completa

Mejora: CA

Poder (encuentro): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando te veas sometido a un efecto de empujón, tirón o deslizamiento. Reduce el movimiento obligatorio en 1 casilla.
Nivel 18 ó 23: reduce el movimiento obligatorio en 2 casillas.
Nivel 28: reduce el movimiento obligatorio en 3 casillas.

Armadura de piel de troll

Nivel ≥15

Los trolls odian a todo el mundo, pero sobre todo a ti y a tu verrugosa armadura verde.

Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 20	+4	125.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Armadura: pieles, escamas

Mejora: CA

Poder (diario, curación): acción estándar. Obtienes regeneración 5 hasta el final del encuentro o hasta que seas reducido a 0 pg o menos.

Si sufres daño por ácido o fuego, esta regeneración quedará anulada hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 25 ó 30: regeneración 10.

Armadura de piel roblizaNivel ≥ 5

El encantamiento imbuido en esta armadura endurece su material y le confiere una textura rugosa similar a la corteza de un árbol.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Armadura: pieles, escamas

Mejora: CA

Poder (diario): acción menor. Obtienes un bonificador +2 de poder a la CA hasta el final del encuentro. Cada vez que un ataque impacte a tu CA, reduce este bonificador en 1 punto (mínimo 0).

Nivel 15 ó 20: obtienes un bonificador +3 de poder.

Nivel 25 ó 30: obtienes un bonificador +4 de poder.

Armadura rebanadoraNivel ≥ 2

Púas afiladas y filos aguzados cubren cada escama de esta armadura.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65.000 po
Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po

Armadura: escamas

Mejora: CA

Propiedad: cuando un enemigo logre un golpe crítico en cuerpo a cuerpo contra ti, sufrirá 1d10 + tu modificador de Destreza de daño.

Nivel 12 ó 17: 2d10 + modificador de Destreza de daño.

Nivel 22 ó 27: 3d10 + modificador de Destreza de daño.

Armadura silvanaNivel ≥ 3

Esta armadura marrón y gris es la predilecta entre aquellos que quieren moverse como una hoja transportada por la suave brisa forestal.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Armadura: tela, cuero, pieles

Mejora: CA

Propiedad: obtienes un bonificador de objeto a las pruebas de Atletismo y Sigilo igual al bonificador de mejora de la armadura.

Armadura de sombras líquidasNivel ≥ 13

Zarcillos de la noche más oscura emanan de esta armadura totalmente negra.

Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Armadura: tela, cuero

Mejora: CA

Propiedad: obtienes un bonificador de objeto a las pruebas de Sigilo igual al bonificador de mejora de la armadura.

Poder (encuentro): acción menor. Obtienes ocultación hasta el inicio de tu siguiente turno.

Nivel 23 ó 28: obtienes invisibilidad hasta el inicio de tu siguiente turno.

Armadura sublimeNivel ≥ 5

Los clérigos y señores de la guerra a menudo buscan estas armaduras sublimes, a causa de sus propiedades, que mejoran sus poderes curativos.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Armadura: mallas

Encantamiento: CA

Poder (diario, curación): acción menor. Hasta el final de tu turno, cada personaje curado por uno de tus poderes de encuentro o diarios recuperará 1d10 + tu modificador de Carisma puntos de golpe adicionales.

Armadura del tajo mortalNivel ≥ 5

Creada a partir de las pieles de criaturas muertas por magia nigromántica, esta armadura irradia desasosiego y ofrece protección contra magia similar.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Armadura: cuero, pieles

Mejora: CA

Propiedad: resiste 5 necrótico y veneno

Poder (diario, necrótico): reacción inmediata. Puedes usar este poder cuando un enemigo te impacte con un ataque cuerpo a cuerpo. Causa 1d10 + modificador de Carisma de daño necrótico a dicho enemigo.

Nivel 15 ó 20: 2d10 + modif. de Carisma de daño necrótico.

Nivel 25 ó 30: 3d10 + modif. de Carisma de daño necrótico.

Armadura del tajo sangranteNivel ≥ 4

Esta armadura luce un tinte carmesí que se vuelve de un rojo intenso cuando se activa su poder.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105.000 po
Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Armadura: cuero, pieles

Mejora: CA

Poder (esfuerzo curativo): acción menor. Si estás maltrecho, usa la armadura para resistir 10 a todo daño hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 14 ó 19: resiste 15 a todo el daño.

Nivel 24 ó 29: resiste 20 a todo el daño.

Manto del Séptimo vientoNivel ≥ 23

Esta túnica o chaqueta encantada atrapa el más leve viento para transportarte.

Niv. 23	+5	425.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po
---------	----	------------	---------	----	--------------

Armadura: tela

Mejora: CA

Propiedad: obtienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad, pero tendrás que terminar cada turno sobre una superficie sólida o caerás.

ARMAS MÁGICAS

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
1	Arma mágica +1	360	Cualquiera
2	Arma cruel +1	520	Cualquiera
2	Arma resonante +1	520	Bastón, honda, mangual, martillo, maza
3	Arma del duelista +1	680	Hoja ligera
3	Arma de estallido ígneo +1	680	Cualquiera a distancia
3	Arma gélida +1	680	Cualquiera
3	Hoja del pacto +1	680	Hoja ligera
3	Arma tronante +1	680	Cualquiera
4	Arma de estallido atronador +1	840	Cualquiera a distancia
4	Arma del terror +1	840	Hacha, hoja pesada, martillo
5	Arma bebedidas +1	1.000 po	Cualquiera c/c
5	Arma flamígera +1	1.000 po	Cualquiera
5	Arma relampagueante +1	1.000	Cualquiera
6	Arma mágica +2	1.800 po	Cualquiera
7	Arma cruel +2	2.600	Cualquiera
7	Arma resonante +2	2.600	Bastón, honda, mangual, martillo, maza
8	Arma del duelista +2	3.400	Hoja ligera
8	Arma de estallido ígneo +2	3.400	Cualquiera a distancia
8	Arma gélida +2	3.400	Cualquiera
8	Hoja del pacto +2	3.400	Hoja ligera
8	Arma tronante +2	3.400	Cualquiera
9	Arma de estallido atronador +2	4.200	Cualquiera a distancia
9	Arma matadragones +2	4.200	Cualquiera
9	Arma del terror +2	4.200	Hacha, hoja pesada, martillo
10	Arma bebedidas +2	5.000	Cualquiera c/c

ARMAS

Un arma mágica suma su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño, por lo que un *arco largo* +3 de *estallido ígneo* sumará +3 a todas las tiradas de ataque y daño realizadas con él. Este bonificador no se aplicará a ningún daño continuado u otro tipo de daño que pueda aplicarse al ataque base.

Si no eres competente con el tipo de arma concreto no obtendrás el bonificador de competencia a las tiradas de ataque, pero seguirás disfrutando del bonificador de mejora del arma mágica.

La categoría determinará qué tipo de armas pueden ser encantadas con ese juego concreto de propiedades. "Cualquiera a distancia" incluye armas de proyectiles y aquellas con la propiedad de lanzamiento potente o lanzamiento leve. "Cualquiera" o "Cualquiera c/c" incluye todas las categorías aplicables.

Munición: las armas a distancia como los arcos, ballestas y hondas transfieren su magia a la munición correspondiente disparada con ellas. La munición (flechas, virotes o piedras) carece de su versión mágica; no puedes encontrar (ni crear) una *flecha* +1 de *estallido ígneo* o una *piedra de honda* +3, por ejemplo.

ARMAS MÁGICAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
10	Arma bersérker +2	5.000	Hacha, hoja pesada
10	Arma flamígera +2	5.000	Cualquiera
10	Arma relampagueante +2	5.000	Cualquiera
11	Arma mágica +3	9.000	Cualquiera
12	Arma cruel +3	13.000	Cualquiera
12	Arma resonante +3	13.000	Bastón, honda, mangual, martillo, maza
13	Arma del duelista +3	17.000	Hoja ligera
13	Arma de estallido ígneo +3	17.000	Cualquiera a distancia
13	Arma gélida +3	17.000	Cualquiera
13	Hoja del pacto +3	17.000	Hoja ligera
13	Arma tronante +3	17.000	Cualquiera
14	Arma de estallido atronador +3	21.000	Cualquiera a distancia
14	Arma de fase +3	21.000	Cualquiera a distancia
14	Arma matadragones +3	21.000	Cualquiera
14	Arma del terror +3	21.000	Hacha, hoja pesada, martillo
15	Arma bebedidas +3	25.000	Cualquiera de c/c
15	Arma bersérker +3	25.000	Hacha, hoja pesada
15	Arma flamígera +3	25.000	Cualquiera
15	Arma relampagueante +3	25.000	Cualquiera
16	Arma mágica +4	45.000	Cualquiera
17	Arma cruel +4	65.000	Cualquiera
17	Arma resonante +4	65.000	Bastón, honda, mangual, martillo, maza
18	Arma del duelista +4	85.000	Hoja ligera
18	Arma de estallido ígneo +4	85.000	Cualquiera a distancia
18	Arma gélida +4	85.000	Cualquiera
18	Hoja del pacto +4	85.000	Hoja ligera

Armas arrojadas: cualquier arma mágica de lanzamiento potente o lanzamiento leve, desde el modesto *shuriken* +1 hasta una *lanza* +6 del *cazador perfecto*, regresará de forma automática a manos del lanzador tras resolver cualquier ataque a distancia efectuado con ella.

Atrapar un arma arrojada a su regreso es una acción gratuita; si no quieres (o no eres capaz de) coger el arma, caerá a tus pies en tu mismo espacio.

Arma bebedidas

Nivel ≥5

Esta arma te transfiere la vitalidad de tu enemigo.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Arma: cualquiera de cuerpo a cuerpo

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño necrótico por bonificador de mejora

Propiedad: cuando reduzcas a un enemigo a 0 pg o menos con un ataque cuerpo a cuerpo realizado con este arma, obtendrás 5 pg temporales.

Nivel 15 ó 20: obtienes 10 pg temporales.

Nivel 25 ó 30: obtienes 15 pg temporales.

ARMAS MÁGICAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
18	Arma tronante +4	85.000	Cualquiera
19	Arma matadragones +4	105.000	Cualquiera
19	Arma de fase +4	105.000	Cualquiera a distancia
19	Arma del terror +4	105.000	Hacha, hoja pesada, martillo
19	Arma de estallido atronador +4	105.000	Cualquiera a distancia
20	Arma bersérker +4	125.000	Hacha, hoja pesada
20	Arma danzante +4	125.000	Hoja ligera, hoja pesada
20	Arma flamígera +4	125.000	Cualquiera
20	Arma bebedidas +4	125.000	Cualquiera c/c
20	Arma relampagueante +4	125.000	Cualquiera
21	Arma mágica +5	225.000	Cualquiera
22	Arma resonante +5	325.000	Bastón, honda, mangual, martillo, maza
22	Arma cruel +5	325.000	Cualquiera
23	Arma del duelista +5	425.000	Hoja ligera
23	Arma de estallido ígneo +5	425.000	Cualquiera a distancia
23	Arma gélida +5	425.000	Cualquiera
23	Hoja del pacto +5	425.000	Hoja ligera
23	Arma tronante +5	425.000	Cualquiera
24	Arma matadragones +5	525.000	Cualquiera
24	Arma de fase +5	525.000	Cualquiera a distancia
24	Arma del terror +5	525.000	Hacha, hoja pesada, martillo
25	Arma bersérker +5	625.000	Hacha, hoja pesada
25	Arma danzante +5	625.000	Hoja ligera, hoja pesada
25	Arma flamígera +5	625.000	Cualquiera
25	Arma vengadora sagrada +5	625.000	Hacha, hoja pesada, martillo

Arma bersérker

Nivel ≥10

Un arma de rabia pura.

Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po
Niv. 20	+4	125.000 po			

Arma: hacha, hoja pesada.

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d10 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción menor. Obtienes un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque y daño con este arma, pero sufres un penalizador -5 a todas las defensas. También obtienes resistencia 5 contra todo el daño. Los efectos duran hasta el final del encuentro o hasta que quedes inconsciente.

Nivel 20 ó 25: resiste 10 contra todo el daño.

Nivel 30: resiste 15 contra todo el daño.

ARMAS MÁGICAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)	Categorías
25	Arma bebedidas +5	625.000	Cualquiera de c/c
25	Arma relampagueante +5	625.000	Cualquiera
26	Arma mágica +6	1.125.000	Cualquiera
27	Arma resonante +6	1.625.000	Bastón, honda, mangual, martillo, maza
27	Arma cruel +6	1.625.000	Cualquiera
28	Arma del duelista +6	2.125.000	Hoja ligera
28	Arma de estallido ígneo +6	2.125.000	Cualquiera a distancia
28	Arma gélida +6	2.125.000	Cualquiera
28	Hoja del pacto +6	2.125.000	Hoja ligera
28	Arma tronante +6	2.125.000	Cualquiera
29	Arma matadragones +6	2.625.000	Cualquiera
29	Arma de fase +6	2.625.000	Cualquiera a distancia
29	Arma del terror +6	2.625.000	Hacha, hoja pesada, martillo
29	Arma de estallido atronador +6	2.625.000	Cualquiera a distancia
30	Arma bersérker +6	3.125.000	Hacha, hoja pesada
30	Arma danzante +6	3.125.000	Hoja ligera, hoja pesada
30	Arma flamígera +6	3.125.000	Cualquiera
30	Arma vengadora sagrada +6	3.125.000	Hacha, hoja pesada, martillo
30	Arma bebedidas +6	3.125.000	Cualquiera c/c
30	Arma relampagueante +6	3.125.000	Cualquiera
30	Arma del cazador perfecto +6	3.125.000	Cualquiera a distancia
30	Arma vorpalina +6	3.125.000	Hacha, hoja pesada

Arma del cazador perfecto

Nivel 30

Esta arma ignora coberturas u ocultaciones cuando se activa su magia.

Niv. 30 +6 3.125.000 po

Arma: cualquiera a distancia

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d12 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción estándar. Cuando uses este poder, localizarás automáticamente la ubicación de todas las criaturas en un radio de 10 casillas de ti, incluso aunque estén bloqueadas las líneas de visión o de efecto. Esta localización mágica durará hasta el final de tu turno. Podrás apuntar contra cualquiera de estas criaturas como si no tuviesen cobertura u ocultación; luego podrás realizar un ataque básico a distancia con este arma con un bonificador +5 a la tirada de ataque.

Arma cruel

Nivel ≥2

Algunos afirman que estas armas sienten placer al causar daño.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65.000 po
Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d12 de daño por bonificador de mejora



Arma danzante

Nivel ≥20

Este filo flota a tu lado, cortando el aire como un bailarín se desplazaría por un salón.

Niv. 20	+4	125.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po
Niv. 25	+5	625.000 po			

Arma: hoja ligera, hoja pesada

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción menor. Sueltas el arma danzante, que empezará a flotar junto a ti hasta el final de tu siguiente turno o hasta que quedes reducido a 0 pg o menos.

Podrás transmitir ataques básicos y poderes de ataque mediante el arma danzante, como si la estuvieses empuñando (incluidos todos los modificadores al daño que puedas aplicar normalmente).

Si no atacas con el arma danzante antes del final de tu turno, realizará un ataque básico de cuerpo a cuerpo contra un enemigo de tu elección a 2 casillas de ti, como si la estuvieses empuñando. Un arma danzante no puede realizar ataques de oportunidad.

A excepción del breve instante en el que ataca, el arma danzante permanece en tu espacio (incluso aunque te muevas o teleportes). Resistirá de forma automática cualquier intento de otras criaturas por adueñarse de ella.

Podrás volver a empuñar el arma en cualquier momento del encuentro, dando por terminado este efecto.

Mantenimiento menor: la espada seguirá flotando y luchando a tu lado hasta el final de tu siguiente turno.

Arma del duelista

Nivel ≥3

El arma predilecta de un pícaro.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Arma: hoja ligera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora, o +1d8 de daño por bonificador de mejora si posees ventaja en combate.

Poder (diario): acción menor. Dispondrás de ventaja en combate contra la siguiente criatura a la que ataques con este arma en este turno.

Arma de estallido atronador

Nivel ≥4

Súbitamente, el proyectil explota con un violento estampido sónico.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105.000 po
Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Arma: cualquiera a distancia

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño atronador por bonificador de mejora

Poder (diario, atronador): acción menor. El siguiente ataque básico a distancia que realices con este arma, antes del final de tu turno, se convertirá en una explosión 1 centrada en el objetivo. Emplea tu bonificador de ataque normal para el ataque básico, pero contra Fortaleza. Cada objetivo afectado sufrirá daño atronador igual al daño normal que hubieses causado con el ataque básico a distancia del arma.

Nivel 14 ó 19: explosión 2.

Nivel 24 ó 29: explosión 3.

Arma de estallido ígneo

Nivel ≥3

Esta arma a distancia oculta una ardiente sorpresa.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Arma: cualquiera a distancia

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por fuego por bonificador de mejora

Poder (diario, fuego): acción menor. El siguiente ataque básico a distancia que realices con este arma, antes del final de tu turno, se convertirá en una explosión 1 centrada en el objetivo. Emplea tu bonificador de ataque normal para el ataque básico, pero contra Reflejos. En lugar del daño habitual, cada objetivo impactado sufrirá daño continuado 5 por fuego (salvación termina).

Nivel 13 ó 18: explosión 2; daño continuado 10 por fuego.

Nivel 23 ó 28: explosión 3; daño continuado 15 por fuego.

Arma de fase

Nivel ≥14

Los proyectiles de este arma entran y salen de la realidad tras ser disparados, atravesando cualquier cobertura como si no existiese.

Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Arma: cualquiera a distancia

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: tus ataques a distancia con este arma ignoran la penalización a las tiradas de ataque a causa de cobertura o cobertura superior.

Arma flamígera

Nivel ≥5

Puedes hacer que este arma estalle en llamas.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por fuego por bonificador de mejora

Poder (a voluntad, fuego): acción gratuita. Todo el daño causado por el arma se considera daño por fuego. Otra acción gratuita devolverá el arma a su estado normal.

Poder (diario, fuego): acción gratuita. Emplea este poder cuando ataques con el arma. Causarás 1d6 puntos de daño adicional por fuego y el objetivo sufrirá 5 puntos de daño continuado por fuego (salvación termina).

Nivel 15 ó 20: 2d6 daño por fuego y daño continuado 10 por fuego.

Nivel 25 ó 30: 3d6 daño por fuego y daño continuado 15 por fuego.

Arma gélida

Nivel ≥3

Una fina capa de escarcha cubre el extremo hostil de este arma.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por frío por bonificador de mejora

Poder (a voluntad, frío): acción gratuita. Todo el daño causado por el arma se considera daño por frío. Otra acción gratuita devolverá el arma a su estado normal.

Poder (diario, frío): acción gratuita. Emplea este poder cuando golpees con el arma. Causarás 1d8 puntos de daño adicional por frío y quedará ralentizado hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 13 ó 18: 2d8 de daño por frío.

Nivel 23 ó 28: 3d8 de daño por frío.

Arma mágica

Nivel ≥1

Un arma encantada básica.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Arma matadragones

Nivel ≥9

Azote de los dragones.

Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po			

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora, o +1d12 de daño por bonificador de mejora contra dragones

Propiedad: este arma ofrece resistencia a los ataques de aliento de los dragones, como se muestra a continuación.

Nivel 9: resistencia 5.

Nivel 14 ó 19: resistencia 10.

Nivel 24 ó 29: resistencia 15.

Poder (diario): acción menor. Tu siguiente ataque con este arma contra un dragón, si se realiza antes del final de tu turno, obtendrá un bonificador +5 de poder a la tirada de ataque e ignorará cualquier resistencia del dragón.

Arma del pacto

Nivel ≥3

Los brujos sienten predilección por este arma de siniestro filo.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Arma: hoja ligera (normalmente, dagas y hoces)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: este arma actúa como un utensilio de brujo, sumando su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño para aquellos poderes de brujo que usen utensilios.

Especial: no obtienes tu bonificador de competencia con arma a la tirada de ataque si usas el arma del pacto como utensilio.

Arma relampagueante

Nivel ≥5

Esta arma restalla con electricidad contenida.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño eléctrico por bonificador de mejora

Poder (a voluntad, eléctrico): acción gratuita. Todo el daño causado por el arma se considera daño eléctrico. Otra acción gratuita devolverá el arma a su estado normal.

Poder (diario, eléctrico): acción gratuita. Emplea este poder cuando ataques con el arma. El objetivo y todos los enemigos a 2 casillas de él sufrirán 1d6 puntos de daño eléctrico.

Nivel 15 ó 20: 2d6 de daño eléctrico.

Nivel 25 ó 30: 3d6 de daño eléctrico.



Arma resonante Nivel ≥2

Un tañido ensordecedor resuena cuando este arma golpea, aturdiendo a su objetivo.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65.000 po
Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po

Arma: bastón, honda, mangual, martillo, maza

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño atronador por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando ataques con el arma. El objetivo quedará aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Arma del terror Nivel ≥4

La mordedura de este arma envía oleadas de miedo a su víctima.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105.000 po
Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Arma: hacha, hoja pesada, martillo

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, miedo): acción gratuita. Usa este poder cuando ataques con el arma. El objetivo sufrirá un penalizador -2 a todas sus defensas (salvación termina).

Arma tronante Nivel ≥3

Puedes liberar el clamor del trueno al golpear con este arma, derribando a tu enemigo con una oleada de sonido letal.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Arma: cualquiera

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño atronador por bonificador de mejora

Poder (diario, atronador): acción gratuita. Usa este poder cuando golpees con el arma. Causa 1d8 puntos de daño atronador adicional y empuja al objetivo 1 casilla.

Nivel 13 ó 18: 2d8 puntos de daño atronador adicional.

Nivel 23 ó 28: 3d8 puntos de daño atronador adicional.

Arma vorpalina Nivel 30

No hay nada tan afilado como la mordedura de una hoja vorpalina.

Niv. 30 +6 3.125.000 po

Arma: hacha, hoja pesada

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d12 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: cada vez que obtengas el resultado máximo en cualquier dado de daño de este arma, tira ese dado de nuevo y suma el resultado al total del daño. Si esta repetición de tirada vuelve a dar un resultado máximo, vuelve a tirar y sigue sumando resultados.

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando golpees con el arma. Causarás 3d12 puntos de daño adicional con el ataque.

Vengadora sagrada Nivel ≥25

El arma más valiosa de cualquier paladín

Niv 25 +5 625.000 po Niv 30 +6 3.125.000 po

Arma: hacha, hoja pesada, martillo.

Mejora: tiradas de ataque y daño.

Crítico: +1d6 de daño radiante por bonificador de mejora, y puedes gastar un esfuerzo curativo.

Propiedad: una vengadora sagrada causa 1d10 de daño radiante adicional si el poder que empleas para realizar el ataque posee el descriptor "radiante".

Poder (diario): acción menor. Tú y todos tus aliados en un radio de 10 casillas de ti obtenéis un bonificador +5 de poder a vuestras defensas de Fortaleza, Reflejos y Voluntad, hasta el final de tu siguiente turno.

Especial: una vengadora sagrada puede ser empleada como símbolo sagrado. En esos casos, sumará su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño, así como el daño adicional concedido por su propiedad (si es aplicable). No obtendrás tu bonificador de competencia con arma a la tirada de ataque si usas la vengadora sagrada como utensilio, en lugar de como arma.

ANILLOS

Los anillos mágicos ofrecen propiedades y poderes que ayudan a los personajes de múltiples formas, desde curación o uso de habilidades hasta vuelo o teleportación. Un personaje puede llevar y obtener los beneficios de hasta dos anillos mágicos (uno en cada mano). Si llevas más de dos anillos mágicos, ninguno de ellos funcionará.

ANILLOS

Niv.	Nombre	Precio (po)
14	Anillo de hierro de los señores enanos	21.000
15	Anillo de libertad de movimiento	25.000
17	Anillo de protección	65.000
18	Anillo de invisibilidad	85.000
19	Anillo de visión verdadera	105.000
20	Anillo de vuelo	125.000
21	Anillo de hechicería	225.000
24	Anillo de regeneración	525.000
26	Anillo de ópalo estelar	1.125.000

Anillo de hechicería Nivel 21

Este anillo de plata está grabado con poderosos símbolos arcanos.

Espacio de objeto: anillo 225.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +3 de objeto a tus pruebas de Arcano.

Poder (diario): acción menor. Recuperas el uso de un poder arcano de utilidad de encuentro que ya hubieses usado (como si no lo hubieses gastado este encuentro).

Si has realizado una hazaña memorable en este día, en lugar de ello recuperarás el uso de un poder arcano de ataque de encuentro.

Anillo de hierro de los señores enanos Nivel 14

Este sólido aro de hierro luce diseños geométricos propios de los señores enanos.

Espacio de objeto: anillo 21.000 po

Propiedad: obtienes un esfuerzo curativo.

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando seas alcanzado por un poder que tenga un efecto de tirón, empujón o deslizamiento. Negarás el movimiento obligatorio.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, también obtendrás inmunidad a los efectos de tirón, empujón o deslizamiento (a menos que desees ser movido) hasta el final de tu siguiente turno.

Anillo de invisibilidad Nivel 18

Este sencillo anillo dorado luce runas élficas grabadas por toda su superficie.

Espacio de objeto: anillo 85.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Sigilo.

Poder (diario, ilusión): acción estándar. Te vuelves invisible hasta el final de tu siguiente turno.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, emplear este poder sólo requiere una acción menor.

Anillo de libertad de movimiento Nivel 15

Esta banda de color azul cielo parece centellear y deslizarse por tu dedo.

Espacio de objeto: anillo 25.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Acrobacias.

Poder (diario): acción menor. Hasta el final del encuentro, obtienes un bonificador +5 de poder a tus TS para finalizar cualquier condición de inmovilizado, coartado o ralentizado.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, también podrás mover por terreno difícil como si fuese normal hasta el final del encuentro.

Anillo de ópalo estelar Nivel 26

Esta banda negra luce un ópalo estelar que brilla levemente.

Espacio de objeto: anillo 1.125.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +1 a tu velocidad.

Poder (diario, radiante, teleportación): acción de movimiento. Te teleportas hasta un radio de 10 casillas de distancia.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, una brillante explosión rugirá en tu casilla inicial tras completarse la teleportación: explosión cercana 3; ataque de Carisma (con un bonificador +5) contra Reflejos; 4d8 + modificador de Carisma de daño radiante (mitad si falla).

Anillo de protección Nivel 17

Este sencillo anillo de oro blanco lleva grabado un escudo diminuto.

Espacio de objeto: anillo 65.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a tus TS.

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando seas alcanzado por un ataque. Obtienes un bonificador +2 de poder a una única puntuación de defensa contra dicho ataque.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, este bonificador durará hasta el inicio de tu siguiente turno.

Anillo de regeneración Nivel 24

Este anillo de plata pulida está adornado con un rubí rojo sangre.

Espacio de objeto: anillo 525.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +3 de objeto a tu valor de esfuerzo curativo.

Poder (diario, curación): acción menor. Recuperas un esfuerzo curativo que ya hayas usado hoy.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, también obtendrás regeneración 10 hasta el final del encuentro, o hasta que gastes un esfuerzo curativo.

Anillo de visión verdadera Nivel 19

Este aro de oro luce una perla blanca, que parece un ojo sobre tu dedo.

Espacio de objeto: anillo 105.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Percepción.

Poder (diario): acción menor. Hasta el final de tu turno, podrás ver a las criaturas invisibles como si fuesen visibles. También ignorarás la penalización al ataque por ocultación u ocultación total.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, este poder durará hasta el final de tu siguiente turno.

Anillo de vuelo Nivel 20

Este delicado anillo de plata muestra un diseño de plumas.

Espacio de objeto: anillo 125.000 po

Propiedad: no sufres ningún daño a causa de las caídas y siempre caes de pie.

Poder (diario): acción menor. Obtienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad normal hasta el final de tu turno.

Si has realizado una hazaña memorable en este día, este poder durará hasta el final de tu siguiente turno.

CETROS

Si eres miembro de una clase que emplee cetros como utensilios, podrás aplicar el bonificador de mejora de un cetro a las tiradas de ataque y daño de cualquier poder de dicha clase que posea la palabra clave 'utensilio', además de poder usar los poderes y propiedades del propio cetro. Los miembros de otras clases no obtendrán ningún beneficio por llevar o empuñar un cetro.

Un cetro es un cilindro corto y pesado, habitualmente cubierto de runas místicas o cristales engarzados. Al igual que con muchos de los otros utensilios, no podrás realizar ataques en cuerpo a cuerpo con un cetro.

Cetro de corrupción

Nivel ≥3

Este cetro aumenta y multiplica tu Maldición de brujo.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Utensilio (cetro)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: cuando tu bonificación de pacto se active, en lugar de obtener su beneficio habitual podrás transferir tu Maldición de brujo a cada enemigo en un radio de 5 casillas del objetivo original.

Cetro de la cosecha

Nivel ≥14

Este cetro almacena el poder de tu bonificación de pacto, para que puedas liberarlo cuando quieras.

Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Utensilio (cetro)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: cuando se active tu bonificación de pacto, podrás almacenar su efecto en el cetro en lugar de usarlo inmediatamente. Tu cetro sólo puede almacenar un efecto de cada vez.

Poder (encuentro): acción menor. Usa el efecto de tu bonificación de pacto almacenado en el cetro.

Cetro del ensañamiento

Nivel ≥5

Este cetro aumenta el daño causado a quienes sufren tu Maldición de brujo.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Utensilio (cetro)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: cuando lances tu Maldición de brujo sobre un objetivo, la víctima sufrirá un daño igual al bonificador de mejora del cetro.

CETROS

Niv.	Nombre	Precio (po)
1	Cetro mágico +1	360
2	Cetro de la recompensa oscura +1	520
3	Cetro de corrupción +1	680
5	Cetro del ensañamiento +1	1.000
6	Cetro mágico +2	1.800
7	Cetro de la recompensa oscura +2	2.600
8	Cetro de corrupción +2	3.400
8	Cetro de la primera sangre +2	3.400
10	Cetro del ensañamiento +2	5.000
10	Cetro de la pira +2	5.000
11	Cetro mágico +3	9.000
12	Cetro de la recompensa oscura +3	13.000
13	Cetro de corrupción +3	17.000
13	Cetro de la primera sangre +3	17.000
14	Cetro de la cosecha +3	21.000
15	Cetro del ensañamiento +3	25.000
15	Cetro de la pira +3	25.000
16	Cetro mágico +4	45.000
17	Cetro de la recompensa oscura +4	65.000
18	Cetro de corrupción +4	85.000
18	Cetro de la primera sangre +4	85.000
19	Cetro de la cosecha +4	105.000
20	Cetro del ensañamiento +4	125.000
20	Cetro de la pira +4	125.000
21	Cetro mágico +5	225.000
22	Cetro de la recompensa oscura +5	325.000
23	Cetro de corrupción 5	425.000
23	Cetro de la garra de la muerte +5	425.000
23	Cetro de la primera sangre +5	425.000
24	Cetro de la cosecha +5	525.000
25	Cetro del ensañamiento +5	625.000
25	Cetro de la pira +5	625.000
26	Cetro mágico +6	1.125.000
27	Cetro de la recompensa oscura +6	1.625.000
28	Cetro de corrupción +6	2.125.000
28	Cetro de la garra de la muerte +6	2.125.000
28	Cetro de la primera sangre +6	2.125.000
29	Cetro de la cosecha +6	2.625.000
30	Cetro del ensañamiento +6	3.125.000
30	Cetro de la pira +6	3.125.000

Cetro de la garra de la muerte

Nivel ≥23

Un cetro que bulle con energía necrótica.

Niv. 23	+5	425.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po
---------	----	------------	---------	----	--------------

Utensilio (cetro)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: daño continuado necrótico 10 (salvación termina) y obtienes 10 pg temporales.

Nivel 28: daño continuado necrótico 15 (salvación termina) y obtienes 15 pg temporales.

Poder (diario, necrótico): acción gratuita. Emplea este poder cuando lances tu Maldición de brujo sobre un objetivo. La víctima sufrirá 10 puntos de daño continuado necrótico (salvación termina). Cada vez que sufra daño, tú obtendrás 10 pg temporales. Nivel 28: daño continuado necrótico 15 (salvación termina) y obtienes 15 pg temporales.

Cetro mágicoNivel ≥ 1 *Un cetro estándar, encantado para canalizar las energías arcanas.*

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Utensilio (cetro)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por bonificador de mejora**Cetro de la pira**Nivel ≥ 10 *Este cetro restalla con fuegos arcanos.*

Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po
Niv. 20	+4	125.000 po			

Utensilio (cetro)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por fuego por bonificador de mejora**Poder (diario):** acción gratuita. Cuando lances tu Maldición de brujo sobre un objetivo, la víctima obtendrá vulnerabilidad 2 al fuego hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 15: vulnerabilidad 3 al fuego.

Nivel 20: vulnerabilidad 4 al fuego.

Nivel 25: vulnerabilidad 5 al fuego.

Nivel 30: vulnerabilidad 6 al fuego.

Cetro de la primera sangreNivel ≥ 8 *Este cetro exige derramar la primera gota de sangre en cada batalla.*

Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po			

Utensilio (cetro)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por bonificador de mejora, o +1d8 de daño por bonificador de mejora contra criaturas que tengan su máximo de puntos de golpe.**Propiedad:** cuando golpees a una criatura que tenga su máximo de puntos de golpe con este cetro, causará 1d8 puntos de daño adicional.

Nivel 13 o 18: 2d8 de daño adicional.

Nivel 23 o 28: 3d8 de daño adicional.

Cetro de la recompensa oscuraNivel ≥ 2 *Este cetro canaliza tu Maldición de brujo a la vez que fortalece tus defensas.*

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65.000 po
Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po

Utensilio (cetro)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por bonificador de mejora**Propiedad:** cada vez que impongas tu Maldición de brujo a un enemigo, obtendrás un bonificador +1 de poder a tu CA hasta el inicio de tu siguiente turno.**ORBES**

Si eres miembro de una clase que emplee orbes como utensilios, podrás aplicar el bonificador de mejora de un orbe a las tiradas de ataque y daño de cualquier poder de dicha clase que posean la palabra clave 'utensilio', además de poder usar los poderes y propiedades del propio orbe. Los miembros de otras clases no obtendrán ningún beneficio por llevar o empuñar un orbe.

Un orbe es un objeto redondo y pesado, fabricado habitualmente en cristal o vidrio, de un tamaño pensado para acomodarse bien en la palma de una mano. Estos objetos pueden variar en color desde el cristal translúcido hasta el negro ébano, con remolinos de color enroscados en su interior. Al igual que con muchos de los otros utensilios, no podrás realizar ataques cuerpo a cuerpo con un orbe.

Orbe del azar entrometidoNivel ≥ 20 *Una esfera de cristal consistente en remolinos de oro y naranja.*

Niv. 20	+4	125.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po
Niv. 25	+5	625.000 po			

Utensilio (orbe)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por bonificador de mejora**Poder (diario):** interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando un enemigo en un radio de 10 casillas o menos recargue con éxito uno de sus poderes. En lugar de ello, la recarga fallará y tú recuperarás el uso de un poder de encuentro gastado.**Orbe de las consecuencias sangrientas**Nivel ≥ 5 *Una esfera de intenso color carmesí.*

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Utensilio (orbe)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por bonificador de mejora, o +1d10 de daño por bonificador de mejora contra criaturas maldichas**Poder (diario):** acción menor. Causa 1d6 + tu modificador de Inteligencia de daño a cada criatura maldicha a 5 casillas o menos de ti.

Nivel 15 ó 20: 2d6 + tu modificador de Inteligencia de daño.

Nivel 25 ó 30: 3d6 + tu modificador de Inteligencia de daño.

Orbe de la continuidad inevitableNivel ≥ 3 *Una esfera de cristal gris, que parece más bien una esfera de niebla sólida.*

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Utensilio (orbe)**Mejora:** tiradas de ataque y daño**Crítico:** +1d6 de daño por bonificador de mejora**Poder (diario):** acción menor. Uno de tus poderes que vaya a terminar al final de este turno, durará hasta el final del siguiente.

ORBES

Niv.	Nombre	Precio (po)
1	Orbe mágico +1	360
3	Orbe de la continuidad inevitable +1	680
5	Orbe de las consecuencias sangrientas +1	1.000
6	Orbe mágico +2	1.800
7	Orbe de la gravedad indiscutible +2	2.600
8	Orbe de la continuidad inevitable +2	3.400
9	Orbe de polaridades inversas +2	4.200
10	Orbe de las consecuencias sangrientas +2	5.000
11	Orbe mágico +3	9.000
12	Orbe de la gravedad indiscutible +3	13.000
13	Orbe de la continuidad inevitable +3	17.000
13	Orbe de las soluciones drásticas +3	17.000
14	Orbe de polaridades inversas +3	21.000
15	Orbe de las consecuencias sangrientas +3	25.000
16	Orbe mágico +4	45.000
17	Orbe de la gravedad indiscutible +4	65.000
18	Orbe de la continuidad inevitable +4	85.000
18	Orbe de las soluciones drásticas +4	85.000
19	Orbe de polaridades inversas +4	105.000
20	Orbe del azar entrometido +4	125.000
20	Orbe de las consecuencias sangrientas +4	125.000
21	Orbe mágico +5	225.000
22	Orbe de la gravedad indiscutible +5	325.000
23	Orbe de la continuidad inevitable +5	425.000
23	Orbe de las soluciones drásticas +5	425.000
24	Orbe de polaridades inversas +5	525.000
25	Orbe del azar entrometido +5	625.000
25	Orbe de las consecuencias sangrientas +5	625.000
26	Orbe mágico +6	1.125.000
27	Orbe de la gravedad indiscutible +6	1.625.000
28	Orbe de la continuidad inevitable +6	2.125.000
28	Orbe de las soluciones drásticas +6	2.125.000
29	Orbe de polaridades inversas +6	2.625.000
30	Orbe del azar entrometido +6	3.125.000
30	Orbe de las consecuencias sangrientas +6	3.125.000

Orbe de la gravedad indiscutible

Nivel ≥7

Una esfera de cristal azul celeste.

Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po
Niv. 17	+4	65.000 po			

Utensilio (orbe)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción menor. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier ataque que impacte a una criatura voladora en un radio de 10 casillas de ti también hará que dicha criatura descienda suavemente 10 casillas. Si esa distancia la hace tocar tierra, quedará tumbada en el suelo pero no sufrirá daño por el descenso.

Orbe mágico

Nivel ≥1

Un orbe de cristal estándar, encantado para canalizar energía arcana.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Utensilio (orbe)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Orbe de polaridades inversas

Nivel ≥9

Una esfera de cristal pulido, que parece una bola de cielo tormentoso.

Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po			

Utensilio (orbe)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción menor. Hasta el final de tu siguiente turno, tus ataques considerarán cualquier resistencia que posea el objetivo como vulnerabilidad 5 contra el mismo tipo de daño.

Nivel 14 o 19: vulnerabilidad 10.

Nivel 24 o 29: vulnerabilidad 15.

Orbe de las soluciones drásticas

Nivel ≥13

Una esfera de brillante cristal púrpura, iluminada por hilillos carmesíes que danzan bajo su suave superficie.

Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Utensilio (orbe)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Puedes usar este poder cuando un enemigo en un radio de 10 casillas o menos de ti quede reducido a 0 pg o menos. Inmovilizarás (salvación termina) o debilitarás (salvación termina) a otro enemigo que esté dentro del mismo radio.

SÍMBOLOS SAGRADOS

Si eres miembro de una clase que emplee símbolos sagrados como utensilios, podrás aplicar el bonificador de mejora de un símbolo sagrado a las tiradas de ataque y daño de cualquier poder de dicha clase que posea la palabra clave 'utensilio', además de poder usar los poderes y propiedades del propio símbolo sagrado. Los miembros de otras clases no obtendrán ningún beneficio por llevar o empuñar un símbolo sagrado.

Un símbolo sagrado representa a tu dios y adopta la forma de algún aspecto del mismo (consulta las páginas 21 y 22 para ver los símbolos de los dioses buenos, legales buenos y no alineados). Al igual que con muchos de los otros utensilios, no podrás realizar ataques cuerpo a cuerpo con un símbolo sagrado.

A diferencia de otros utensilios, sólo necesitas llevar puesto el símbolo para poder usar su propiedad o poderes. Si llevas puesto o sujetas más de un símbolo sagrado, ninguno de ellos funcionará.

SÍMBOLOS SAGRADOS

Niv.	Nombre	Precio (po)
1	Símbolo mágico +1	360
2	Símbolo de vida +1	520
3	Símbolo de esperanza +1	680
5	Símbolo de batalla +1	1.000
6	Símbolo mágico +2	1.800
7	Símbolo de poder +2	2.600
8	Símbolo de esperanza +2	3.400
9	Símbolo de victoria +2	4.200
10	Símbolo de batalla +2	5.000
11	Símbolo mágico +3	9.000
12	Símbolo de poder +3	13.000
12	Símbolo de vida +3	13.000
13	Símbolo de esperanza +3	17.000
14	Símbolo de victoria +3	21.000
15	Símbolo de batalla +3	25.000
16	Símbolo mágico +4	45.000
17	Símbolo de poder +4	65.000
17	Símbolo de vida +4	65.000
18	Símbolo de esperanza +4	85.000
19	Símbolo de victoria +4	105.000
20	Símbolo de batalla +4	125.000
21	Símbolo mágico +5	225.000
22	Símbolo de poder +5	325.000
22	Símbolo de vida +5	325.000
23	Símbolo de esperanza +5	425.000
23	Símbolo de esplendor +5	425.000
24	Símbolo de victoria +5	525.000
25	Símbolo de batalla +5	625.000
26	Símbolo mágico +6	1.125.000
27	Símbolo de poder +6	1.625.000
27	Símbolo de vida +6	1.625.000
28	Símbolo de esperanza +6	2.125.000
28	Símbolo de esplendor +6	2.125.000
29	Símbolo de victoria +6	2.625.000
30	Símbolo de batalla +6	3.125.000

Símbolo de batalla

Nivel ≥5

Este símbolo sagrado es el predilecto de los clérigos de batalla y sacerdotes de guerra.

Niv. 5	+1	1.000 po	Niv. 20	+4	125.000 po
Niv. 10	+2	5.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Emplea este poder cuando impactes con un ataque que emplee este símbolo sagrado. Causarás 1d10 de daño adicional.

Nivel 15 ó 20: 2d10 de daño adicional.

Nivel 25 ó 30: 3d10 de daño adicional.

Símbolo de esperanza

Nivel ≥3

El poder de tu fe facilita a tus aliados la recuperación frente a efectos debilitadores.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): reacción inmediata. Puedes usar este poder cuando tú, o un aliado a 5 casillas de ti, seáis alcanzados por un efecto que pueda ser terminado mediante una salvación. El aliado o tú obtendréis un +5 de poder a los TS contra dicho efecto.

Símbolo de esplendor

Nivel ≥23

Este símbolo brilla con el poder de tu fe.

Niv. 23	+5	425.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po
---------	----	------------	---------	----	--------------

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de radiante por bonificador de mejora

Poder (diario, curación): acción gratuita. Usa este poder cuando emplees el símbolo para atacar con un poder que posea la palabra clave 'radiante'. Un aliado a tu elección en un radio de 10 casillas podrá gastar un esfuerzo curativo.

Símbolo mágico

Nivel 1

Un símbolo sagrado de tu dios, encantado con poder mágico.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Símbolo de poder

Nivel ≥7

El poder de tu fe hace que tus enemigos se recuperen peor de los efectos debilitadores.

Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po
Niv. 17	+4	65.000 po			

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Propiedad: cuando uses este símbolo para transmitir un efecto que pueda ser finalizado por una salvación, el objetivo sufrirá un penalizador -2 a sus TS contra él.

Símbolo de victoria

Nivel ≥9

Tu dios ayuda a quienes se ayudan.

Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po			

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Puedes usar este poder cuando tú, o un aliado en un radio de 5 casillas, logréis un golpe crítico. El personaje afectado ganará un punto de acción.

Símbolo de vida

Nivel ≥2

El poder de tu fe añade energía a tus oraciones curativas.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65.000 po
Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po

Utensilio (símbolo sagrado)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, curación): acción menor. Hasta el final de tu turno, cualquier personaje curado por uno de tus poderes de encuentro o diarios recuperará 1d6 pg adicionales.

Nivel 12 o 17: recupera 2d6 pg adicionales.

Nivel 22 o 27: recupera 3d6 pg adicionales.

VARAS

Una vara es un palo de madera de tu altura aproximada o un poco más largo, coronada a veces por algún tipo de cristal decorativo u otro fetiche arcano. Creadas como varas de combate o de paseo, también están imbuidas con encantamientos arcanos que te permiten canalizar tus conjuros a través de ellas. A diferencia de otros utensilios, una vara también actúa como arma de cuerpo a cuerpo (considérala un bastón). Cuando se usa de esta forma, la vara aplicará su bonificador de mejora y daño crítico como cualquier otra arma.

No obstante, tendrás que pertenecer a una clase que pueda usar una vara como utensilio para poder aplicar sus bonificadores de mejora a las tiradas de ataque y daño de cualquiera de tus poderes de clase con la palabra clave 'utensilio', así como para usar las propiedades y poderes de la vara. Si tu clase no puede emplear varas como utensilios, o si no usas un poder con la palabra 'utensilio', la vara se considerará sencillamente un bastón mágico.

Por ejemplo, un clérigo podría poseer y utilizar una vara +3 del poder ardiente como arma de cuerpo a cuerpo: sumaría 3 a sus tiradas de ataque y daño en cuerpo a cuerpo y, si lograra un golpe crítico con ella, añadiría 3d10 puntos de daño por fuego. No obstante, no podría usar el poder de la vara junto con un poder divino que posea la palabra clave 'fuego', ya que los poderes divinos no pueden canalizarse a través de varas.

Vara del invierno

Nivel ≥4

Esta vara está grabada con símbolos invernales y está fría al tacto.

Potencia el efecto de tus conjuros de frío.

Niv. 4	+1	840 po	Niv. 19	+4	105.000 po
Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder junto con otro poder que posea la palabra clave "frío". Tras resolver dicho poder, todos los enemigos a 3 casillas de ti quedarán inmovilizados (salvación termina).

Vara mágica

Nivel ≥1

Una vara básica, encantada para canalizar energías arcanas.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Vara del mágico de guerra

Nivel ≥3

Esta vara, rematada por un cristal rojo, mejora el tamaño de tus conjuros de estallido y explosión.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder junto con otro poder que cause un efecto de estallido o explosión. Aumenta el tamaño del estallido o explosión en 1.



VARAS

Nív.	Nombre	Precio (po)
1	Vara mágica +1	360
2	Vara del poder ardiente +1	520
3	Vara del mágico de guerra +1	680
4	Vara del invierno +1	840
5	Vara de las tormentas +1	1.000
6	Vara mágica +2	1.800
7	Vara del poder ardiente +2	2.600
8	Vara del mágico de guerra +2	3.400
8	Vara de la onda atronadora +2	3.400
9	Vara del invierno +2	4.200
10	Vara de las tormentas +2	5.000
11	Vara mágica +3	9.000
12	Vara del poder ardiente +3	13.000
13	Vara del mágico de guerra +3	17.000
13	Vara de la onda atronadora +3	17.000
14	Vara del invierno +3	21.000
15	Vara de las tormentas +3	25.000
16	Vara mágica +4	45.000
17	Vara del poder ardiente +4	65.000
18	Vara del mágico de guerra +4	85.000
18	Vara de la onda atronadora +4	85.000
19	Vara del invierno +4	105.000
19	Vara de poder +4	85.000
20	Vara de las tormentas +4	125.000
21	Vara mágica +5	225.000
22	Vara del poder ardiente +5	325.000
23	Vara del mágico de guerra +5	425.000
23	Vara de la onda atronadora +5	425.000
24	Vara del invierno +5	525.000
24	Vara de poder +5	525.000
25	Vara de las tormentas +5	625.000
26	Vara mágica +6	1.125.000
27	Vara del poder ardiente +6	1.625.000
28	Vara del mágico de guerra +6	2.125.000
29	Vara del invierno +6	2.625.000
29	Vara de poder +6	2.625.000
30	Vara de las tormentas +6	3.125.000

Vara de la onda atronadora

Nivel ≥8

Esta vara cubierta de runas emite oleadas rugientes que causan daño y derriban a tus enemigos.

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño atronador por bonificador de mejora

Poder (diario, atronador): acción gratuita. Usa este poder cuando puedas empujar a una o más criaturas con uno de tus poderes. En lugar de empujarlas, las derribarás y les causarás a cada una 1d6 de daño atronador por cada casilla que las hubieses empujado normalmente con el poder original.

Nivel 13 o 18: 1d8 de daño atronador por casilla.

Nivel 23 o 28: 1d10 de daño atronador por casilla.

Vara de poder

Nivel ≥19

Esta vara, rematada por una mano garruda que sostiene un cristal azul, te permite lanzar dos veces un conjuro.

Niv. 19 +4 105.000 po Niv. 29 +6 2.625.000 po
Niv. 24 +5 525.000 po

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d10 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando logres un golpe crítico mediante un poder diario o de encuentro. Ese poder no se considerará gastado.

Vara del poder ardiente

Nivel ≥2

Esta vara está tallada con símbolos de fuego y está cálida al toque. Potencia los conjuros de fuego.

Niv. 2 +1 520 po Niv. 17 +4 65.000 po
Niv. 7 +2 2.600 po Niv. 22 +5 325.000 po
Niv. 12 +3 13.000 po Niv. 27 +6 1.625.000 po

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d8 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder junto con otro poder que posea la palabra clave 'fuego'. Tras tirar el dado, podrás repetir un número de dados igual o inferior al bonificador de mejora de la vara. Tendrás que conservar los nuevos resultados y no podrás repetir el mismo dado más de una vez.

Vara de las tormentas

Nivel ≥5

Esta vara, cubierta por runas relampagueantes, mejora el poder de los conjuros de eléctricos y atronadores.

Niv. 5 +1 1.000 po Niv. 20 +4 125.000 po
Niv. 10 +2 5.000 po Niv. 25 +5 625.000 po
Niv. 15 +3 25.000 po Niv. 30 +6 3.125.000 po

Utensilio (vara)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño eléctrico o atronador por bonificador de mejora

Poder (diario, eléctrico/atronador): acción gratuita. Usa este poder junto con otro poder que posea la palabra clave 'eléctrico' o 'atronador'. Tras resolver el poder, causas 1d8 de daño eléctrico y atronador a toda criatura en un estallido cercano 3.
Nivel 15 ó 20: 2d8 de daño eléctrico y atronador.
Nivel 25 ó 30: 3d8 de daño eléctrico y atronador.

VARITAS

Una varita es una pieza de madera fina y afilada, encantada para canalizar las energías arcanas. Si eres miembro de una clase que emplee varitas como utensilios, podrás aplicar el bonificador de mejora de una varita a las tiradas de ataque y daño de cualquier poder de dicha clase que posean la palabra clave 'utensilio', además de poder usar los poderes y propiedades de la propia varita. Los miembros de otras clases no obtendrán ningún beneficio por emplear una varita.

Usar el poder de una varita es muy similar a usarlo normalmente. Para ello debes ser capaz de usar al menos un poder de la misma fuente que la varita. Por ejemplo, un pícaro que haya adquirido al menos un poder de mago mediante dotes multiclase podría usar un poder de mago almacenado en una varita, ya que el poder que conoce y el del utensilio comparten la misma fuente arcana. A continuación se describen varias varitas, pero podrás crear las tuyas propias.

Una varita puede contener un poder de encuentro de cualquier clase capaz de usar varitas. Cuando crees una varita, podrás elegir cualquier poder de encuentro que conozcas o esté disponible para tu clase. No podrás elegir ningún poder que no sea de clase (por ejemplo, un poder de la senda de parangón).

Nivel de varita	Nivel de poder
3	1
8	2* or 3
13	6* or 7
18	10* or 13
23	16* or 17
28	22* or 23

*Indica un poder de utilidad

Varita de desollar el alma Nivel ≥18

Esta varita alberga el conjuro de brujo desollar el alma.

Niv. 18 +4 85.000 po Niv. 28 +6 2.125.000 po
Niv. 23 +5 425.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, necrótico, utensilio): acción estándar.

Como el poder de brujo *Desollar el alma*.

Varita de escudo Nivel ≥8

Esta varita alberga el conjuro de mago escudo.

Niv. 8 +2 3.400 po Niv. 23 +5 425.000 po
Niv. 13 +3 17.000 po Niv. 28 +6 2.125.000 po
Niv. 18 +4 85.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, fuerza): interrupción inmediata. Como el poder de mago *Escudo*.

Varita de explosión ígnea Nivel ≥13

Esta varita alberga el conjuro de mago explosión ígnea.

Niv. 13 +3 17.000 po Niv. 23 +5 425.000 po
Niv. 18 +4 85.000 po Niv. 28 +6 2.125.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, fuego, utensilio): acción estándar. Como el poder de mago *Explosión ígnea*.

Varita de fuego brujo Nivel ≥3

Esta varita alberga el conjuro de brujo fuego brujo.

Niv. 3 +1 680 po Niv. 18 +4 85.000 po
Niv. 8 +2 3.400 po Niv. 23 +5 425.000 po
Niv. 13 +3 17.000 po Niv. 28 +6 2.125.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, fuego, utensilio): acción estándar. Como el poder de brujo *Fuego brujo*.

Varita de lluvia sobrenatural Nivel ≥8

Esta varita alberga el conjuro de brujo lluvia sobrenatural.

Niv. 8 +2 3.400 po Niv. 23 +5 425.000 po
Niv. 13 +3 17.000 po Niv. 28 +6 2.125.000 po
Niv. 18 +4 85.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, utensilio): acción estándar. Como el poder de brujo *Lluvia sobrenatural*.

Varita mágica Nivel ≥1

Una varita básica, encantada para canalizar las energías arcanas.

Niv. 1 +1 360 po Niv. 16 +4 45.000 po
Niv. 6 +2 1.800 po Niv. 21 +5 225.000 po
Niv. 11 +3 9.000 po Niv. 26 +6 1.125.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Varita de proyectil ardiente Nivel ≥8

Esta varita alberga el conjuro de brujo proyectil ardiente.

Niv. 8 +2 3.400 po Niv. 23 +5 425.000 po
Niv. 13 +3 17.000 po Niv. 28 +6 2.125.000 po
Niv. 18 +4 85.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, fuego, utensilio): acción estándar. Como el poder de brujo *Proyectil ardiente*.

VARITAS

Niv.	Nombre	Precio (po)
1	Varita mágica +1	360
3	Varita de (poder nivel 1) +1	680
3	Varita de fuego brujo +1	680
3	Varita de rayo de debilitamiento +1	680
6	Varita mágica +2	1.800
8	Varita de (poder nivel 3 o menor) +2	3.400
8	Varita de escudo +2	3.400
8	Varita de fuego brujo +2	3.400
8	Varita de lluvia sobrenatural +2	3.400
8	Varita de proyectil ardiente +2	3.400
8	Varita de rayo de debilitamiento +2	3.400
8	Varita de rayos gélidos +2	3.400
11	Varita mágica +3	9.000
13	Varita de (poder nivel 7 o menor) +3	17.000
13	Varita de escudo +3	17.000
13	Varita de explosión ígnea +3	17.000
13	Varita de fuego brujo +3	17.000
13	Varita de lluvia sobrenatural +3	17.000
13	Varita de proyectil ardiente +3	17.000
13	Varita de rayo de debilitamiento +3	17.000
13	Varita de rayos gélidos +3	17.000
16	Varita mágica +4	45.000
18	Varita de (poder nivel 13 o menor) +4	85.000
18	Varita de desollar el alma +4	85.000
18	Varita de escudo +4	85.000
18	Varita de explosión ígnea +4	85.000

Varita de rayo de debilitamiento

Nivel ≥3

Esta varita alberga el conjuro de mago rayo de debilitamiento.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, utensilio, necrótico): acción estándar.

Como el poder de mago Rayo de debilitamiento.

Varita de rayos gélidos

Nivel ≥8

Esta varita alberga el conjuro de mago rayos gélidos.

Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po			

Utensilio (varita)

Mejora: tiradas de ataque y daño

Crítico: +1d6 de daño por bonificador de mejora

Poder (diario, arcano, frío, utensilio): acción estándar. Como el poder de mago Rayos gélidos.

VARITAS (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)
18	Varita de fuego brujo +4	85.000
18	Varita de lluvia sobrenatural +4	85.000
18	Varita de proyectil ardiente +4	85.000
18	Varita de rayo de debilitamiento +4	85.000
18	Varita de rayos gélidos +4	85.000
21	Varita mágica +5	225.000
23	Varita de (poder nivel 17 o menor) +5	425.000
23	Varita de desollar el alma +5	425.000
23	Varita de escudo +5	425.000
23	Varita de explosión ígnea +5	425.000
23	Varita de fuego brujo +5	425.000
23	Varita de lluvia sobrenatural +5	425.000
23	Varita de proyectil ardiente +5	425.000
23	Varita de rayo de debilitamiento +5	425.000
23	Varita de rayos gélidos +5	425.000
26	Varita mágica +6	1.125.000
28	Varita de (poder nivel 23 o menor) +6	2.125.000
28	Varita de desollar el alma +6	2.125.000
28	Varita de escudo +6	2.125.000
28	Varita de explosión ígnea +6	2.125.000
28	Varita de fuego brujo +6	2.125.000
28	Varita de lluvia sobrenatural +6	2.125.000
28	Varita de proyectil ardiente +6	2.125.000
28	Varita de rayo de debilitamiento +6	2.125.000
28	Varita de rayos gélidos +6	2.125.000

OBJETOS PARA LOS BRAZOS

Los escudos y brazales contienen poderes que te protegen del daño o convierten un ataque contra ti en un ataque inmediato contra tu agresor. Varias de las características concernientes a los escudos mágicos se pueden aplicar tanto a los escudos ligeros como a los pesados.

Brazales de defensa

Nivel ≥7

Estos brazaletes encantados pueden activarse para reducir el daño que sufres a causa de un ataque.

Niv. 7	2.600 po	Niv. 27	1.625.000 po
Niv. 17	65.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando sufras un impacto debido a un ataque cuerpo a cuerpo. Reduce el daño sufrido en 10 puntos.

Nivel 17: reduce el daño sufrido en 20 puntos.

Nivel 27: reduce el daño sufrido en 30 puntos.

Brazales del disparo perfecto

Nivel ≥3

Estos brazaletes encantados aumentan el daño que causas con los ataques a distancia.

Niv. 3	680 po	Niv. 23	425.000 po
Niv. 13	17.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Propiedad: cuando aciertas con un ataque básico a distancia, obtienes un bonificador +2 de objeto a la tirada de daño.

Nivel 13: bonificador +4 de objeto.

Nivel 23: bonificador +6 de objeto

OBJETOS PARA LOS BRAZOS

Niv.	Nombre	Precio
2	Brazales de golpes demoledores (grado heroico)	520
3	Brazales del disparo perfecto (grado heroico)	680
3	Escudo de protección (grado heroico)	680
5	Escudo de embestida (grado heroico)	1.000
7	Brazales de defensa (grado heroico)	2.600
8	Escudo desafiante (grado heroico)	3.400
10	Escudo guardián (grado heroico)	5.000
12	Brazales de golpes demoledores (grado de parangón)	13.000
12	Escudo de desvío (grado de parangón)	13.000
13	Brazales del disparo perfecto (grado de parangón)	17.000
14	Escudo de salvaguarda (grado de parangón)	21.000
15	Escudo de embestida (grado de parangón)	25.000
16	Escudo de intimidación dragontina (grado de parangón)	45.000
17	Brazales de defensa (grado de parangón)	65.000
18	Escudo desafiante (grado de parangón)	85.000
20	Escudo guardián (grado de parangón)	125.000
22	Brazales de golpes demoledores (grado épico)	325.000
22	Escudo de desvío (grado épico)	325.000
23	Brazales del disparo perfecto (grado épico)	425.000
23	Escudo de protección (grado épico)	425.000
24	Escudo de salvaguarda (grado épico)	525.000
25	Escudo de embestida (grado épico)	625.000
26	Escudo de intimidación dragontina (grado épico)	1.125.000
27	Brazales de defensa (grado épico)	1.625.000
28	Escudo desafiante (grado épico)	2.125.000
30	Escudo guardián (grado épico)	3.125.000

Brazales de golpes demoledores Nivel ≥2

Estos brazaletes encantados aumentan el daño que causas con tus ataques en cuerpo a cuerpo.

Niv. 2	520 po	Niv. 22	325.000 po
Niv. 12	13.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Propiedad: cuando aciertas con un ataque básico cuerpo a cuerpo, obtienes un bonificador +2 de objeto a la tirada de daño.

Nivel 12: bonificador +4 de objeto.

Nivel 22: bonificador +6 de objeto.

Escudo desafiante Nivel ≥8

Este escudo encantado ofrece curación inmediata tras haber sufrido un golpe crítico.

Niv. 8	3.400 po	Niv. 28	2.125.000 po
Niv. 18	85.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Poder (diario, curación): reacción inmediata. Puedes usar este poder cuando te alcance un golpe crítico. Puedes gastar un esfuerzo curativo.

Nivel 18: recuperas 2d6 pg adicionales.

Nivel 28: recuperas 4d6 pg adicionales.

Escudo de desvío Nivel ≥12

Este escudo encantado reduce el daño que sufres a causa de los ataques a distancia.

Niv. 12	13.000 po	Niv. 22	325.000 po
---------	-----------	---------	------------

Espacio de objeto: brazos

Propiedad: obtienes resistencia 5 contra el daño causado por cualquier ataque a distancia.

Nivel 22: obtienes resistencia 10.

Escudo de embestida Nivel ≥5

Este recio escudo puede emplearse para hacer retroceder a tus enemigos.

Niv. 5	1.000 po	Niv. 25	625.000 po
Niv. 15	25.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando aciertes a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo. Empujarás a dicho rival 1d4 casillas tras aplicar los efectos del ataque inicial.

Nivel 15: empujón de 2d4 casillas.

Nivel 25: empujón de 3d4 casillas.

Escudo guardián Nivel ≥10

Activa el poder de este escudo para defender a un aliado de un ataque.

Niv. 10	5.000 po	Niv. 30	3.125.000 po
Niv. 20	125.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando un aliado adyacente a ti sea golpeado por un ataque.

Tú sufrirás las consecuencias del ataque, en lugar de él. Tras resolverlo, obtendrás resistencia contra todo tipo de daño igual a la mitad del daño sufrido por el ataque (si has sufrido alguno) hasta el inicio de tu siguiente turno.

Nivel 20: protege a un aliado a 5 casillas de ti.

Nivel 30: protege a un aliado en un radio de 10 casillas de ti.

Escudo de intimidación dragontina Nivel ≥16

Este ornamentado escudo ofrece protección adicional contra los ataques de los dragones y puede activarse para reducir el daño de un ataque de área.

Niv. 16	45.000 po	Niv. 26	1.125.000 po
---------	-----------	---------	--------------

Espacio de objeto: brazos

Propiedad: obtienes resistencia 5 a todos los ataques de los dragones.

Nivel 26: resistencia 10 a todos los ataques de los dragones.

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando seas alcanzado por un ataque de área o cercano. El daño causado por el ataque se verá reducido en 10 puntos para ti y cualquier aliado adyacente a ti.

Nivel 26: daño reducido en 15 puntos.

Escudo de protección Nivel ≥3

Este escudo encantado os puede proteger mágicamente a ti y a un aliado, aunque durante un breve lapso de tiempo.

Niv. 3	680 po	Niv. 23	425.000 po
Niv. 13	17.000 po		

Espacio de objeto: brazos

Poder (diario): acción estándar. Un aliado adyacente y tú obtendéis resistencia 10 contra todo tipo de daño, hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 13: resistencia 15 contra todo daño.

Nivel 23: resistencia 20 contra todo daño.

Escudo de salvaguardaNivel ≥ 14 *Activa el poder de este escudo para reducir el daño sufrido por un aliado.*

Niv. 14 21.000 po

Niv. 24 525.000 po

Espacio de objeto: brazos**Poder (diario):** interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando un aliado adyacente haya sido golpeado por un ataque. Dicho aliado obtiene resistencia 15 a cualquier daño causado por el ataque.

Nivel 24: resistencia 20 a cualquier daño del ataque.

OBJETOS PARA LA CABEZA

Estos objetos albergan poderes que mejoran las habilidades basadas en la Inteligencia o la Sabiduría, aumentan el daño y potencian los sentidos.

Corona de mando

Nivel 17

*Esta ornamentada corona mejora en gran medida tus habilidades diplomáticas y de intimidación.***Espacio de objeto:** cabeza 65.000 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +4 de objeto a tus pruebas de Diplomacia e Intimidar.**Poder (diario):** acción gratuita. Puedes usar este poder cuando tú, o un aliado a 5 casillas de ti, obtengáis una mala tirada en una prueba de Diplomacia o Intimidar. Tu aliado o tú repetís la prueba y usáis el nuevo resultado.**Diadema de agudeza**

Nivel 8

*Esta sencilla diadema de metal mejora tus habilidades de percepción y perspicacia.***Espacio de objeto:** cabeza 3.400 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Percepción y Perspicacia.**Gafas de noche**

Nivel 14

*Estos anteojos te conceden visión en la oscuridad.***Espacio de objeto:** cabeza 21.000 po**Propiedad:** obtienes visión en la oscuridad.**Hierro del rencor**

Nivel 27

*Una esfera de metal con pinchos, algo más pequeña que tu puño, flota cerca de tu hombro y emite pequeñas chispas negras. Mejora enormemente tus habilidades de intimidación y arcanas.***Espacio de objeto:** cabeza 1.625.000 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +6 de objeto a tus pruebas de Arcano e Intimidación.**Propiedad:** cualquier enemigo que te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo sufre 1d10 de daño necrótico.**Nimbo de las estrellas fugaces**

Nivel 25

*Diminutos puntos de luz centelleante orbitan alrededor de tu cabeza como pequeñas estrellas, mejorando tus habilidades curativas, naturales y religiosas.***Espacio de objeto:** cabeza 625.000 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +5 de objeto a tus pruebas de Naturaleza, Religión y Sanar.**OBJETOS PARA LA CABEZA**

Niv.	Nombre	Precio (po)
6	Yelmo astado (grado heroico)	1.800
7	Tiara de autoridad	2.600
8	Diadema de agudeza	3.400
9	Yelmo de batalla (grado heroico)	4.200
10	Yelmo de los héroes (grado heroico)	5.000
12	Yelmo del águila	13.000
14	Gafas de noche	21.000
16	Yelmo astado (grado de parangón)	45.000
17	Corona de mando	65.000
18	Yelmo del basilisco	85.000
19	Yelmo de batalla (grado de parangón)	105.000
20	Yelmo de los héroes (grado de parangón)	125.000
22	Yelmo de defensa fantasmal	325.000
23	Yelmo del fénix	425.000
25	Nimbo de las estrellas fugaces	625.000
26	Yelmo astado (grado épico)	1.125.000
27	Hierro del rencor	1.625.000
28	Piedra ioun de visión verdadera	2.125.000
29	Yelmo de batalla (grado épico)	2.625.000
30	Yelmo de los héroes (grado épico)	3.125.000

Piedra ioun de visión verdadera

Nivel 28

*Este romboide de color azul oscuro flota con ligereza en el aire, concediéndote visión en la oscuridad, a la vez que mejora mucho tu percepción y perspicacia.***Espacio de objeto:** cabeza 2.125.000 po**Propiedad:** obtienes visión en la oscuridad y un bonificador +6 de objeto a tus pruebas de Percepción y Perspicacia.**Poder (diario):** acción menor. Puedes ver a las criaturas invisibles como si fuesen perfectamente visibles.**Mantenimiento menor:** el poder permanece en efecto.**Tiara de autoridad**

Nivel 7

*Esta simple diadema de metal mejora tus habilidades diplomáticas y de intimidación.***Espacio de objeto:** cabeza 2.600 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Diplomacia e Intimidar.**Yelmo del águila**

Nivel 12

*Este yelmo, tallado a imagen y semejanza de una cabeza de águila, mejora tu percepción y se puede activar para potenciar un ataque a distancia.***Espacio de objeto:** cabeza 13.000 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +3 de objeto a las pruebas de Percepción.**Poder (diario):** acción menor. Obtienes un bonificador +2 de poder a tu siguiente tirada de ataque a distancia en este turno.

Yelmo astado

Nivel ≥6

Este yelmo con cuernos aumenta el daño que haces durante un ataque en carga.

Niv. 6 1.800 po Niv. 26 1.125.000 po
Niv. 16 45.000 po

Espacio de objeto: cabeza

Propiedad: tus ataques en carga causan 1d6 puntos de daño adicional.

Nivel 16: 2d6 de daño adicional.

Nivel 26: 3d6 de daño adicional.

Yelmo del basilisco

Nivel 18

Este yelmo, tallado a imagen y semejanza de una cabeza de basilisco, puede activarse para inmovilizar a un rival.

Espacio de objeto: cabeza 85.000 po

Poder (diario): reacción inmediata. Puedes usar este poder cuando un enemigo a 5 casillas o menos de ti realice un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Dicho rival quedará inmovilizado (salvación termina).

Yelmo de batalla

Nivel ≥9

Este sencillo yelmo mejora tu iniciativa y la de tus aliados.

Niv. 9 4.200 po Niv. 29 2.625.000 po
Niv. 19 105.000 po

Espacio de objeto: cabeza

Propiedad: tanto tú como los aliados en un radio de 5 casillas de ti obtenéis un bonificador +1 de objeto a las pruebas de iniciativa.

Nivel 19: bonificador +2 de objeto.

Nivel 29: bonificador +3 de objeto.

Yelmo de la defensa fantasmal

Nivel 22

Este yelmo nebuloso te permite resistir cierto daño necrótico y puede activarse para volverte insustancial durante un breve periodo.

Espacio de objeto: cabeza 325.000 po

Propiedad: obtienes resistencia necrótica 10.

Poder (encuentro): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando sufras un impacto debido a un ataque. Te volverás insustancial hasta el inicio de tu siguiente turno.

Yelmo del fénix

Nivel 23

Este yelmo, tallado a imagen y semejanza de una cabeza de fénix, aumenta tu percepción y se puede activar para mejorar un ataque a distancia.

Espacio de objeto: cabeza 425.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a las pruebas de Percepción.

Poder (diario, fuego): acción menor. Obtienes un bonificador +2 de poder a tu siguiente tirada de ataque a distancia este turno. Si el ataque impacta, causará 2d8 puntos de daño adicional por fuego.

Yelmo de los héroes

Nivel ≥10

Este ornamentado yelmo os hace a tus aliados y a ti menos vulnerables a los efectos de miedo, y puede activarse para mejorar el ataque de un aliado.

Niv. 10 5.000 po Niv. 30 3.125.000 po
Niv. 20 125.000 po

Espacio de objeto: cabeza

Propiedad: tanto tú como tus aliados en un radio de 10 casillas obtenéis un bonificador +2 de objeto a los TS contra efectos de miedo.

Nivel 30: bonificador +5 de objeto.

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando concedas a un aliado un ataque básico. Ese aliado podrá realizar, en lugar de ello, una acción estándar. También ganará un bonificador +2 de poder a cualquier tirada de daño realizada durante dicha acción estándar.

OBJETOS PARA LA CINTURA

Los cinturones contienen poderes que mejoran las habilidades basadas en Fuerza, la curación y las resistencias.

OBJETOS PARA LA CINTURA

Niv.	Nombre	Precio (po)
2	Cinturón de vigor (grado heroico)	520
5	Cinturón de piel férrea (grado heroico)	1.000
7	Cinturón del sacrificio (grado heroico)	2.600
9	Cinturón dinámico (grado heroico)	4.200
12	Cinturón de vigor (grado de parangón)	13.000
15	Cinturón de fuerza de gigante	25.000
15	Cinturón de piel férrea (grado de parangón)	25.000
17	Cinturón del sacrificio (grado de parangón)	65.000
19	Cinturón dinámico (grado de parangón)	105.000
22	Cinturón de vigor (grado épico)	325.000
25	Cinturón de fuerza de titán	625.000
25	Cinturón de piel férrea (grado épico)	625.000
27	Cinturón del sacrificio (grado épico)	1.625.000
29	Cinturón dinámico (grado épico)	2.625.000

Cinturón dinámico

Nivel ≥9

Este cinturón de cañas intrincadamente tejidas mejora tus habilidades acrobáticas y atléticas.

Niv. 9 4.200 po Niv. 29 2.625.000 po
Niv. 19 105.000 po

Espacio de objeto: cintura

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Acrobacias y Atletismo.

Nivel 19: bonificador +4 de objeto.

Nivel 29: bonificador +6 de objeto.

Poder (diario): acción gratuita. Repite una prueba de Acrobacias o Atletismo que acabes de tirar. Usa el nuevo resultado.

Cinturón de fuerza de gigante

Nivel 15

Este rugoso cinto de cuero está engarzado con varios trozos de piedra gris pulida. Mejora tus habilidades atléticas y el daño en cuerpo a cuerpo.

Espacio de objeto: cintura 25.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Atletismo y pruebas de característica de Fuerza (pero no a los ataques de Fuerza).

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando golpees con un ataque cuerpo a cuerpo. Suma un bonificador +10 de poder a la tirada de daño.

Cinturón de fuerza de titán

Nivel 25

Este rugoso cinto de cuero está engarzado con varios trozos de obsidiana pulida. Mejora en gran medida tus habilidades atléticas y el daño en cuerpo a cuerpo.

Espacio de objeto: cintura 625.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +3 de objeto a tus pruebas de Atletismo y pruebas de característica de Fuerza (pero no a los ataques de Fuerza).

Poder (diario): acción gratuita. Obtienes un bonificador +10 de poder a todas tus tiradas de daño hasta el inicio de tu siguiente turno.

Cinturón de piel férrea

Nivel ≥5

El primero de estos cinturones de aros metálicos fue forjado por un herrero enano esclavizado por gigantes del fuego. Puede activarse para obtener protección contra los ataques con armas.

Niv. 5	1.000 po	Niv. 25	625.000 po
Niv. 15	25.000 po		

Espacio de objeto: cintura

Poder (diario): acción menor. Obtienes resistencia 5 contra todo el daño con armas hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 15: resistencia 10 contra el daño con armas.

Nivel 25: resistencia 15 contra el daño con armas.

Cinturón del sacrificio

Nivel ≥7

Este cinturón de plumas te permite ayudar a otros a curarse.

Niv. 7	2.600 po	Niv. 27	1.625.000 po
Niv. 17	65.000 po		

Espacio de objeto: cintura

Propiedad: cada aliado a 5 casillas de ti obtiene un bonificador +1 de objeto a su valor de esfuerzo curativo.

Poder (diario, curación): acción menor. Pierdes dos esfuerzos curativos, pero un aliado a 5 casillas de ti recupera uno de los suyos.

Cinturón de vigor

Nivel ≥2

Este cinturón de aros de metal mejora tus capacidades de recuperación.

Niv. 2	520 po	Niv. 22	325.000 po
Niv. 12	13.000 po		

Espacio de objeto: cintura

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a tu valor de esfuerzo curativo.

Nivel 12: bonificador +2 de objeto.

Nivel 22: bonificador +3 de objeto.

Amuleto de alas protectoras

Nivel ≥3

Este amuleto naranja reduce el daño que sufres al caer.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Propiedad: cuando caigas, reduce la distancia en 10' por cada bonificador de mejora (-10' si es +1, -20' si es +2, etc.) a efectos de calcular el daño sufrido. Siempre caerás de pie tras una caída.

Amuleto de falsa vida

Nivel ≥9

Este amuleto de color azul oscuro con una piedra carmesí aumenta tus defensas, y puede activarse para concederte puntos de golpe temporales.

Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po			

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Poder (diario): acción menor. Usa este poder cuando estés mal-trecho, para obtener tantos pg temporales como tu valor de esfuerzo curativo.

Amuleto de protección

Nivel ≥1

Este amuleto azul claro mejora tus defensas.

Niv. 1	+1	360 po	Niv. 16	+4	45.000 po
Niv. 6	+2	1.800 po	Niv. 21	+5	225.000 po
Niv. 11	+3	9.000 po	Niv. 26	+6	1.125.000 po

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Amuleto de salud

Nivel ≥3

Este amuleto dorado aumenta tus defensas y resistencia al veneno.

Niv. 3	+1	680 po	Niv. 18	+4	85.000 po
Niv. 8	+2	3.400 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Propiedad: obtienes resistencia al veneno 5.

Nivel 13 o 28: resistencia al veneno 10.

Nivel 23 o 28: resistencia al veneno 15.

Capa del caminante de las tormentas

Nivel ≥15

Esta capa de color gris oscuro con bordes que imitan relámpagos, ofrece protección contra el daño eléctrico y atronador, además de poder ser activada para causar daño a tus rivales durante cierto tiempo.

Niv. 15	+3	25.000 po	Niv. 25	+5	625.000 po
Niv. 20	+4	125.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Propiedad: obtienes resistencia eléctrica y atronadora 10.

Nivel 25 ó 30: resistencia eléctrica y atronadora 15.

Poder (diario, atronador, eléctrico): acción menor. Hasta el final de tu siguiente turno, cada vez que seas alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo tu agresor sufrirá 3d6 puntos de daño eléctrico o 3d6 puntos de daño atronador (a tu elección).

Nivel 20: 4d6 puntos de daño eléctrico o atronador.

Nivel 25: 5d6 puntos de daño eléctrico o atronador.

Nivel 30: 6d6 puntos de daño eléctrico o atronador.

OBJETOS PARA EL CUELLO

Amuletos y capas conceden bonificadores de mejora a las defensas de Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

OBJETOS PARA EL CUELLO

Niv.	Nombre	Precio (po)
1	Amuleto de protección +1	360
2	Capa de resistencia +1	520
3	Amuleto de alas protectoras +1	680
3	Amuleto de salud +1	680
6	Amuleto de protección +2	1.800
7	Capa élfica +2	2.600
7	Capa de resistencia +2	2.600
8	Amuleto de alas protectoras +2	3.400
8	Amuleto de salud +2	3.400
9	Amuleto de falsa vida +2	4.200
11	Amuleto de protección +3	9.000
12	Capa de resistencia +3	13.000
13	Amuleto de salud +3	17.000
13	Presea de sabiduría +3	17.000
14	Amuleto de falsa vida +3	21.000
14	Capa de supervivencia +3	21.000
15	Capa del caminante de las tormentas +3	25.000
16	Amuleto de protección +4	45.000
17	Capa élfica +4	65.000
17	Capa de resistencia +4	65.000
18	Amuleto de alas protectoras +4	85.000
18	Amuleto de salud +4	85.000
18	Presea de sabiduría +4	85.000
19	Amuleto de falsa vida +4	105.000
19	Capa de supervivencia +4	105.000
20	Capa del caminante de las tormentas +4	125.000

Capa élfica

Nivel ≥7

Esta capa de hojas arremolinadas, creada según la tradición élfica, aumenta tu sigilo.

Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po
Niv. 17	+4	65.000 po			

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Propiedad: obtienes un bonificador de objeto a tus pruebas de Sigilo igual al bonificador de mejora de la capa.

Capa de fuga a las Tierras salvajes

Nivel ≥20

Esta capa de color verde oscuro mejora tus defensas y puede activarse para obtener un breve respiro en las tierras Salvajes de las hadas.

Niv. 20	+4	125.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po
Niv. 25	+5	625.000 po			

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Poder (diario): acción de movimiento. Elige a un aliado al que puedas ver. Desaparecerás del mundo hasta el inicio de tu siguiente turno, momento en el cual reaparecerás en cualquier espacio libre a 5 casillas o menos del aliado seleccionado.

OBJETOS PARA EL CUELLO (CONT.)

Niv.	Nombre	Precio (po)
20	Capa de fuga a las Tierras salvajes +4	125.000
20	Capote del guardián +4	125.000
21	Amuleto de protección +5	225.000
22	Capa élfica +5	325.000
22	Capa de resistencia +5	325.000
23	Amuleto de alas protectoras +5	425.000
23	Amuleto de salud +5	425.000
23	Capa de invisibilidad +5	425.000
23	Presea de sabiduría +5	425.000
24	Amuleto de falsa vida +5	525.000
25	Capa del caminante de las tormentas +5	625.000
25	Capa de fuga a las Tierras salvajes +5	625.000
25	Capote del guardián +5	625.000
26	Amuleto de protección +6	1.125.000
27	Capa élfica +6	1.625.000
27	Capa de resistencia +6	1.625.000
28	Amuleto de alas protectoras +6	2.125.000
28	Amuleto de salud +6	2.125.000
28	Capa de invisibilidad +6	2.125.000
28	Presea de sabiduría +6	2.125.000
29	Amuleto de falsa vida +6	2.625.000
29	Capa de supervivencia +6	2.625.000
30	Capa del caminante de las tormentas +6	3.125.000
30	Capa de fuga a las Tierras salvajes +6	3.125.000
30	Capote del guardián +6	3.125.000
30	Escarabeo de invulnerabilidad +6	3.125.000

Capa de invisibilidad

Nivel ≥23

Esta capa bordada en oro aumenta tus defensas y puede activarse para volverte invisible durante un breve lapso de tiempo.

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Poder (diario, ilusión): acción estándar. Te vuelves invisible hasta el final del encuentro, o hasta que sufras un impacto debido a un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Capa de resistencia

Nivel ≥2

Esta capa bordada con hilo carmesí puede activarse para proporcionar una resistencia menor a todos los ataques.

Niv. 2	+1	520 po	Niv. 17	+4	65.000 po
Niv. 7	+2	2.600 po	Niv. 22	+5	325.000 po
Niv. 12	+3	13.000 po	Niv. 27	+6	1.625.000 po

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Poder (diario): acción menor. Obtienes resistencia 5 contra todo daño hasta el inicio de tu siguiente turno.

Nivel 12 o 17: resistencia 10 contra todo daño.

Nivel 22 o 27: resistencia 15 contra todo daño.

Capa de supervivencia

Nivel ≥9

Esta capa marrón puede ser activada para aumentar tu resistencia y ofrecerte protección contra el frío y el fuego.

Niv. 9	+2	4.200 po	Niv. 24	+5	525.000 po
Niv. 14	+3	21.000 po	Niv. 29	+6	2.625.000 po
Niv. 19	+4	105.000 po			

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Propiedad: obtienes un bonificador de objeto a tus pruebas de Aguante igual al bonificador de mejora de la capa. Obtienes resistencia al fuego y el frío 5.

Nivel 19 o 24: resistencia al fuego y el frío 10.

Nivel 29: resistencia al fuego y el frío 15.

Capote del guardián

Nivel ≥20

Este capote de color azul oscuro te permite teleportarte e intercambiar tu posición por la de un aliado.

Niv. 20	+4	125.000 po	Niv. 30	+6	3.125.000 po
Niv. 25	+5	625.000 po			

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Poder (diario, teleportación): acción de movimiento. Te teleportas al espacio de un aliado que esté en un radio de 10 casillas de ti; ese aliado se ve teleportado automáticamente a tu espacio inicial. No es necesario que tengas línea de visión ni de efecto hasta el espacio del aliado elegido.

Escarabeo de invulnerabilidad

Nivel 30

Este amuleto negro como la noche se puede activar para hacerte invulnerable durante un breve periodo de tiempo.

Niv. 30	+6	3.125.000 po
---------	----	--------------

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Poder (diario): acción menor. Obtienes inmunidad al daño hasta el final de tu siguiente turno.

Presea de sabiduría

Nivel ≥13

Este amuleto de plata aumenta tu sabiduría y se puede activar para mejorar enormemente tu fuerza de voluntad.

Niv. 13	+3	17.000 po	Niv. 23	+5	425.000 po
Niv. 18	+4	85.000 po	Niv. 28	+6	2.125.000 po

Espacio de objeto: cuello

Mejora: Fortaleza, Reflejos y Voluntad

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a tus pruebas de característica de Sabiduría y pruebas de habilidad basadas en ella (pero no a los ataques de Sabiduría).

Nivel 23 o 28: bonificador +2 de objeto.

Poder (diario): interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando seas alcanzado por un ataque que active tu defensa de Voluntad. Obtendrás un +5 de poder contra dicho ataque.

Guantes de allanamiento

Nivel 1

Estos guantes negros sin dedos lucen runas bordadas en rojo oscuro, y sirven para mejorar tus habilidades de latrocinio.

Espacio de objeto: manos 360 po

Propiedad: obtienes un +1 de objeto a tus pruebas de Hurto.

Guantes del maestro gremial

Nivel 23

Estos lujosos guantes negros mejoran enormemente tus habilidades de hurto.

Espacio de objeto: manos 425.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a tus pruebas de Latrocinio.

Poder (diario): acción menor. Cada vez que realices una prueba de Hurto durante este encuentro, tira dos veces y elige el resultado más alto.

Guantes del páramo Sombrío

Nivel ≥6

Estos flexibles guantes negros, tejidos con hilo del páramo Sombrío, son muy apreciados por magos y brujos.

Niv. 6	1.800 po	Niv. 26	1.125.000 po
Niv. 16	45.000 po		

Espacio de objeto: manos

Poder (diario, necrótico): acción menor. Cambia el tipo de daño causado por el siguiente poder arcano que uses a necrótico.

Suma 1d6 al daño causado por dicho poder (si es aplicable).

Nivel 16: suma 2d6 al daño causado.

Nivel 26: suma 3d6 al daño causado.

Guantes de perforación

Nivel 3

Estos guantes encantados pueden activarse para ignorar las resistencias de un rival durante un breve tiempo.

Espacio de objeto: manos 680 po

Poder (diario): acción menor. Hasta el final del encuentro, tus ataques ignorarán cualquier resistencia de 10 o menos.

Guantes del pícaro

Nivel 12

Estos guantes negros encantados mejoran en cierta medida tu Hurto.

Espacio de objeto: manos 13.000 po

Poder (diario): acción menor. Cada vez que realices una prueba de Hurto durante este turno, tira dos veces y elige el resultado más alto.

OBJETOS PARA LAS MANOS

Niv.	Nombre	Precio (po)
1	Guantes de allanamiento	360
3	Guantes de perforación	680
5	Guanteletes de fuerza de ogro	1.000
6	Guantes del páramo Sombrío (grado heroico)	1.800
8	Guanteletes de ariete	3.400
12	Guantes del pícaro	13.000
16	Guantes del páramo Sombrío (grado de parangón)	45.000
18	Guanteletes de destrucción	85.000
23	Guantes del maestro gremial	425.000
26	Guantes del páramo Sombrío (grado épico)	1.125.000

OBJETOS PARA LAS MANOS

Guantes y guanteletes contienen poderes que te ayudan en tus pruebas de habilidad, aumentan las tiradas de ataque y daño o incluso te permiten repetir una tirada de dados en alguna situación.

Guanteletes de ariete Nivel 8

Estos guanteletes blindados llevan el símbolo de una cabeza de carnero.

Espacio de objeto: manos 3.400 po

Propiedad: suma 1 casilla a la distancia de cualquier efecto de empujón que crees.

Guanteletes de destrucción Nivel 18

Estos guanteletes acorazados te permiten causar más del daño mínimo al realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Espacio de objeto: manos 85.000 po

Propiedad: cuando tires el daño de tus ataques en cuerpo a cuerpo, repite todos los 1 hasta que sean un resultado diferente.

Guanteletes de fuerza de ogro Nivel 5

Estos guanteletes blindados de tamaño desproporcionado aumentan tu fuerza y se pueden activar para mejorar también el daño.

Espacio de objeto: manos 1.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a tus pruebas de Atletismo y pruebas de característica de Fuerza (pero no ataques basados en Fuerza).

Poder (diario): acción gratuita. Usa este poder cuando impactes con un ataque cuerpo a cuerpo. Suma un bonificador +5 de poder a la tirada de daño.

OBJETOS PARA LOS PIES

Botas y grebas albergan poderes que mejoran tu velocidad, te ofrecen tipos de movimiento adicionales o te ayudan de alguna forma en situaciones relacionadas con los desplazamientos.

OBJETOS PARA LOS PIES

Nivel	Nombre	Precio (po)
2	Botas del acróbata	520
3	Botas de paso felino	680
4	Botas del caminante de las olas	840
5	Botas de escalada de araña	1.000
7	Grebas enanas	2.600
9	Botas de zancadas	4.200
11	Botas élficas	9.000
12	Grebas del combatiente	13.000
13	Botas aladas	17.000
14	Botas de zancadas y brincos	21.000
16	Botas de los eladrines	45.000
22	Botas de equilibrio	325.000
28	Botas de la caminata infinita	2.125.000

Botas del acróbata Nivel 2

Estas botas encantadas mejoran tus habilidades acrobáticas.

Espacio de objeto: pies 520 po

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a tus pruebas de Acrobacias.

Poder (a voluntad): acción menor. Si estás tumbado, te levantas automáticamente.

Botas aladas Nivel 13

Estas botas encantadas te protegen del daño por caída y pueden activarse para volar durante un breve instante.

Espacio de objeto: pies 17.000 po

Propiedad: no sufres daño por caída y siempre aterrizas de pie.

Poder (diario): acción de movimiento. Vuelas un número de casillas igual a tu velocidad. Al final de tu turno, flotarás lentamente hasta el suelo si no estás a su nivel.

Botas del caminante de las olas Nivel 4

Estas botas encantadas te permiten caminar por líquidos como si fuesen tierra firme.

Espacio de objeto: pies 840 po

Propiedad: si empiezas tu turno sobre una superficie sólida, podrás moverte sobre líquidos como si fuesen terreno normal. Si sigues sobre una masa líquida al final de tu turno, te hundirás.

Poder (diario): acción menor. Podrás moverte por superficies líquidas como si fuese terreno normal, hasta el final del encuentro.

Botas de la caminata infinita Nivel 28

Estas botas mágicas te permiten teleportarte una vez al día.

Espacio de objeto: pies 2.125.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a la velocidad.

Poder (diario, teleportación): acción de movimiento. Puedes teleportarte hasta 1 milla (se necesitan línea de visión y de efecto hasta el punto de destino).

Botas de los eladrines Nivel 16

Estas botas encantadas, creadas según la tradición eladrín, aumentan tu distancia de teleportación.

Espacio de objeto: pies 45.000 po

Propiedad: suma 2 al alcance máximo de cualquier teleportación que realices (que no sea la concedida por estas mismas botas).

Poder (diario, teleportación): acción de movimiento. Te teleportas hasta un máximo de 5 casillas (o hasta 10 si eres un eladrín).

Botas élficas Nivel 11

Estas botas encantadas, creadas según la tradición élfica, pueden activarse para aumentar tu velocidad y sigilo durante un breve lapso de tiempo.

Espacio de objeto: pies 9.000 po

Poder (encuentro): acción menor. Obtienes un bonificador +2 de poder a tu velocidad y pruebas de Sigilo hasta el final de tu turno.

Botas de equilibrio Nivel 22

Estas botas encantadas aumentan enormemente tus habilidades acrobáticas.

Espacio de objeto: pies 325.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a tus pruebas de Acrobacias.

Poder (diario): acción gratuita. Repite una prueba de Acrobacias que acabes de realizar. Deberás usar el nuevo resultado.

Botas de escalada de araña

Nivel 5

*Estas botas encantadas mejoran tu capacidad para trepar.***Espacio de objeto:** pies 1.000 po**Propiedad:** cuando realizas una prueba de Atletismo para trepar, puedes escalar a tu velocidad normal (en lugar de a la mitad).**Poder (diario):** acción de movimiento. Durante esta acción de movimiento, podrás desplazarte con una velocidad de escalada igual a tu velocidad terrestre.**Botas de paso felino**

Nivel 3

*Estas botas encantadas reducen el daño por caída y mejoran tus habilidades de Acrobacias y Atletismo.***Espacio de objeto:** pies 680 po**Propiedad:** cuando caigas o descendas de un salto, sufrirás sólo la mitad del daño normal por caída y siempre aterrizarás de pie.**Poder (diario):** acción gratuita. Obtienes un bonificador +5 de poder a tu siguiente prueba de Acrobacias o Atletismo.**Botas de zancadas**

Nivel 9

*Estas botas encantadas mejoran tu velocidad si no llevas armadura o es ligera.***Espacio de objeto:** pies 4.200 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +1 de objeto a tu velocidad si no llevas armadura o es ligera.**Botas de zancadas y brincos**

Nivel 14

*Estas botas encantadas mejoran tu velocidad si no llevas armadura o es ligera, además de potenciar tu capacidad para saltar.***Espacio de objeto:** pies 21.000 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +1 de objeto a tu velocidad si no llevas armadura o es ligera.**Propiedad:** obtienes un bonificador +2 de objeto a tus pruebas de Atletismo para saltar.**Greas del combatiente**

Nivel 12

*Esta armadura encantada para las piernas aumenta tu velocidad si llevas armadura pesada.***Espacio de objeto:** pies 13.000 po**Propiedad:** obtienes un bonificador +1 de objeto a tu velocidad si llevas armadura pesada.**Greas enanas**

Nivel 7

*Estas armaduras encantadas, creadas según la tradición enana, pueden activarse para negar cualquier efecto de tirón, empujón o deslizamiento.***Espacio de objeto:** pies 2.600 po**Poder (diario):** interrupción inmediata. Puedes usar este poder cuando seas alcanzado por un poder que tenga un efecto de tirón, empujón o deslizamiento. Negarás el movimiento obligatorio.**OBJETOS MARAVILLOSOS**

Esta categoría incluye algunos de los objetos más útiles e interesantes de todo el juego. No ocupan espacios de objeto ni entran dentro de las demás clasificaciones.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Niv.	Nombre	Precio (po)
4	Provisiones interminables	840
5	Bolsa de contención	1.000
10	Cuerda de escalada	5.000
10	Morral práctico	5.000
11	Piedras de recado (pareja)	9.000
11	Vela ritual	9.000
12	Bálsamo de Keoghtom	13.000
13	Polvo de aparición	17.000
14	Bote de plumas	21.000
17	Grilletes dimensionales	65.000
19	Agujero portátil	105.000
20	Alfombra voladora	125.000
20	Ankh del retorno	125.000

Agujero portátil

Nivel 19

*Este círculo negro, del tamaño de un pañuelo, se convierte en un gran agujero cuando se coloca sobre una superficie lisa.***Objeto maravilloso** 105.000 po**Poder (a voluntad):** acción estándar. Coloca un agujero portátil sobre una pared, suelo o techo (la superficie debe ser lisa para que su poder funcione). El agujero portátil creará de inmediato un boquete de 5' de ancho y 5' de profundidad. Mediante una acción estándar, cualquier criatura adyacente al agujero podrá recogerlo, siempre que no haya criaturas u objetos en su interior.**Alfombra voladora**

Nivel 20

*Esta alfombra de 4' cuadrados está tejida con diseños intrincados y runas extrañas.***Objeto maravilloso** 125.000 po**Poder (a voluntad):** acción de movimiento. Un personaje con una alfombra voladora puede ordenarle mentalmente que vuele 6 casillas. La alfombra posee una altura máxima de vuelo de 10 casillas. Si no hay ningún usuario sobre ella, flotará en el sitio a 1' del suelo (si está desenrollada) o se quedará inerte en el suelo (si está enrollada).

El vuelo de la alfombra no es del todo estable; mientras esté sobre ella, un pasajero tendrá sufrirá un penalizador -2 a su CA y defensa de Reflejos. La alfombra puede llevar a un personaje Mediano o Pequeño con un peso total de no más de 300 lb. Si se coloca más de ese peso, la alfombra (y todo lo que lleve encima) caerá al suelo; el personaje y todas sus posesiones sufrirán el daño correspondiente por caída.



Ankh del retorno

Nivel 20

Este poderoso ankh imbuye temporalmente a un aliado con suficiente fuerza vital como para permitirle regresar al combate.

Objeto maravilloso 125.000 po

Poder (diario): acción estándar. Elige a un aliado dentro de tu línea de visión que haya muerto después del final de tu último turno. Dicho aliado recuperará su máximo de puntos de golpe y quedará atontado.

El beneficiario de este poder no podrá recuperar pg, obtener pg temporales ni librarse de la condición de atontamiento. Al inicio de cada uno de sus turnos, sufrirá un daño igual a su nivel. Morirá de nuevo cuando quede reducido a 0 pg o menos, o cuando termine el encuentro en curso.

Ningún personaje puede ser afectado por un *ankh del retorno* más de una vez al día.

Bálsamo de Keoghtom

Nivel 12

Esta pequeña jarra mágica crea cada día un pegote de potente ungüento curativo.

Objeto maravilloso 13.000 po

Poder (diario, curación): acción estándar. Aplica esta sustancia sobre tu cuerpo o el de un aliado adyacente. La criatura afectada se verá liberada de inmediato de un efecto de veneno o enfermedad que pueda ser terminado mediante una salvación, o recuperará un esfuerzo curativo (a tu elección).

Bolsa de contención

Nivel 5

Este objeto parece ser un simple saco de tela marrón.

Objeto maravilloso 1.000 po

Propiedad: esta bolsa puede albergar hasta 200 lb. de peso o 20' cúbicos de volumen, pero nunca pesará más de 1 lb. Sacar un objeto de la *bolsa de contención* es una acción menor.

Bote de plumas

Nivel 14

Los secretos del bote de plumas, creado por primera vez por nobles exploradores eladrines, se han extendido hace tiempo a las demás razas.

Objeto maravilloso 21.000 po

Poder (diario): acción estándar. Al colocar esta pluma en el agua, haces que se convierta en un largo bote con forma de cisne. Esta barca puede albergar a cinco criaturas Medianas o Pequeñas (o a dos Grandes). Dos de las criaturas pueden remar para obtener velocidad 4. Tras 12 horas, o cuando su usuario lo desee (una acción menor), el bote recuperará su forma de pluma.

Cuerda de escalada

Nivel 10

Un rollo de cuerda dorada.

Objeto maravilloso 5.000 po

Propiedad: esta cuerda de 100' de largo posee 100 pg y puede soportar hasta 2.500 lb. de peso (aproximadamente, 10 criaturas Medianas y su equipo).

Poder (a voluntad): acción menor. La cuerda se mueve hasta un radio de 10 casillas a lo largo de una superficie horizontal o vertical. Como parte de la misma acción, puede amarrarse a sí misma alrededor de un objeto para fijar un punto de escalada seguro. No puede atarse a una criatura viva ni afectarla de ninguna forma.

Grilletes dimensionales

Nivel 17

Estos grilletes de energía sólida emiten un intenso destello azul cuando se colocan sobre un rival, amarrándolo sin remedio al aquí y ahora.

Objeto maravilloso 65.000 po

Poder (diario): acción estándar. Para colocar los grilletes dimensionales sobre una criatura adyacente, tendrás que realizar un ataque de Fuerza o Destreza en cuerpo a cuerpo contra los Reflejos del objetivo. Debes disponer de ventaja en combate frente a tu objetivo para poder usar los grilletes sobre él.

Una criatura retenida por este objeto se considerará sujeta y no podrá teleportarse ni ser teleportada. Escapar de los grilletes requiere una prueba de Acrobacias contra CD 35.

Los grilletes se adaptarán automáticamente a cualquier tamaño o forma de criatura. Como acción estándar, cualquier criatura adyacente a la víctima (y que no sea ella misma) podrá quitárselos de encima.

Morral práctico

Nivel 10

Esta mochila de aspecto corriente tiene un peso sorprendentemente ligero.

Objeto maravilloso 5.000 po

Propiedad: esta mochila puede albergar hasta 1.000 lb. de peso o 100' cúbicos de volumen, pero siempre pesará 1 lb.

Extraer un objeto del morral práctico es una acción menor.

Piedras de recado (pareja)

Nivel 11

Cada una de estas piedras redondas, del tamaño de un puño, luce una runa enana que se traduce como "Habla".

Objeto maravilloso 9.000 po

Poder (a voluntad): acción estándar. Hasta el final de tu siguiente turno, cualquier persona que hable a una de las piedras podrá ser escuchada por aquellas cercanas a la otra, como si el orador estuviese en el lugar de la piedra receptora. Al final de tu siguiente turno, ambas piedras quedarán agotadas. Mediante una acción menor, cualquier personaje que toque una de ellas volverá a recargarlas a ambas.

Especial: las piedras de recado suelen encontrarse en parejas sintonizadas entre sí. Se pueden crear juegos más numerosos (suma el 50% del precio base por cada piedra adicional).

Polvo de aparición

Nivel 13

Este sencillo saquillo contiene un puñado de polvo rutilante, que se renueva cada cierto tiempo.

Objeto maravilloso 17.000 po

Poder (encuentro): acción estándar. Sacas el puñado de polvo del saquillo y lo arrojas al aire (estallido cercano 3). Esto crea una zona que dura hasta el final del encuentro. Las criaturas y objetos invisibles que estén o entren en dicha zona se volverán visibles, y no podrán volver a hacerse invisibles hasta el final del encuentro.

Provisiones interminables

Nivel 4

De esta sencilla cesta salen olores deliciosos.

Objeto maravilloso 840 po

Propiedad: tras un descanso prolongado, abres la cesta y creas comida y agua suficiente para alimentar a cinco criaturas Medianas o Pequeñas (o a una criatura Grande) para las próximas 24 horas.

Vela ritual

Nivel 11

Esta vela de cera púrpura con runas inscritas emite una luz clara y brillante cuando se la enciende.

Objeto maravilloso 9.000 po

Propiedad: esta vela nunca se agota (excepto por lo explicado a continuación).

Poder (diario): acción estándar. Enciende la vela antes de empezar un ritual. Obtienes un bonificador +2 de poder a cualquier prueba de habilidad realizada como parte de dicho ritual.

La vela se apaga automáticamente al final del ritual, aunque podrá volver a usarse al día siguiente.

POCIONES

Una poción es un líquido mágico que produce sus efectos tras ser ingerido. Beber una poción suele ser una acción menor. Administrar una poción a una criatura inconsciente suele ser una acción estándar. Sacar una poción de tu morral es una acción menor.

Las pociones que recuperan la salud, o incluso la vida, son útiles para cualquier aventurero en una situación peligrosa. Estos consumibles no son tan efectivos como los poderes curativos de un clérigo o un señor de la guerra, pero para muchos aventureros es reconfortante llevar una o dos pociones curativas en sus viajes.

POCIONES

Niv.	Nombre	Precio (po)
5	Poción de curación	50
15	Poción de vitalidad	1.000
25	Poción de recuperación	25.000
30	Poción de vida	125.000

Poción de curación

Nivel 5

Esta sencilla pócima potencia la capacidad curativa natural de tu cuerpo, para sanar tus heridas.

Poción 50 po

Poder (perecedero, curación): acción menor. Bebes esta poción y gastas un esfuerzo curativo. En lugar de recuperar los pg habituales, recuperarás 10.

Poción de recuperación

Nivel 25

Esta potente poción emplea tu propia energía para devolverte puntos de golpe y ayudarte a ignorar el daño.

Poción 25.000 po

Poder (perecedero, curación): acción menor. Bebes la poción y gastas un esfuerzo curativo. En lugar de recuperar los pg habituales, recuperarás 50 pg y podrás realizar un TS contra cada efecto activo en ti que pueda terminarse mediante una salvación.

Poción de vida

Nivel 30

Esta fabulosa poción no sólo cura las heridas, sino que también puede devolver a la vida a los muertos recientes.

Poción 125.000 po

Poder (perecedero, curación): acción estándar. Si administras esta poción a un personaje que haya muerto después del final de tu último turno, dicho personaje volverá a la vida con 50 pg.

Si es bebida por una criatura viva, actuará como una poción de recuperación.

Poción de vitalidad

Nivel 15

Este poderoso bebedizo curativo cierra las heridas e incluso puede llegar a aliviar otros males.

Poción 1.000 po

Poder (perecedero, curación): acción menor. Bebes la poción y gastas un esfuerzo curativo. En lugar de recuperar los pg habituales, recuperarás 25 pg y podrás realizar un TS contra un efecto activo en ti que pueda terminarse mediante una salvación.

AVENTURAS

EXPLORA LAS ruinas de una antigua ciudad drow, adéntrate en millas de túneles retorcidos y vastas cavernas bajo la superficie, desentraña el retorcido plan del visir para derrocar al califa, viaja hasta la fabulosa ciudad de Oropel en busca de un ritual largo tiempo perdido... estas son el tipo de aventuras que puedes vivir cuando juegas a DUNGEONS & DRAGONS.

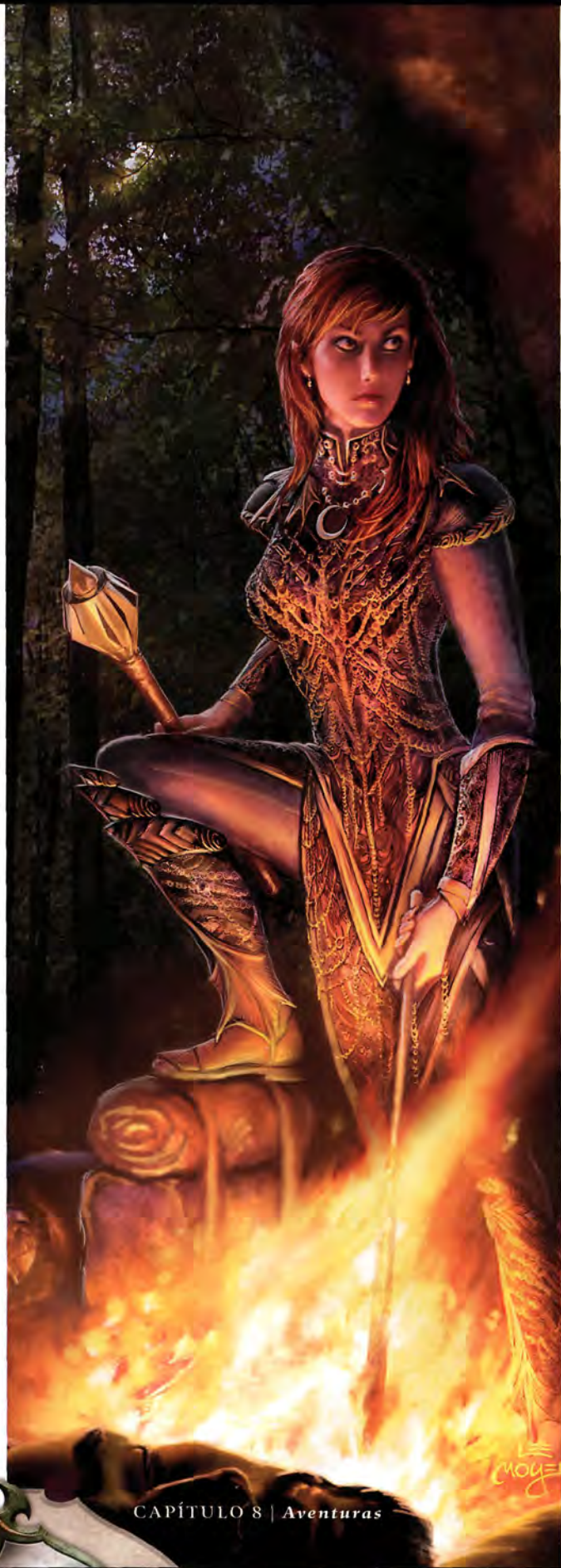
Ahora que has creado y equipado a tu personaje, es hora de entrar en detalles sobre lo que ocurre durante una sesión de juego y una campaña. Este capítulo trata sobre los siguientes temas:

- ♦ **Misiones:** una introducción a las misiones y cómo pueden conducirte a la aventura.
- ♦ **Encuentros:** un vistazo a los dos tipos de encuentro y a las cosas que puedes hacer durante ellos.
- ♦ **Recompensas:** información sobre puntos de experiencia, puntos de acción, tesoro y otras recompensas que tu personaje puede conseguir al completar misiones y encuentros.
- ♦ **Exploración:** reglas para moverse por un dungeon o la espesura salvaje. Esta sección cubre el movimiento básico, así como los temas de visión, iluminación y la forma de tratar con los obstáculos en tu camino.
- ♦ **Descanso y recuperación:** detalles sobre la recuperación de puntos de golpe, esfuerzos curativos y poderes, así como montar guardia mientras el grupo descansa.



STEVE PRESCOTT





La mayoría de las aventuras tienen una meta, algo que tienes que hacer para poder decir que la aventura ha sido un éxito. La meta puede ser personal, una causa común con tus aliados, o una tarea para la que has sido específicamente contratado. La meta de la aventura se llama “misión”.

Las misiones conectan una serie de encuentros para formar una historia con sentido. Las aventuras más sencillas consisten en una única misión. Por ejemplo, quizá tengas que expulsar a unos incursores trasgos de unas ruinas cercanas, rescatar a un mercader secuestrado, o decapitar al dragón rojo Kharathas.

Muchas aventuras son más complejas e incluyen varias misiones. Una única gran misión final podría ser el motor de todas tus aventuras. Por ejemplo, un sumo sacerdote de Pelor te pide que te aventures en la fortaleza del Anillo de hierro, para recuperar un antiguo artefacto llamado el Cetro de adamantita. Esta tarea podría verse aderezada por cualquier número de misiones menores. Un mago, al enterarse de tu viaje, se ofrece a pagar bien por uno de los anillos mágicos que supuestamente se guardan en la fortaleza. Uno de tus amigos cree que su madre, paladina de Pelor, murió mientras exploraba las ruinas de la fortaleza, por lo que desea buscar sus restos y darles apropiada sepultura. Cuando llegas a tu destino, descubres que los slaad que viven en sus alrededores tienen a varios humanos prisioneros, por lo que quizá decidas liberarlos.

A veces la misión te será presentada por adelantado al inicio de una aventura. El alcalde de la villa te implora que encuentres la guarida de los incursores trasgos, o quizá el sacerdote de Pelor te cuente la historia del Cetro de adamantita, antes de enviarte a tu misión. Otras veces tendrás que ir improvisando tus propias misiones a medida que transcurran tus aventuras; si juntas las pistas adecuadas, podrías convertirlas en una nueva misión.

También podrías, con la aprobación de tu DM, crear una misión para tu personaje, que quizá esté relacionada con su trasfondo o historia. Por ejemplo, puede que sean los restos de tu propia madre los que yazcan en la fortaleza del Círculo de hierro. Las misiones también pueden estar relacionadas con metas personales, como un explorador que busque un fabuloso arco mágico para empuñarlo. Las misiones individuales te convierten en parte activa de la historia de la campaña, y dan a tu DM ingredientes adicionales para seguir desarrollándola.

Cuando completes misiones recibirás recompensas, incluyendo puntos de experiencia, tesoros y quizá algún otro tipo de premios. La *Guía del Dungeon Master* incluye pautas para que tu DM cree misiones, evalúe las creadas por los personajes y asigne recompensas tras su finalización.

ENCUENTROS

Los encuentros son los momentos en los que se desarrolla la acción de D&D, ya sea una batalla a muerte contra enemigos monstruosos, una negociación de alto nivel con un duque y su valido, o una escalada imposible por los acantilados de la Desolación.

RECOMPENSAS

Los encuentros sirven a muchos propósitos. Son los momentos en los que D&D se convierte más en un juego, en lugar de un ejercicio de narrativa en grupo. También son los instantes en los que tendrás que usar con mayor frecuencia tus poderes y habilidades, donde tu hoja de personaje se volverá más importante. Aún así, deberían contribuir a hacer avanzar la historia de una aventura; una batalla desesperada debería tener su razón de ser, y consecuencias relacionadas con el resto de tu misión.

En un encuentro, o bien superas cualquier desafío que se te plantee, o fracasas y debes enfrentarte a las consecuencias. Cuando empieza un encuentro, todo el mundo tiene algo que hacer y es importante que todo el grupo coopere para alzarse con la victoria.

En la mayoría de aventuras de D&D hay dos tipos de encuentro: de combate y no de combate.

ENCUENTROS DE COMBATE

Los encuentros de combate ponen a prueba tus poderes de ataque, aptitudes de movimiento, habilidades, dotes y objetos mágicos; casi cualquier tipo de información que aparezca en tu hoja de personaje. Un encuentro de combate puede incluir también elementos de un encuentro de no combate. El Capítulo 9 ofrece reglas detalladas para los encuentros de combate.

ENCUENTROS NO DE COMBATE

Los encuentros no de combate se centran en tus habilidades, poderes de utilidad y tu propio ingenio (no el de tu PJ), aunque a veces también puedan ser útiles los poderes de ataque. Tales encuentros incluyen lidiar con trampas o peligros varios, resolver acertijos, y todo aquello englobado en una amplia categoría de situaciones llamadas **desafíos de habilidad**.

Un desafío de habilidad se presenta cuando la exploración (página 260) o la interacción social se convierten en un encuentro, habiendo serias consecuencias en juego tras determinar su éxito o fracaso. Cuando te abres paso por un dungeon o cruzas las tierras salvajes, no es habitual que se haga por turnos o se realicen pruebas. Pero cuando actives una trampa o te enfrentes a un obstáculo o peligro serio, te habrás metido de lleno en un desafío de habilidad. Cuando intentes persuadir a un dragón para que te ayude contra una inminente horda orca, también será un desafío de habilidad.

En uno de estos desafíos de habilidad tu meta será acumular cierta cantidad de pruebas de habilidad con éxito, sin llegar a obtener demasiados fallos. Los poderes que uses te pueden dar bonificadores a estas pruebas, hacer innecesarias otras, o ayudarte de alguna otra forma. Tu DM preparará el escenario del desafío de habilidad, describiéndote el obstáculo y dándote alguna idea de las opciones que tienes. Entonces tú le describirás tus acciones y realizarás pruebas, hasta que completes con éxito la tarea o fracasas en el intento.

El Capítulo 5 describe el tipo de cosas que puedes intentar con tus habilidades en un desafío de habilidad. Puedes usar una amplia variedad de habilidades, desde Acrobacias o Atletismo, hasta Naturaleza y Sigilo. También puedes hacer uso de poderes de combate y pruebas de característica. La *Guía del Dungeon Master* contiene las reglas necesarias para diseñar y desarrollar desafíos de habilidad.

Aunque los encuentros entrañan riesgos, también albergan la promesa de grandes recompensas. Cada encuentro con éxito te ofrece experiencia, medida en puntos de experiencia. A medida que corras aventuras también obtendrás puntos de acción, tesoros o quizá recompensas en forma de reputación, estatus u otros bienes más intangibles.

Esta tabla resume las recompensas que ganas en tus aventuras.

Frecuencia	Recompensa
Cada encuentro	PX
Cada hazaña memorable	Punto de acción
Cada pocos encuentros	Tesoro
Cada misión	PX, tesoro, otros
Tras unos 10 encuentros	Nuevo nivel

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia son una medida del aprendizaje y desarrollo de tu personaje. Cuando completes un encuentro o misión, tu DM te concederá puntos de experiencia (PX). La cantidad de PX dependerá de la dificultad del encuentro o la misión. Completar una misión importante es comparable a completar un encuentro, mientras que las misiones menores tendrán recompensas acordes.

Un personaje de nivel 1 empieza con 0 PX. Acumularás PX en cada encuentro, misión y aventura, sumándolos a tu total. Nunca perderás PX y tu total nunca volverá a 0.

A medida que acumules PX obtendrás niveles. La cantidad de PX que necesitas para alcanzar cada nivel varía. Por ejemplo, necesitas 1.000 PX para llegar a nivel 2, pero 2.250 para pasar al nivel 3. Cuando obtengas 1.000.000 de PX habrás llegado al nivel 30, la cima de tus hazañas. Consulta 'Ganar niveles', en la página 27, para ver todo lo que necesitas saber sobre la subida de niveles.

La *Guía del Dungeon Master* contiene reglas para que tu DM conceda estos puntos de experiencia.

HAZAÑA MEMORABLE

Obtienes ciertos beneficios cuando obtienes una hazaña memorable, es decir, cuando completas dos encuentros seguidos sin detenerte para disfrutar de un descanso prolongado (consulta la página 263).

PUNTOS DE ACCIÓN

Tu personaje empieza con 1 punto de acción. No más de una vez por encuentro, podrás gastar uno de estos puntos para realizar una acción adicional (consulta la página 292), usar ciertas dotes o emplear poderes de la senda del parangón.

Cuando gastas un punto de acción, se pierde, pero puedes ganar más de dos formas: logrando hazañas memorables o con un descanso prolongado. Cada vez que logres una hazaña memorable, obtendrás 1 punto de acción. Cuando realices un descanso prolongado perderás cualquier punto de acción que no hayas gastado, pero te levantarás fresco como una rosa y con 1 punto de acción.

OBJETOS MÁGICOS

Cada vez que logres una hazaña memorable, obtendrás un uso adicional de un poder diario de un objeto mágico (consulta la página 226). Algunos objetos mágicos, sobre todo anillos, también se hacen más poderosos si has realizado una hazaña memorable. Consulta 'Objetos mágicos', en la página 223, para más información.

TESORO

Los tesoros se presentan en una gran variedad de formas, pero básicamente se dividen en dos categorías: objetos mágicos que puedes usar, y dinero que gastar para obtener otros objetos o servicios. El dinero puede adoptar la forma de monedas, gemas, obras de arte, u objetos mágicos para vender en lugar de emplear.

No tienes por qué obtener tesoros al final de cada encuentro, ya que suelen ser una recompensa por completar varios encuentros, una misión o una aventura. Algunas criaturas pueden llevar (y usar) objetos mágicos, que se convertirán en un pequeño tesoro tras su derrota. Otras criaturas podrían guardar cofres de oro, o quizá encuentres algún objeto suspendido en el baboso cuerpo de un cubo gelatinoso. A veces te topas con algún tesoro bajo siete llaves en una cámara fuerte, ordenadamente apilado en una armería, o amontonado en la cueva de un dragón.

A medida que tu grupo encuentre tesoros, haz que una persona lleve la cuenta de los objetos que puedan ser útiles. Cuando el tesoro incluya un objeto que algún personaje desee usar, que se lo quede, pero acuérdate de anotarlo en la lista de tesoros del grupo. Al final, si todo va bien, terminarás con una distribución de objetos mágicos bastante justa entre los personajes del mismo.

No tienes por qué repartir el resto del tesoro hasta que vuelvas a la ciudad o se presente alguna otra oportunidad para gastar vuestro bien ganado botín. Antes de dividir el tesoro, quizá quieras usarlo para pagar algunos gastos comunes. Estos gastos comunes podrían incluir el coste de un ritual para resucitar a un compañero muerto, o eliminar una maldición. Será tu grupo el que decida qué es un gasto común y qué no.

Cuando llegue el momento de dividir tu tesoro, repártelo de forma tan equitativa como sea posible tras haber pagado los gastos comunes. Vende o desencanta objetos mágicos que no quiera nadie y suma el valor obtenido al tesoro monetario ganado. Después, podrás acometer el reparto del dinero de dos formas:

1. Divide el dinero a partes iguales entre los miembros del grupo.
2. Divide el dinero sólo entre los personajes que no hayan obtenido objetos mágicos.

RECOMPENSAS INTANGIBLES

Las recompensas intangibles incluyen títulos nobiliarios, medallas y tributos, favores o reputación. Tales honores suelen ser más comunes como recompensas de misiones, como reconocimiento por tu trabajo a la hora de completarla. Si salvas al hijo del barón de sus secuestradores, quizá el noble

te conceda una medalla o incluso un título nobiliario menor, además de una suma de dinero. Si recuperas un orbe mágico de las siniestras desolaciones del salón de la Ruina y se lo llevas al mago misterioso que te envió a aquel lugar, quizá te prometa un favor futuro aparte del dinero que acordasteis por adelantado. Cuando salvéis un pueblo de unos incursores trasgos, los lugareños os considerarán héroes locales y empezarán a extenderse rápidamente los rumores de vuestras hazañas.

Nada se puede comprar con estas recompensas intangibles, ni conceden ningún bonificador de combate, pero pueden ser importantes para la historia de la campaña y quizá te ayuden en encuentros sociales futuros. No desprecies la importancia de los contactos, los favores y la fama, incluso aunque no tengan una traducción directa en tu economía.

EXPLORACIÓN

Una parte significativa de las aventuras de D&D es la exploración, que tiene lugar entre encuentros. La exploración incluye abrirse paso a través de los pasillos ignotos de un dungeon, zonas salvajes sin cartografiar o una bulliciosa ciudad, y explorar los peligros y maravillas del entorno.

La exploración suele significar movimiento, por lo que esta sección cubre las reglas para moverse fuera de una situación de encuentro. Cuando estés explorando tendrás que saber qué puedes ver, sobre todo en un dungeon oscuro, por lo que también se incluyen reglas para la visión y la iluminación tras las de movimiento. Durante la exploración podrás interactuar con tu entorno de varias formas: empujar objetos, manipular palancas, registrar habitaciones, forzar cerraduras o abrir cofres a patadas. La última parte de esta sección incluye reglas para hacer todas esas cosas.

MOVIMIENTO

El movimiento es lo que te lleva de un encuentro a otro, o de un lugar a otro durante un encuentro. Esta sección ofrece reglas para el movimiento entre encuentros, mientras que el apartado 'Movimiento y posición', en la página 282, explica el movimiento durante un encuentro de combate.

A menudo el DM puede resumir vuestros desplazamientos sin calcular de forma exacta las distancias o tiempo de viaje: "Viajáis durante tres días y llegáis a la entrada del dungeon". Incluso dentro de un dungeon, sobre todo uno grande o una red de cuevas, tu DM podría resumir el movimiento entre encuentros: "Tras matar al guardián de la entrada a la antigua fortaleza enana, vagáis por millas de corredores llenos de ecos hasta llegar a un abismo atravesado por un estrecho puente de piedra, que está roto en su parte central...".

Tu DM puede describir de forma evocadora el terreno por el que pasáis, pero los encuentros por el camino son el núcleo de vuestras aventuras. A veces, no obstante, es importante saber cuánto tiempo transcurre entre un encuentro y otro, ya sean días, horas o minutos. Las reglas para calcular

los tiempos de viaje dependen de dos factores: la velocidad y el terreno por el que os movéis.

VELOCIDAD

La tabla de Velocidad base terrestre muestra cuánta distancia puede recorrer un personaje a una velocidad concreta en un día, una hora o un minuto. Un grupo de viajeros se mueve al ritmo del más lento, por lo que la mayoría de grupos aventureros usará la primera fila (para acomodarse al paso de los enanos, o de los miembros más blindados del grupo).

VELOCIDAD BASE TERRESTRE

Velocidad	Al día	A la hora	Al minuto
5	25 millas	2'5 millas	250'
6	30 millas	3 millas	300'
7	35 millas	3'5 millas	350'

Velocidad al día: los personajes jugadores pueden soportar un ritmo de caminata de unas 10 horas de viaje al día sin cansarse. La *Guía del Dungeon Master* explica qué ocurre si viajas durante más de 10 horas. Lo normal es que la gente corriente no pueda caminar durante más de 6 u 8 horas al día, por lo que su velocidad de viaje será más bien de entre 15 y 25 millas diarias.

Velocidad a la hora: tu velocidad a la hora en la tabla de Velocidad base terrestre parte de la base de que te mueves a un ritmo de caminata tranquila. Podrás moverte campo a través al doble de esta velocidad, pero te será difícil mantener el ritmo. La *Guía del Dungeon Master* cubre las contingencias de forzar demasiado tus límites.

Velocidad al minuto: tu velocidad al minuto en la tabla de Velocidad base terrestre supone que te mueves a un ritmo de caminata tranquila, y está pensada para desplazamientos de menos de una hora. Si tienes prisa, puedes moverte al doble de esa velocidad.

TERRENO

Las distancias en la tabla de Velocidad base terrestre dan por sentada la presencia de un terreno relativamente despejado: caminos, llanuras abiertas o pasillos de dungeon libres de escombros. Otros tipos de terreno pueden limitar tu desplazamiento. ¿Cuánto? Depende del terreno que predomine en la zona.

TERRENO Y MOVIMIENTO

Multip. de distancia	Terreno
×1/2	La mayoría de terreno difícil: bosques densos, montañas, pantanos profundos, ruinas llenas de escombros
×3/4	Terreno difícil amplio: bosques, colinas, pantanos, ruinas precarias, cuevas naturales, ciudades abarrotadas
×1	Poco terreno difícil: campos abiertos, llanuras, caminos, pasillos despejados en un dungeon

Para calcular cuánto puedes viajar en un día, una hora o un minuto, multiplica la distancia que puedas recorrer, como se muestra en la tabla de Velocidad base terrestre, por el multiplicador indicado en la tabla de Terreno y movimiento.

Las criaturas voladoras, cuando van por el aire, ignoran los multiplicadores de distancia por terreno difícil.

MONTURAS Y VEHÍCULOS

Cuando viajas grandes distancias por campo abierto puedes hacer uso de monturas o vehículos para aumentar tu velocidad, llevar más carga, o ambas cosas. Esta tabla muestra la velocidad efectiva de las monturas y vehículos más comunes. Se da por sentado que un día de viaje es de 10 horas, aunque los veleros pueden navegar 24 horas al día si la tripulación hace bien su trabajo. Para ver las capacidades de carga de estos vehículos y monturas, consulta la página 222.

MONTURAS Y VEHÍCULOS

Montura/vehículo	Velocidad	Al día	A la hora
Caballo de monta	10	50 millas	5 millas
Caballo de guerra	8	40 millas	4 millas
Carro o carreta	5	25 millas	2'5 millas
Barca de remos	3	15 millas	1'5 millas
Corriente abajo	4-6	20-30 millas	2-3 millas
Velero	7	84 millas	3'5 millas

ORDEN DE MARCHA

Es buena idea que tu grupo establezca un orden de marcha fijo, es decir, el orden en el que se sitúan los personajes cuando viajan. Puedes cambiar el orden de marcha en cualquier momento, pero tenerlo prefijado cuando os topáis con un encuentro ayudará al DM a saber dónde está todo el mundo.

Podéis registrar vuestro orden de marcha de la forma que prefiráis: anotarlo en un papel o pizarra, o colocar las miniaturas sobre el tablero de batalla para indicar vuestra posición relativa. También podéis crear órdenes de marcha diferentes para diversas situaciones: por ejemplo, un orden de marcha para pasillos de 2 casillas de ancho y otro distinto para zonas abiertas.

Los peligros en un entorno de dungeon suelen venir por delante, por lo que es buena idea colocar a un defensor al frente del orden de marcha, para proteger a vuestros controladores. Los líderes son una buena elección para cerrar el grupo, ya que son lo bastante duros como para repeler un ataque si os emboscan por la retaguardia. Los pegadores pueden adelantarse para explorar, pero la mayoría prefiere permanecer cerca del centro del grupo.

Encontrad el equilibrio entre la aglomeración y la dispersión excesiva. Quedarse juntos significa que todo el mundo puede entrar en acción con rapidez cuando empieza un encuentro, pero estar demasiado apelmazados os hará vulnerables a los ataques de área de trampas o asaltantes.

VISIÓN E ILUMINACIÓN

A medida que exploras un entorno de aventura, el DM te dirá lo que ves; desde lo más obvio, como las dimensiones de un pasillo, hasta lo oculto, como el pozo de una posible trampa.

Podrás ver lo obvio de forma automática, pero tendrás que usar la habilidad Percepción (página 186) para intentar ver lo oculto. Si no estás registrando activamente una zona, el DM determinará si puedes ver objetos o criaturas ocultos mediante tu prueba de Percepción pasiva (consulta la página 186).

No puedes ver nada sin algo de luz. Muchos dungeons están iluminados, dado que pocos monstruos se sienten a gusto en la oscuridad absoluta.

Los dungeons suelen estar iluminados por antorchas (a veces, antorchas mágicas que nunca dejan de arder), paneles en el techo imbuidos con luz mágica, grandes braseros, canales de piedra llenos de aceite, o incluso globos luminosos que flotan en el aire.

Las cuevas pueden estar llenas de hongos o líquenes fosforescentes, vetas de mineral extraordinario que titila en la oscuridad, arroyos de lava ardiente, o velos de fuego mágico sobrenatural que ondulan sobre el suelo de una caverna.

CATEGORÍAS DE LUZ

La luz en D&D se cataloga en tres categorías: luz brillante, luz tenue y oscuridad.

Luz brillante: esta categoría incluye la luz emitida por la mayoría de fuentes luminosas portátiles, la luz solar, y la luz de un fuego o la lava. No hay reglas especiales para la visión bajo luz brillante.

Luz tenue: esta categoría incluye la luz ofrecida por una vela u otra fuente de iluminación escasa, la luz lunar, iluminación indirecta (como en una cueva interior cuya entrada está cerca, o un pasadizo subterráneo con estrechas chimeneas que ascienden a la superficie), o la emitida por cosas como los hongos fosforescentes. Los personajes que tengan visión normal no verán bien bajo luz tenue: las criaturas de la zona dispondrán de ocultación frente a ellos (página 281). Los personajes que dispongan de visión en la penumbra o visión en la oscuridad verán con normalidad.

Oscuridad: la oscuridad es la dueña y señora de noches sin luna, o habitaciones sin ninguna fuente de luz. Los personajes con visión normal o visión en la penumbra no pueden ver a criaturas ni objetos en la oscuridad. Los personajes que disfruten de visión en la oscuridad podrán ver sin penalización.

FUENTES DE LUZ

Incluso aunque muchos dungeons cuenten con una iluminación decente, el aventurero prevenido llevará consigo una antorcha o cetro solar cuando se aventure en una caverna o complejo subterráneo.

Siempre que nada bloquee tu vista, podrás divisar cualquier fuente de luz desde al menos un cuarto de milla de distancia, mientras que aquellas excepcionalmente brillantes serán visibles desde una milla.

Las fuentes de luz típicas se describen en la siguiente tabla.

Fuente	Radio	Intensidad	Duración
Vela	2	Tenue	1 hora
Antorcha	5	Brillante	1 hora
Linterna	10	Brillante	8 horas/pinta de aceite
Hoguera	10	Brillante	8 horas
Cetro solar	20	Brillante	4 horas

Radio: una fuente de luz ilumina su casilla (la tuya, si la llevas contigo) y todas aquellas dentro del radio indicado en la tabla. Por ejemplo, si llevas una antorcha en la mano, tu casilla y las 5 primeras en todas direcciones quedarán bajo una luz brillante.

Intensidad: la mayoría de fuentes de luz ofrecen un área de luz brillante a su alrededor.

Duración: una fuente de luz tiene una duración limitada si depende de algún tipo de combustible.

INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Un entorno de aventura típico está lleno de peligros, sorpresas y acertijos. La habitación de un dungeon podría albergar un complejo panel de palancas misteriosas, una estatua situada sobre una trampilla, un cofre cerrado, o un círculo de teleportación. A veces tendrás que cortar una cuerda, romper una cadena, derribar una puerta, levantar un rastrillo o destrozarse el Orbe dorado de Khadros el Saqueador antes de que el villano pueda echarle el guante.

La interacción de tu personaje con su entorno suele ser bastante fácil de resolver en el juego. Le dices al DM que mueves tal palanca hacia la derecha y el Master te dirá qué ocurre, si ocurre algo. Quizá forme parte de un acertijo maquiavélicamente complicado, que exige que muevas varias palancas en el orden correcto antes de que toda la sala se llene de agua, pensado para poner a prueba tu agudeza, pero no se necesitan reglas especiales para que tu personaje tire de la palanca. Simplemente, le dices a tu DM cuál vas a mover.

CD PARA ROMPER OBJETOS COMUNES

Prueba de Fuerza para:	CD
Derribar una puerta de madera	16
Derribar una puerta barrada	20
Derribar una puerta de hierro	25
Derribar una puerta de adamantita	29
Forzar un rastrillo de madera	23
Forzar un rastrillo de hierro	28
Forzar un rastrillo de adamantita	33
Romper ligaduras de cuerda	26
Romper ligaduras de hierro	30
Romper ligaduras de adamantita	34
Reventar un cofre de madera	19
Reventar una caja de hierro	26
Reventar una caja de adamantita	32
Atravesar una pared de madera (6" de grosor)	26
Atravesar una pared de mampostería (1' de grosor)	35
Atravesar una pared de piedra tallada (3' de grosor)	43

Si una palanca está atascada en su sitio, no obstante, quizá debas forzarla. En tales situaciones, el DM podría pedirte que realices una prueba de característica (consulta la página 26); no se requiere ninguna habilidad concreta, sólo una demostración de Fuerza bruta.

De forma similar, el DM podría pedirte una prueba de Fuerza para comprobar si puedes atravesar una puerta atrancada o levantar un rastrillo de adamantita. La tabla de más arriba muestra las CD para romper, reventar o atravesar algunos de los rasgos más comunes de un dungeon.

Cuando eres un personaje de nivel 1, derribar una puerta de madera es un desafío a tu alcance si posees una buena puntuación de Fuerza. Cuando llegues a niveles épicos, a veces podrás atravesar una pared de mampostería con un solo golpe y, con el tiempo, ¡incluso abrirte paso a través de 3' de piedra sólida!

DESCANSO Y RECUPERACIÓN

Tarde o temprano, incluso los aventureros más duros necesitan un descanso. Cuando no estés en un encuentro, podrás llevar a cabo uno de estos dos tipos de descanso: un descanso breve o un descanso prolongado.

El descanso breve, de unos 5 minutos de duración, consiste en estirar los músculos y recuperar el aliento tras un encuentro. El descanso prolongado, de al menos 6 horas, incluye una relajación completa, a veces una comida y normalmente un sueño reparador.

DESCANSO BREVE

Un descanso breve te permite recuperar tus poderes de encuentro y gastar esfuerzos curativos para recuperar puntos de golpe.

DESCANSO BREVE

- ♦ **Duración:** un descanso breve dura unos 5 minutos.
- ♦ **Sin límite diario:** puedes tomarte tantos descansos breves al día como quieras.
- ♦ **Sin actividad física:** los descansos son para descansar. Puedes montar guardia, quedarte sentado, ir en una carreta u otro vehículo, o hacer cualquier otra cosa que no requiera una actividad cansina.
- ♦ **Renovar poderes:** tras un descanso breve renovarás tus poderes de encuentro, por lo que estarán disponibles en tu siguiente enfrentamiento.
- ♦ **Gastar esfuerzos curativos:** tras un descanso breve podrás gastar tantos esfuerzos curativos como desees (consulta 'Curación', en la página 293). Si te quedas sin esfuerzos curativos, tendrás que realizar un descanso prolongado para recuperarlos.
- ♦ **Usar poderes mientras descansas:** si usas un poder de encuentro (como uno curativo) durante un descanso breve, tendrás que realizar otro descanso breve para recuperarlo antes de poder volver a usarlo.
- ♦ **Interrupciones:** si tu descanso se ve interrumpido, necesitarás empezar otra nueva pausa de 5 minutos para obtener los beneficios del descanso breve.

DESCANSO PROLONGADO

Una vez al día puedes obtener los beneficios de un descanso prolongado.

DESCANSO PROLONGADO

- ♦ **Duración:** un descanso prolongado dura al menos 6 horas.
- ♦ **Una vez al día:** tras terminar un descanso prolongado, tendrás que esperar al menos 12 horas antes de empezar otro.
- ♦ **Sin actividad física:** lo normal es que durante un descanso prolongado duermas, pero no es obligatorio. Podrás dedicarte a cualquier actividad ligera que no requiera esfuerzo físico.
- ♦ **Recuperar pg y esfuerzos curativos:** al final de un descanso prolongado, recuperarás cualquier pg que hayas perdido y los esfuerzos curativos que hayas gastado.
- ♦ **Poderes:** al final de un descanso prolongado recuperarás todos tus poderes de encuentro y poderes diarios.
- ♦ **Puntos de acción:** al final de un descanso prolongado perderás cualquier punto de acción que no hubieses usado, pero te levantarás como nuevo con 1 punto de acción.
- ♦ **Interrupciones:** si cualquier cosa interrumpe tu descanso prolongado, como un ataque, suma el tiempo perdido en la interrupción al tiempo que debes pasar descansando.

DORMIR Y DESPERTARSE

Necesitas al menos 6 horas de sueño cada día para seguir rindiendo a tope. Si, al final de un descanso prolongado, no has dormido al menos 6 horas en las últimas 24, no obtendrás ningún beneficio del mismo.

Cuando estás dormido, se te considera inconsciente (consulta 'Condiciones', en la página 277). Te despertarás si sufres daño o si realizas una prueba de Percepción con éxito (y un penalizador -5) para escuchar el peligro. Un aliado puede despertarte si te mueve físicamente (una acción estándar) o con un grito (una acción gratuita).

MONTAR GUARDIA

Los aventureros suelen turnarse para montar guardia mientras sus compañeros duermen. Si en tu grupo hay cinco personajes, cada uno puede realizar un turno de guardia durante 1 hora y media y dormir 6 horas, por lo que la compañía en su conjunto pasará 7 horas y media descansando.

Cuando sea tu turno de montar guardia, tendrás que buscar activamente cualquier señal de peligro. Cuando empiece tu turno, realiza una prueba de Percepción. Si ocurre algo durante tu vigilia, el DM usará tu resultado en la prueba para determinar si te das cuenta de lo que pasa.

Si todo tu grupo duerme a la vez sin montar guardia, el DM empleará vuestras puntuaciones individuales de Percepción pasiva (con un -5 por estar dormidos) para determinar si escucháis el peligro cercano y os despertáis.

COMBATE

YA SEA una escaramuza contra un puñado de orcos o una batalla a muerte contra Orcus, el Príncipe demoníaco de los muertos vivientes, el combate es un clásico de las aventuras de DUNGEONS & DRAGONS.

Los encuentros de combate suelen empezar cuando entras en una zona que alberga monstruos. A veces serán los monstruos los que entren en tu zona (por ejemplo, si unos hombres lobo atacan vuestro campamento por la noche) o quizá ambos grupos os topéis por sorpresa. Quizá os encontréis en un camino, o estéis explorando un dungeon cuando os déis de bruces con una patrulla hostil.

Este capítulo detalla las reglas del combate.

- ♦ **La secuencia de combate:** la secuencia de asaltos y turnos que componen una batalla. Incluye las reglas para determinar la iniciativa.
- ♦ **Tipos de acción:** los distintos tipos de acciones que puedes realizar en tu turno y los de otros combatientes.
- ♦ **Tu turno:** qué hacer al inicio, durante y al final de tu turno.
- ♦ **Ataques y defensas:** cómo elegir un objetivo, realizar una tirada de ataque, causar daño, infligir varios efectos a tus enemigos y realizar tiradas de salvación.
- ♦ **Modificadores de ataque:** varios factores que afectan a tus tiradas de ataque, incluida la ventaja en combate, la cobertura o la ocultación.
- ♦ **Movimiento y posición:** reglas para velocidad, tamaño de criaturas, terreno difícil, obstáculos, flanqueo, teleportación y movimientos obligatorios.
- ♦ **Acciones en combate:** las acciones más comunes de una batalla, desde gastar un punto de acción hasta caminar.
- ♦ **Curación:** reglas sobre los puntos de golpe, esfuerzos curativos, pg temporales y regeneración.
- ♦ **Agonía y muerte:** qué ocurre cuando quedas reducido a 0 pg o menos y cómo evitar las garras de la muerte.



MATT CAVOTTA



LA SECUENCIA DE COMBATE

Un encuentro de combate típico es un enfrentamiento entre dos bandos, un borrón de acometidas con armas, fintas, paradas, juego de pies y lanzamiento de conjuros. DUNGEONS & DRAGONS organiza el caos de un combate como un ciclo de asaltos y turnos.

ASALTOS Y TURNOS

- ♦ **Asalto:** en un asalto, cada combatiente actúa por turnos. Un asalto representa unos 6 segundos en el mundo de juego.
- ♦ **Turno:** en tu turno llevas a cabo acciones: una acción estándar, una de movimiento, una menor o cualquier número de acciones gratuitas, en el orden que prefieras. Consulta 'Tipos de acción', en la página 267, para ver qué puedes hacer con cada una de estas acciones.

Las acciones de un encuentro de combate ocurren casi de forma simultánea en el mundo de juego, pero para conseguir que sean relativamente manejables, los combatientes se turnan a la hora de actuar (como si fuese un juego de tablero). Si tu turno viene antes que el de tu enemigo, tus acciones ocurrirán antes que las suyas. El orden de los turnos se determina antes del encuentro de combate, cuando se tiran las iniciativas.

Un encuentro de combate sigue estos pasos:

1. **Determinar la sorpresa.** El DM determina si alguno de los combatientes está sorprendido. Si algún combatiente es consciente de la presencia enemiga sin ser detectado a su vez, dispondrá de un asalto de sorpresa.
2. **Establecer posiciones.** El DM decide dónde están los combatientes sobre el tablero de combate. Por ejemplo, si los PJs acaban de abrir una puerta a una sala, el DM podría dibujar la situación de la puerta y la habitación sobre el tablero y luego pedir a los jugadores que coloquen sus miniaturas según su situación cerca del umbral. Después, el DM colocará las figuras que representen a los monstruos del interior.
3. **Tirar iniciativas.** Todo el mundo involucrado en el combate tira su iniciativa, que determinará los turnos de los combatientes. Sólo se tira iniciativa al principio de un encuentro de combate.
4. **Realizar acciones del asalto de sorpresa.** Si hay combatientes que hayan obtenido un asalto de sorpresa, actuarán por orden de iniciativa y cada uno llevará a cabo una única acción. Los combatientes sorprendidos no pueden realizar acciones durante este asalto. Después termina el asalto de sorpresa y empieza el primer asalto del combate regular.
5. **Seguir los turnos.** Por orden de iniciativa, todos los combatientes podrán ejecutar su turno y realizar varias acciones (incluidas algunas acciones en algún turno ajeno).

VISUALIZAR LA ACCIÓN

Cuando empieza un encuentro de combate, es la hora de centrar tu atención en el **tablero de batalla**. Las reglas de combate dan por sentado que estás empleando *baldosas de dungeon* de D&D, un mapa desplegable, un tablero cuadriculado o una pizarra blanca borrrable para mostrar la zona en la que ocurre el combate. Las reglas también presuponen que estás usando Miniaturas D&D para representar a los aventureros y sus enemigos.

Un encuentro de combate se puede jugar sin estas representaciones visuales, pero hay buenas razones para emplearlas.

- ♦ **La posición lo es todo.** Con un tablero de batalla podrás determinar con facilidad si tu personaje puede ver a un monstruo, si éste tiene cobertura y si lo flanqueas o no.
- ♦ **El combate puede ser complejo.** Con cinco personajes jugadores y un puñado de monstruos involucrado, tener miniaturas sobre la mesa ayuda a todo el mundo a recordar qué monstruo ha caído ya, quién ataca a quién y dónde están todos.
- ♦ **El terreno importa.** Un encuentro de combate emocionante incluye rasgos de terreno y peligros que hacen que el entorno juegue un papel importante. Si deseas ocupar el círculo místico o evitar la piedra maldita, tendrás que saber dónde están.
- ♦ **A veces la imaginación necesita un estímulo.** Tu DM puede describir una sala con lava burbujeante, un estrecho puente de piedra, salientes peliagudos y pozos de ácido. Es una gran escena, pero a veces resulta difícil imaginar cómo encaja todo

eso. El tablero de batalla te ayuda al mostrarte exactamente dónde están todos los elementos de escenografía.

Una casilla de 1" en el tablero de batalla representa una casilla de 5' en el mundo de juego. Así que una habitación de dungeon que tenga 40' por 50' se representaría en 8 casillas por 10 casillas en el tablero, lo cual es bastante grande pero suficiente para acomodar una buena reyerta.

Los personajes y monstruos están representados sobre el tablero con miniaturas. Si no tienes miniaturas disponibles, puedes usar monedas, legumbres o cartones. Ni que decir tiene que puedes usar a una criatura en tus partidas sin tener la miniatura exacta para representarla. Si tu personaje es un guerrero enano que lucha con una maza, y todas las miniaturas de enanos que tienes llevan espadas o hachas (o no tienes ninguna figura de enano), elige la que más te guste. Eso sí, asegúrate de que todos los que están alrededor de la mesa saben qué o a quién representa cada objeto sobre el tablero.

Las miniaturas de personajes o monstruos de tamaño humano miden algo más de 1" de alto (una escala de unos 30 o 32 mm.) y tienen una base que encaja en la casilla de 1" de lado. Pero muchas criaturas del juego de D&D no son humanas. Las criaturas más grandes ocuparán más sitio en el tablero de batalla. Para ver información detallada sobre los tamaños de las criaturas y su efecto en combate, consulta 'Tamaño de las criaturas y espacio', en la página 282.

6. Empezar el siguiente asalto. Cuando todos los combatientes hayan jugado su turno, el asalto habrá terminado. Empieza el siguiente con el combatiente que haya obtenido la mayor iniciativa.

7. Fin del encuentro. Repite los pasos 5 y 6 hasta que todos los combatientes de un bando hayan sido capturados, huyan, estén inconscientes o hayan muerto. El encuentro finalizará cuando el bando vencedor realice un descanso breve o prolongado.

INICIATIVA

Antes del primer asalto de combate, debes tirar la iniciativa. Esta tirada es una prueba de Destreza, que sigue las reglas habituales para las pruebas de característica. El DM tirará la iniciativa de tus enemigos.

Los combatientes actúan por orden durante todo el combate, desde el resultado de iniciativa más alto hasta el más bajo. El orden en el que los luchadores llevan a cabo sus turnos se llama **orden de iniciativa**. El orden de iniciativa permanece inalterado de un asalto a otro, aunque la posición de una criatura en él puede variar tras retrasar (página 292) o preparar (página 291) una acción.

CÓMO TIRAR LA INICIATIVA

Para determinar el orden de iniciativa de un encuentro, tenéis que tirar iniciativas. Para ello, realiza una prueba de Destreza. Tira 1d20 y suma lo siguiente:

La mitad de tu nivel

- ♦ Tu modificador de Destreza
- ♦ Cualquier bonificador o penalizador aplicable

El resultado será tu iniciativa para este encuentro.

Cuando dos o más combatientes obtienen la misma iniciativa, aquel que tenga el mayor bonificador de iniciativa (la suma de la mitad de su nivel, su modificador de Destreza y cualquier otro bonificador) irá antes que los demás. Si sus bonificadores son los mismos, podrán tirar un dado o una moneda para deshacer el empate.

EL ASALTO DE SORPRESA

Algunas batallas empiezan con un asalto de sorpresa. Un asalto de sorpresa tiene lugar si alguno de los combatientes no es consciente de la presencia de sus enemigos o de sus intenciones hostiles. Por ejemplo, si fallas una prueba de Percepción para detectar a unos enemigos escondidos, serás sorprendido por ellos. O si unos supuestos aliados saltan al ataque y tú has fallado una prueba de Perspicacia para notar sus traidoras intenciones, serás sorprendido. Pero si alguno de tus aliados ha superado su prueba de Percepción o Perspicacia, no estará sorprendido.

Cuando algunos de los involucrados en un combate han logrado la sorpresa, actúan por orden de iniciativa durante el asalto de sorpresa. Los combatientes sorprendidos no podrán hacer nada en absoluto durante este asalto.

EL ASALTO DE SORPRESA

Se aplican dos reglas especiales al asalto de sorpresa.

- ♦ **Acción limitada:** si tienes opción de actuar en el asalto de sorpresa, podrás realizar una acción estándar, una acción de movimiento o una acción menor (consulta 'Tipos de acción'). También podrás realizar acciones gratuitas, pero no gastar puntos de acción. Después de que hayan actuado todos los combatientes no sorprendidos terminará el asalto de sorpresa, y todos podréis actuar normalmente en asaltos subsiguientes.
- ♦ **Sorprendido:** si estás sorprendido, no podrás realizar ninguna acción (ni siquiera acciones gratuitas, inmediatas o de oportunidad) y concederás ventaja de combate (página 279) a todos tus atacantes. En cuanto termine el asalto de sorpresa, ya no estarás sorprendido.

TIPOS DE ACCIÓN

Un asalto de combate está compuesto por acciones. Disparar una flecha, lanzar un conjuro, atravesar una habitación a la carrera, abrir una puerta... todas estas actividades, junto a muchas otras, se consideran acciones. Tendrás que usar distintos tipos de acción para hacer distintas cosas. Por ejemplo, la mayoría de poderes de ataque son acciones estándar, mientras que moverse de un punto a otro del campo de batalla suele ser una acción de movimiento (un puñado de poderes no requiere acciones para su uso). Consulta "Acciones en combate", en la página 286, para ver las reglas de muchas acciones concretas.

TIPOS DE ACCIÓN PRINCIPALES

Un asalto de combate típico incluye acciones de cuatro tipos: estándar, de movimiento, menores y gratuitas.

TIPOS DE ACCIÓN PRINCIPALES

- ♦ **Acción estándar:** las acciones estándar son el pilar del combate. Normalmente, sólo puedes ejecutar una acción estándar por turno. *Ejemplos:* la mayoría de poderes de ataque, cargar contra un enemigo, usar nuevas energías.
- ♦ **Acción de movimiento:** las acciones de movimiento suelen involucrar el desplazamiento de un lugar a otro. Normalmente sólo puedes ejecutar una por turno. *Ejemplos:* caminar, desplazarse.
- ♦ **Acción menor:** las acciones menores son acciones de transición, cosas sencillas que a menudo conducen a otras más serias. Normalmente sólo puedes ejecutarlas durante tu turno. *Ejemplos:* sacar un objeto de un saquillo o vaina, abrir una puerta o cofre del tesoro, recoger un objeto de tu espacio o en una casilla vacía a tu alcance.
- ♦ **Acción gratuita:** las acciones gratuitas casi no consumen tiempo ni esfuerzo. Puedes realizar tantas como quieras durante tu turno o el de otro combatiente. El DM puede restringir el número de acciones gratuitas de un turno. *Ejemplos:* decir algunas frases, soltar un objeto sostenido, soltar a un enemigo agarrado.

TIPOS DE ACCIÓN ACTIVADA

Dos tipos de acción, las de oportunidad y las inmediatas, requieren un desencadenante. Un **desencadenante** es una acción, un evento o un efecto que te permita usar la acción activada. Algunos poderes necesitan un desencadenante, pero son acciones gratuitas o no se consideran acciones en absoluto.

ACCIÓN DE OPORTUNIDAD

- ♦ **Desencadenante:** las acciones de oportunidad te permiten realizar una acción en respuesta a la relajación de la guardia de un enemigo. El tipo de acción de oportunidad que todo combatiente puede realizar es el ataque de oportunidad (página 287). Los ataques de oportunidad se activan cuando un enemigo abandona una casilla adyacente a ti, o cuando un enemigo adyacente a ti realiza un ataque a distancia o de área.
- ♦ **Una vez por turno de combatiente:** no puedes realizar más de una acción de oportunidad en cada turno ajeno. No puedes realizar una acción de oportunidad en tu propio turno.
- ♦ **Interrupción de la acción:** una acción de oportunidad interrumpe la acción que la ha activado.

Hay dos tipos de acción inmediata: interrupciones y reacciones. Hay ciertas reglas comunes para todas las acciones inmediatas, ya sean interrupciones o reacciones.

ACCIÓN INMEDIATA

- ♦ **Desencadenante:** cada acción inmediata (normalmente, un poder) describirá su desencadenante concreto. El tipo de acción inmediata que todo combatiente puede llevar a cabo es una acción preparada (consulta 'Preparar una acción', en la página 291).
- ♦ **Una vez por asalto:** sólo puedes llevar a cabo una acción inmediata por asalto, ya sea una interrupción inmediata o una reacción inmediata. Si no has llevado a cabo ninguna acción inmediata desde el final de tu último turno, podrás llevarla a cabo cuando un desencadenante te lo permita. No puedes realizar una acción inmediata en tu propio turno.
- ♦ **Interrupción:** una interrupción inmediata te permite actuar cuando se produzca cierta condición desencadenante, resolviendo tu interrupción antes de dicha condición. Si una interrupción invalida a su acción desencadenante, dicha acción se perderá. Por ejemplo, un enemigo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, pero tú empleas un poder que te permite desplazarte fuera de su alcance como interrupción inmediata. Si tu enemigo ya no puede alcanzarte, su acción de ataque se perderá.
- ♦ **Reacción:** una reacción inmediata te permite actuar en respuesta a un desencadenante. La acción, suceso o condición desencadenante tiene lugar sin obstáculos y se resuelve por completo antes de que tú lleves a cabo tu reacción, con la salvedad de que puedes interrumpir el movimiento de una criatura. Si una criatura desencadena tu reacción inmediata mientras se mueve (al entrar dentro de tu radio de alcance, por ejemplo), podrás llevar a cabo tu acción antes de que la criatura termine de mover, pero siempre después de que haya movido al menos 1 casilla.

Una reacción inmediata puede interrumpir otras acciones que el combatiente realice después de la acción desencadenante. Por ejemplo, si un poder te permite atacar como reacción inmediata cuando un ataque te golpee, tu acción tendrá lugar antes de que la criatura que te haya atacado pueda hacer otra cosa. Si un monstruo posee un poder que le permita realizar dos tiradas de ataque contra ti como acción estándar, y logra impactarte con la primera, podrás usar una reacción inmediata antes de su segunda tirada de ataque.

TU TURNO

Cuando llega tu turno en el orden de iniciativa, es hora de que te pongas manos a la obra. Tu turno consta de tres partes: el inicio del turno, las acciones que ejecutas y el final del turno.

EL INICIO DE TU TURNO

Antes de actuar, has de comprobar determinados efectos. El inicio de tu turno siempre tiene lugar, incluso si estás inconsciente, y no gasta tiempo en el mundo de juego.

EL INICIO DE TU TURNO

- ♦ **Daño continuado:** si sufres daño continuado (página 278), lo sentirás en este momento.
- ♦ **Regeneración:** si posees regeneración (página 293), recuperarás los pg ahora.
- ♦ **Otros efectos:** ocúpate de cualquier otro efecto que ocurra al inicio de tu turno.
- ♦ **Finalizar efectos:** algunos finalizan automáticamente al inicio de tu turno.
- ♦ **Sin acciones:** no puedes realizar ninguna acción al inicio de tu turno.

CÓMO SUSTITUIR ACCIONES

En tu turno, podrás realizar una acción de movimiento o una acción menor en lugar de una estándar, o realizar una acción menor en lugar de una de movimiento. Debido a que puedes sustituir acciones de varias formas, la secuencia de acciones de tu turno puede variar bastante (sin contar con las acciones gratuitas).

Opción A

Acción estándar
Acción de movimiento
Acción menor

Opción B

Acción estándar
Dos acciones menores

Opción C

Dos acciones de movimiento
Acción menor

Opción D

Acción de movimiento
Dos acciones menores

Opción E

Tres acciones menores

ACCIONES EN TU TURNO

Durante tu turno puedes realizar algunas acciones. Tendrás que decidir qué hacer con cada una de ellas, para ayudar de forma decisiva a que tus aliados y tú obtengáis la victoria final. Consulta 'Tipos de acción', más arriba, para ver las definiciones de las distintas acciones que puedes realizar.

ACCIONES EN TU TURNO

- ♦ **Tus acciones:** en tu turno tienes derecho a realizar estas tres acciones:
 - Acción estándar
 - Acción de movimiento
 - Acción menor
- ♦ **Acciones gratuitas:** puedes llevar a cabo cualquier número de acciones gratuitas durante tu turno.
- ♦ **En cualquier orden:** puedes realizar tus acciones en el orden que desees, y también saltarte cualquiera de ellas.
- ♦ **Sustitución de acciones:** puedes realizar una acción de movimiento o una menor en lugar de una acción estándar, así como realizar una acción menor en lugar de una de movimiento.
- ♦ **Acción adicional:** puedes realizar una acción adicional si gastas 1 punto de acción (página 292).
- ♦ **Acciones de otros combatientes:** los demás combatientes pueden llevar a cabo acciones gratuitas en tu turno, y es posible que realices alguna acción que desencadene acciones inmediatas o de oportunidad por su parte.

FINAL DEL TURNO

Tras haber actuado, tendrás que comprobar qué efectos dejan de estar activos al final de tu turno y cuales continúan. El final de tu turno siempre tiene lugar, incluso aunque estés inconsciente, y no consume tiempo en el mundo de juego.

FINAL DEL TURNO

- ♦ **Tiradas de salvación:** ahora podrás realizar tiradas de salvación (página 279) contra cualquier efecto que una salvación pueda finalizar.
- ♦ **Comprueba las acciones gastadas:** algunos poderes y efectos se pueden mantener durante varios turnos (consulta 'Duración', en la página 278). Comprueba que has gastado la acción necesaria para mantener un poder o efecto. Si no ha sido así, el poder o efecto terminará ahora.
- ♦ **Finalizar efectos:** algunos efectos terminan de forma automática al final de tu turno.
- ♦ **Sin acciones:** no puedes realizar ninguna acción al final de tu turno.

ACCIONES EN OTROS TURNOS

La mayoría de tus acciones tendrá lugar en tu turno. Pero puedes realizar acciones gratuitas en el turno de cualquier otro, y un acontecimiento o las acciones de otro combatiente pueden darte pie a realizar una acción inmediata o de oportunidad en un turno ajeno. Consulta 'Tipos de acción', más arriba, para ver las definiciones de las distintas acciones que puedes realizar.

ACCIONES EN OTROS TURNOS

- ♦ **Acciones de oportunidad:** puedes realizar una acción de oportunidad en cada turno de otro combatiente. Una acción de oportunidad debe ser activada por una acción enemiga.
- ♦ **Acciones inmediatas:** puedes realizar una acción inmediata por turno, ya sea una interrupción o una reacción. Una acción inmediata debe ser desencadenada por un evento o acción en el turno de otra criatura.
- ♦ **Acciones gratuitas:** puedes realizar cualquier número de acciones gratuitas en los turnos de otros combatientes.

ATAQUES Y DEFENSAS

Los combates en D&D se ganan mediante ataques bien elegidos, defensas sólidas y suerte. En un turno típico, usarás tu acción estándar para realizar un ataque, ya seas un recio guerrero, un astuto pícaro o un devoto clérigo. Y tus defensas serán puestas a prueba en numerosas ocasiones por tus enemigos.

Cuando atacas, realizas una tirada de ataque para determinar si tu acometida golpea a tu objetivo. Tiras 1d20, sumas un bonificador por el tipo de ataque que realices y comparas el resultado con una de las cuatro defensas del objetivo: Clase de armadura, Fortaleza, Reflejos o Voluntad.

Cada personaje posee un número de ataques entre los que elegir, incluido un ataque básico (página 287). Los ataques concretos disponibles dependerán de los poderes que elijas para tu personaje (consulta el Capítulo 4).

CÓMO REALIZAR UN ATAQUE

Todos los ataques siguen el mismo proceso básico:

1. Elige el ataque que vas a usar. Cada ataque tiene un **tipo de ataque**.
2. Elige **objetivos** para el ataque (página 272). Cada objetivo debe estar dentro del **alcance** (página 273). Comprueba si puedes **ver** y **apuntar** a tus enemigos (página 273).
3. Realiza una **tirada de ataque** (página 274).
4. Compara tu tirada de ataque con la **defensa** del objetivo (página 274) para determinar si **impactas** o **fallas**.
5. Causa **daño** y aplica los demás efectos (página 276).

TIPOS DE ATAQUE

Los ataques en el mundo de DUNGEONS & DRAGONS adoptan muchas formas. Un guerrero blande su mandoble contra un rival. Un explorador lanza una flecha contra un objetivo distante. Un dragón exhala una nube de fuego. Un mago crea un estallido de relámpagos. Estos ejemplos ilustran los cuatro tipos de ataque: cuerpo a cuerpo, a distancia, cercano y de área.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Un ataque cuerpo a cuerpo suele involucrar un arma y apuntar a un enemigo dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo (que, a menudo, está determinado por el arma que empuñas). Atacar con una espada larga o un arma de asta es un ataque cuerpo a cuerpo. Algunos poderes te permiten realizar varios ataques, ya sea contra varios enemigos o uno solo.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

- ♦ **Apuntado:** los ataques cuerpo a cuerpo apuntan a individuos. Un ataque cuerpo a cuerpo contra varios rivales consiste en ataques separados, cada uno con su propia tirada de ataque y daño. Los ataques cuerpo a cuerpo no crean áreas de efecto (página 272).
- ♦ **Distancia:** la distancia de un ataque cuerpo a cuerpo suele ser igual a tu alcance en cuerpo a cuerpo. A veces un poder especifica que sólo afecta a objetivos adyacentes, por lo que aunque uses un arma de alcance, no podrás atacar a rivales más lejanos con dicho poder.
- ♦ **Alcance:** la mayoría de personajes tiene un alcance de 1 casilla. Ciertos poderes, dotes y armas pueden aumentar tu alcance.

Por el mero hecho de llevar un arma en cada mano no podrás realizar dos ataques en un turno. Si empuñas dos armas, podrás elegir cualquiera de ellas para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

ATAQUE A DISTANCIA

Un ataque a distancia se realiza contra un objetivo lejano. Normalmente, estos ataques se realizan contra una criatura dentro de su alcance. Disparar un arco o lanzar un *proyector mágico* es un ataque a distancia.

ATAQUE A DISTANCIA

- ♦ **Apuntado:** los ataques a distancia apuntan a individuos. Un ataque a distancia contra varios rivales consiste en ataques separados, cada uno con su propia tirada de ataque y daño. Los ataques a distancia no crean áreas de efecto (página 272).

Si usas un arma de proyectiles para realizar un ataque a distancia contra varios rivales, necesitarás munición suficiente para todos ellos; si usas armas arrojadas, tendrás que disponer de una para cada objetivo.

- ♦ **Distancia:** algunos poderes especifican una distancia concreta ('A distancia 10') o te permiten atacar a cualquier objetivo al que puedas ver ('Visión a distancia'). Si usas un arma, la distancia de tu ataque será el alcance del arma, como se muestra en la tabla de Armas a distancia del Capítulo 7.

Distancia larga: si usas un arma a distancia y tu objetivo está más lejos del alcance normal, pero dentro de su distancia larga, sufrirás un penalizador -2 a tu tirada de ataque. No podrás alcanzar a un objetivo que esté más allá de la distancia larga del arma. Un poder a distancia que no use un arma tendrá alcance normal, pero no distancia larga.

- ♦ **Provocar ataques de oportunidad:** si empleas un poder a distancia mientras estés adyacente a un enemigo, dicho rival podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.

ATAQUE CERCANO

Un ataque cercano es un área de efecto que proviene directamente de ti; su casilla de origen está en el espacio que ocupas. Blandir tu espada en un arco para golpear a todos los enemigos adyacentes con un solo golpe, crear un estallido de fuego en tus manos o hacer que tu símbolo sagrado emita un destello de energía radiante son ejemplos de ataques cercanos.

Los ataques cercanos incluyen dos categorías básicas de poderes: ataques con armas que dañan a varios enemigos con un solo ataque, o poderes creados por algún tipo de energía que fluye directamente a través de tu cuerpo o un objeto en tu posesión.

ATAQUE CERCANO

- ♦ **Área de efecto:** un ataque cercano crea un área de efecto, normalmente un estallido o una explosión. Un ataque cercano afecta a ciertos objetivos dentro de su área de efecto, que tendrá un tamaño concreto. El área de efecto de un ataque cercano y los objetivos potenciales se especificarán en la descripción del poder (consulta el Capítulo 4).
- ♦ **Casilla de origen:** el área de efecto del ataque cercano define su casilla de origen, que será el punto de origen del ataque. Una explosión cercana usa tu propio espacio como casilla de origen. Un estallido cercano usa una de las casillas de tu espacio como casilla de origen. Para que un objetivo sea afectado por un ataque cercano, tendrá que existir línea de efecto entre la casilla de origen y dicho objetivo (consulta 'Ver y apuntar', en la página 273).
- ♦ **Varias tiradas de ataque, pero sólo una de daño:** cuando realizas un ataque cercano, haces una tirada de ataque por separado para cada objetivo dentro del área de efecto, pero después sólo se realiza una tirada de daño para todos ellos. Una criatura Grande o mayor impactada por un ataque cercano sólo se verá afectada una vez por él, incluso aunque ocupe varias casillas dentro del área de efecto.

Si usas un arma de proyectiles para realizar un ataque cercano contra varios rivales, necesitarás munición suficiente para todos ellos; si usas armas arrojadas, tendrás que disponer de una para cada objetivo.

ATAQUE DE ÁREA

Los ataques de área son similares a los ataques cercanos, excepto porque la casilla de origen puede estar a cierta distancia de ti. El área de efecto de un ataque de área definirá su forma y los objetivos a los que afecte. Una bola de fuego que atraviesa el campo de batalla antes de estallar es un ejemplo de ataque de área. Un muro mágico de niebla que brota del suelo para ocultar un pasillo de un dungeon es otro ejemplo.

Los ataques de área incluyen dos categorías de poderes: proyectiles que detonan en sus casillas de origen, y efectos que aparecen lejos de ti y llenan un área.

ATAQUE DE ÁREA

- ♦ **Área de efecto:** un ataque de área crea un área de efecto, normalmente una explosión o un muro, dentro de su alcance. Un ataque de área afecta a ciertos objetivos dentro de su área de efecto, que tendrá un tamaño concreto. El área de efecto, alcance y objetivos potenciales de un ataque de área se especificarán en la descripción del poder (consulta el Capítulo 4).
- ♦ **Casilla de origen:** eliges una casilla dentro del alcance del ataque de área, que será donde centres o inicies el efecto. Necesitas tener línea de efecto desde una de las casillas de tu espacio hasta la casilla de origen (consulta 'Ver y apuntar', en la página 273). Para que un objetivo sea afectado por un ataque de área, tiene que haber línea de efecto desde la casilla de origen hasta él. No tienes por qué ser capaz de ver la casilla de origen o al objetivo, ni se aplicará ninguna ocultación (página 281) entre la casilla de origen y el objetivo.
- ♦ **Varias tiradas de ataque, pero sólo una de daño:** cuando realizas un ataque de área, haces una tirada de ataque por separado para cada objetivo dentro del área de efecto, pero después sólo se realiza una tirada de daño para todos ellos. Una criatura Grande o mayor alcanzada por un ataque de área sólo se verá afectada una vez por él, incluso aunque ocupe varias casillas dentro del área de efecto.
Si usas un arma de proyectiles para realizar un ataque de área contra varios rivales, necesitarás munición suficiente para todos ellos; si usas armas arrojadas, tendrás que disponer de una para cada objetivo.
- ♦ **Provocar ataques de oportunidad:** si empleas un poder de área mientras estés adyacente a un enemigo, dicho rival podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.

ÁREAS DE EFECTO

La mayoría de ataques de área y ataques cercanos tienen una de estas tres áreas de efecto: estallido, explosión o muro.

ÁREAS DE EFECTO

- ♦ **Estallido:** un estallido llena un área adyacente a ti, de un número concreto de casillas de lado. Por ejemplo, el poder de mago *Onda atronadora* es un estallido 3, lo que significa que afecta a un área de 3 casillas por 3 casillas adyacente a ti. El estallido debe ser adyacente a su casilla de origen, que a su vez tendrá que ser una casilla del espacio que ocupes. La casilla de origen no será afectada por el estallido. Un estallido afecta a un objetivo sólo si éste se encuentra en su área de efecto y existe línea de efecto desde la casilla de origen hasta él.
- ♦ **Explosión:** una explosión se inicia en una casilla de origen y se extiende desde ella en todas direcciones un número de casillas concreto. Por ejemplo, el poder de clérigo *Descarga flamígera* es una explosión 2 a 10 casillas de ti, lo que significa que el poder se origina en una casilla a una distancia máxima de 10 casillas de ti y afecta a su casilla de origen y a todas las que haya en un radio de 2 casillas (es decir, un área total de 5 casillas por 5 casillas). A menos que la descripción del poder indique lo contrario, una explosión cercana que crees nunca te afectará a ti. No obstante, una explosión de área sí te podrá afectar si la lanzas demasiado cerca. Una explosión afecta a un objetivo sólo si hay línea de efecto desde su casilla de origen y la ocupada por el objetivo.



- ♦ **Muro:** un muro llena un número concreto de casillas contiguas dentro de su alcance, a partir de una casilla de origen. Cada casilla del muro debe compartir al menos un lado (no sólo una esquina) con al menos otra casilla del mismo muro, pero nunca más de dos (esta limitación no se aplica si se "apilan" muros uno encima de otro). Por lo demás, serás libre de darle la forma que quieras. Un muro sólido, como uno de hielo, no podrá ser creado a través de casillas ocupadas.

ELECCIÓN DE OBJETIVOS

Si deseas usar un poder contra un enemigo, éste tendrá que estar dentro de su alcance y tendrás que ser capaz de apuntarle. Muchos poderes te permitirán apuntar a varios enemigos diferentes. Cada uno de ellos debe cumplir las condiciones para ser un objetivo válido.

Cuando uses un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, podrás apuntar a una casilla en lugar de a un enemigo. Esta táctica es útil cuando un enemigo dispone de ocultación total (página 281) y tienes que adivinar su ubicación.

ALCANCE

El primer paso a la hora de elegir el objetivo de un ataque es comprobar su alcance. El alcance es la distancia desde tu objetivo hasta ti (o la casilla de origen del ataque). El alcance de cada poder se indicará en su descripción.

Para determinar el alcance entre tu objetivo y tú, cuenta el número de casillas entre vosotros, incluida al menos una de las casillas ocupadas por el blanco. Si el espacio del objetivo es mayor de 1 casilla, podrás apuntarle si cualquier casilla de su espacio está dentro del alcance o el área de efecto de tu ataque.

Contar la distancia: cuando cuentes la distancia desde una casilla a otra, empieza desde cualquier casilla adyacente (incluso aquella que sea adyacente diagonalmente, aunque esté al doblar una esquina) y rodea cualquier obstáculo sólido que ocupe por completo su casilla. Tendrás que elegir la ruta más directa hacia el objetivo si estás contando las casillas de un alcance o determinando la extensión de un área de efecto.

Casillas adyacentes: dos casillas son adyacentes si un lado o una esquina de una toca un lado o una esquina de la otra. Dos criaturas u objetos son adyacentes si uno de ellos ocupa una casilla adyacente a otra casilla ocupada por el otro.

La criatura o casilla más cercana: para determinar la criatura o casilla más cercana a ti, cuenta la distancia que os separa de la forma habitual. Cuando haya dos o más casillas o criaturas a la misma distancia, podrás elegir a cualquiera como la más cercana.

Personal: cuando uses un poder con alcance personal, sólo tú te verás afectado. Algún ejemplo de esto sería la creación de una armadura mágica o darte a ti mismo la capacidad de volar.

VER Y APUNTAR

Cámaras de dungeon abarrotadas, bosques espesos o ruinas caóticas ofrecen mil y un lugares para que tus enemigos se oculten. Saber calcular si puedes ver y apuntar a un enemigo concreto desde donde estás suele ser importante.

Línea de vista: la primera cuestión es qué puedes ver de la zona del encuentro; es decir, determinar tu línea de vista.

Para comprobar si puedes ver a un objetivo, elige una esquina de tu espacio y traza una línea imaginaria desde dicha esquina hasta cualquier parte del espacio del enemigo. Podrás ver al enemigo si puedes trazar al menos una línea que no atraviese o toque un objeto o efecto (como un muro, una cortina gruesa o un banco de niebla) que bloquee tu visión.

Incluso aunque puedas ver al objetivo, ciertos objetos y efectos aún pueden bloquear parcialmente tu visión. Si puedes ver al objetivo, pero se puede trazar al menos

una línea que atraviese un obstáculo, el objetivo disfrutará de cobertura u ocultación (página 280). Puedes ver a un arquero gnoll agachado tras un muro de piedra, pero dicho obstáculo hará que sea más difícil de alcanzar, ya que le ofrece cobertura. Podrás ver a un trasgo al borde de un banco de niebla, pero la bruma lo convertirá en una silueta borrosa y disfrutará de ocultación.

Línea de efecto: podrás apuntar a una criatura o casilla si existe una línea ininterrumpida entre vosotros; es decir, si tienes línea de efecto hasta ella. Si todas las líneas imaginarias que trazes hasta un objetivo pasan o tocan un obstáculo sólido, no tendrás línea de efecto hacia él.

Niebla, oscuridad y demás tipos de casillas en penumbra pueden bloquear la visión, pero no la línea de efecto. Si lanzas una *bola de fuego* dentro de una habitación a oscuras, no hace falta que veas a tus enemigos para que se abrasen a base de bien. En el caso contrario, podrás ver a través de un muro transparente de fuerza mágica, pero no dispondrás de línea de efecto a través de él. Serás capaz de ver al demonio que gruñe al otro lado, pero el muro bloqueará cualquier ataque.

Necesitas disponer de línea de efecto hacia cualquier objetivo al que ataques y a cualquier espacio en el que desees crear un efecto. Cuando realices un ataque de área, necesitarás línea de efecto hasta la casilla de origen del ataque; para alcanzar a un enemigo con él, también necesitarás línea de efecto desde la casilla de origen hasta la casilla del objetivo.





TIRADA DE ATAQUE

Para determinar si un ataque tiene éxito, debes realizar una tirada de ataque. Tiras 1d20 y sumas tu bonificador de ataque base para el poder empleado. El bonificador de ataque base de un poder mide tu precisión con dicho ataque, y es el total de todos los modificadores que se hayan de aplicar normalmente.

TIRADA DE ATAQUE

Tira 1d20 y suma lo siguiente:

- ◆ El bonificador de ataque base del poder.
- ◆ Los modificadores de ataque ambientales (página 279) aplicables.
- ◆ Bonificadores y penalizadores por los poderes que te afecten a ti.

El poder que uses determinará qué modificador de característica hay que sumar a tu bonificador de ataque base y contra qué defensa del objetivo compararás tu resultado. Por ejemplo:

Ataque básico c/c	Fuerza contra CA
Ataque básico a distancia	Destreza contra CA
Acero aturridor	Fuerza contra Fortaleza
Bola de fuego	Inteligencia contra Reflejos
Causar miedo	Sabiduría contra Voluntad

Tu bonificador de ataque base puede cambiar temporalmente bajo ciertas circunstancias, si por ejemplo estás bajo el efecto de un poder que te conceda un bonificador al ataque o te imponga alguna penalización, cuando una dote u objeto mágico te conceda un bonificador, o si se aplica algún modificador al ataque (página 279).

BONIFICADORES DE ATAQUE

Cuando crees a un personaje tendrás que determinar el bonificador de ataque base de cada poder que conozca, incluidos los ataques básicos. El bonificador de ataque base de un poder incluye lo siguiente:

- ◆ La mitad de tu nivel.
 - ◆ El modificador de puntuación de característica empleado en el ataque (la descripción del poder indicará la característica correcta).
- Además, se puede aplicar cualquiera de los siguientes factores al bonificador de ataque base:
- ◆ Tu bonificador de competencia con arma (si usas un arma con la que seas competente).
 - ◆ Bonificadores raciales o por dotes.
 - ◆ Un bonificador de mejora (normalmente, a causa de un arma o utensilio mágicos).
 - ◆ Un bonificador de objeto.
 - ◆ Un bonificador de poder.
 - ◆ Bonificadores de otro tipo no especificado.

Ejemplo: Melech, un mago tiflin de nivel 7, intenta alcanzar a tres enemigos con una *bola de fuego*, lo cual es un ataque de Inteligencia contra Reflejos. Su tirada de ataque contra cada objetivo disfruta de un bonif. +10, repartido en un +3 por la mitad de su nivel, un +5 por su modif. de Inteligencia, un +1 por la dote Sangre infernal y un bonif. +1 de mejora por su *varita +1 de fuego brujo*. Podría sumar un +2 por su rasgo de clase Varita de precisión contra uno de sus objetivos, y un bonificador +1 racial contra cualquier enemigo maltrecho por su rasgo racial de Búsqueda de sangre.

DEFENSAS

Tu capacidad para eludir el daño y cualquier otro efecto perjudicial queda definida por tus defensas: Clase de armadura, Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Tus puntuaciones de defensa serán un indicativo de lo difícil que será que un enemigo te afecte con sus ataques.

La **Clase de armadura (CA)** indica la dificultad relativa de que un rival logre alcanzarte con un golpe significativo con un arma o un efecto mágico que actúe como un arma. Algunos personajes poseen una CA elevada porque son muy rápidos o inteligentes y pueden esquivar con gran pericia, mientras que otros tendrán una CA alta porque llevan armaduras gruesas, difíciles de perforar.

La **Fortaleza** mide la dureza inherente, la masa, la fuerza y la resistencia de tu físico. Es la defensa clave contra ataques con efectos de enfermedad, veneno o movimientos obligatorios.

Los **Reflejos** miden tu capacidad para predecir ataques, o desviar o esquivar los que se produzcan. Son útiles contra áreas de efecto como el aliento de un dragón o un conjuro de *bola de fuego*.

La **Voluntad** es tu defensa contra los efectos que atontan, desorientan, confunden o abruman tu mente. Mide tu fuerza de voluntad, tu autodisciplina y tu compromiso.

PUNTUACIONES DE DEFENSA

Puedes determinar tus puntuaciones de defensa de la siguiente forma.

- ♦ **Defensa base:** todas las defensas empiezan siendo 10 + la mitad de tu nivel.
- ♦ **Clase de armadura:** suma el bonificador de armadura y el bonificador de escudo de los que lleves. Si llevas armadura ligera o ninguna, también podrás sumar tu modificador de Destreza o de Inteligencia (el que sea más alto).
- ♦ **Fortaleza:** suma tu modificador de Fuerza o de Constitución (el que sea más alto).
- ♦ **Reflejos:** suma tu modificador de Destreza o de Inteligencia (el que sea más alto). Si usas un escudo, suma tu bonificador de escudo.
- ♦ **Voluntad:** suma tu modificador de Sabiduría o de Carisma (el que sea más alto).

Añade también lo siguiente según sea preceptivo:

- ♦ Bonificadores raciales o por dotes.
- ♦ Bonificadores de mejora (normalmente, por un objeto mágico para el cuello).
- ♦ Un bonificador de objeto.
- ♦ Un bonificador de poder.
- ♦ Bonificadores de otro tipo no especificado.

Tus defensas pueden cambiar temporalmente bajo ciertas circunstancias; por ejemplo, si has sido afectado por un poder o condición que mejore o empeore tus puntuaciones de defensa, o si un objeto mágico o dote te concede un bonificador sólo bajo ciertas condiciones.

Ejemplo: Brandis, un guerrero humano de nivel 23, posee las siguientes defensas:

CA 38 = 10 + 11 (la mitad de su nivel) + 11 (bonificador de armadura por una armadura completa de guerra) + 2 (bonificador de escudo por un escudo pesado) + 4 (bonificador de mejora por una *armadura* + 4 de la *forja en combate*).

Reflejos 31 = 10 + 11 (la mitad de su nivel) + 1 (bonificador racial) + 2 (modificador de Destreza) + 2 (bonificador de escudo por un escudo pesado) + 5 (bonificador de mejora de una *capa de resistencia* + 5).

Fortaleza 35 = 10 + 11 (la mitad de su nivel) + 1 (bonificador racial) + 2 (clase de guerrero) + 6 (modificador de Fuerza) + 5 (bonificador de mejora de una *capa de resistencia* + 5).

Voluntad 31 = 10 + 11 (la mitad de su nivel) + 1 (bonificador racial) + 2 (modificador de Sabiduría) + 2 (bonificador de dote por Voluntad de hierro) + 5 (bonificador de mejora de una *capa de resistencia* + 5).

Cuando la señora de la guerra aliada de Brandis use su poder *Suelo consagrado*, el guerrero obtendrá un bonificador +2 de poder a todas sus defensas si permanece dentro del área de efecto del poder.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES

Las tiradas de ataque, daño, defensas, pruebas de habilidad y pruebas de característica a menudo se ven modificadas por bonificadores y penalizadores.

Bonificadores: hay una regla importante referente a los bonificadores: no se suman bonificadores del mismo tipo a la misma tirada o puntuación. Si posees dos bonificadores del mismo tipo que se puedan aplicar a la misma tirada o puntuación, emplea sólo el más alto.

Un **bonificador de armadura** viene concedido por tu armadura. El bonificador se aplicará mientras la lleves puesta.

Un **bonificador de mejora** aumenta tus tiradas de ataque y daño o tus defensas. Obtienes un bonificador de mejora a la CA cuando llevas armadura mágica, un bonificador de mejora a las tiradas de ataque y daño cuando empuñes un arma o utensilio mágicos, y un bonificador de mejora a tu Fortaleza, Reflejos y Voluntad cuando llevas un objeto mágico para el cuello (consulta la página 249). Podrás beneficiarte de un arma mágica, una armadura mágica y una capa mágica al mismo tiempo, ya que sus bonificadores de mejora se aplican a tiradas o puntuaciones distintas.

Un **bonificador de dote** es concedido por una dote. El bonificador se aplicará mientras la conserves.

Un **bonificador de objeto** es concedido por ciertos objetos mágicos. El bonificador se aplicará mientras lleves puesto el objeto.

Un **bonificador de poder** deriva de un poder o rasgo de clase. Los bonificadores de poder suelen ser temporales o dependientes de la situación.

El **bonificador de competencia** obtenido por ser competente con un arma se aplica a las tiradas de ataque realizadas con dicha arma. Sólo obtienes el bonificador de competencia cuando uses poderes que tengan el nombre del arma como palabra clave.

Un **bonificador racial** es aquel concedido por tu raza. El rasgo de percepción de grupo de un elfo, por ejemplo, concede a sus aliados no elfos a 5 casillas o menos un bonificador +1 racial a sus pruebas de Percepción.

Un **bonificador de escudo** es concedido por tu escudo. Los bonificadores de escudo se aplican a las defensas de CA y Reflejos. Poderes, dotes u objetos mágicos pueden conceder también bonificadores de escudo; pero estos sólo suelen ser de utilidad para aquellos personajes que no suelen usar escudos.

Algunos bonificadores son de un **tipo no especificado** ("bonificador +2"). La mayoría de ellos dependen de la situación ambiental y se suman con cualquier otro bonificador que puedas tener, incluidos otros bonificadores no especificados.

Penalizadores: a diferencia de los bonificadores, los penalizadores no poseen subtipos. Los penalizadores se suman sin más, a menos que provengan del mismo poder. Si dos monstruos te atacan con el mismo poder y cada uno de ellos te impone un penalizador a una tirada o puntuación concreta, no tendrás que sumarlos: sólo tendrá efecto el peor de ellos.

Un penalizador puede ser cancelado por un bonificador, y viceversa. Si obtienes un +2 a tus tiradas de ataque y a la vez sufres un -2 a las tiradas de ataque, terminarás con un modificador +0.

RESULTADOS DEL ATAQUE

Resuelves un ataque al comparar el total de tu tirada de ataque (1d20 + bonificador de ataque base + modificadores de ataque) con la puntuación de defensa correspondiente. Si tu tirada es igual o superior a la puntuación de defensa, habrás impactado. Si no, habrás fallado.

Cuando el ataque acierta suele causar daño y a veces produce algún otro efecto. Cuando uses un poder, su descripción te indicará qué pasa cuando logres impactar con él. Algunas descripciones también incluyen una explicación de qué ocurre si fallas o logras un crítico.

RESULTADOS DEL ATAQUE

Cuando realizas un ataque, compara tu tirada de ataque con la puntuación de defensa correspondiente del objetivo.

- ♦ **Impacto:** si la tirada de ataque es igual o superior a la puntuación de defensa, el ataque habrá impactado y causará daño, tendrá un efecto especial o ambas.

Impacto automático: si obtienes un resultado de 20 natural (un 20 en el dado, sin modificadores) tu ataque impactará automáticamente.

Golpe crítico: si obtienes un resultado de 20 natural (un 20 en el dado, sin modificadores), tu ataque podría ser un golpe crítico (página 278). Un golpe crítico causa daño máximo, y algunos poderes y objetos mágicos causan efectos adicionales.

- ♦ **Fallo:** si tu tirada de ataque es más baja que la puntuación de defensa, el ataque falla. Lo más normal es que no pase nada. Algunos poderes tienen ciertos efectos al fallar, como por ejemplo causar la mitad del daño.

Fallo automático: si obtienes un resultado de 1 natural (un 1 en el dado, sin modificadores), tu ataque fallará automáticamente.

DAÑO

Cuando golpeas con un ataque lo normal es que causes daño a tu objetivo, reduciendo sus puntos de golpe. El daño que causes dependerá del poder que uses en el ataque. La mayoría de poderes causa más daño que los ataques básicos, y los poderes de nivel alto suelen hacer más daño que los de nivel bajo. Si empleas un arma para realizar el ataque, también afectará al daño causado; usar una gran hacha para transmitir un poder hará más daño que si empleas una daga con el mismo poder.

TIRADAS DE DAÑO

- ♦ Tira el daño indicado en la descripción del poder. Si empleas un arma en el ataque, el daño será algún múltiplo de los dados de daño del arma.
- ♦ Suma el modificador de característica indicado en el poder. Normalmente, será el mismo que el empleado para determinar tu bonificador de ataque base del ataque realizado.

Además, es posible que haya que aplicar alguno de los siguientes factores a la tirada de daño:

- ♦ Bonificadores raciales o de dote.
- ♦ Un bonificador de mejora (normalmente, por un arma o utensilio mágicos).
- ♦ Un bonificador de objeto.
- ♦ Un bonificador de poder.
- ♦ Bonificadores de otro tipo no especificado.

Dado de daño por arma: una [A] en el cálculo del daño representa el dado de daño de tu arma (las tablas de armas de las páginas 218 y 219 muestran los dados de daño de todas las armas). El número anterior a la [A] indica la cantidad de veces que hay que tirar ese dado. Si el daño de un poder es "2[A] + modificador por Fuerza" y usas una daga (1d4 de daño), tira 2d4 y suma tu modificador por Fuerza. Si empleas un mangual pesado (2d6 de daño) con el mismo poder, tira 4d6 y luego suma tu modificador por Fuerza.

Tipos de daño: además del daño normal, como el causado por un arma o las zarpas de un monstruo, los poderes y demás efectos pueden causar tipos concretos de daño. Por ejemplo, el aliento de un can del infierno causa daño por fuego, la picadura de un escorpión causa daño por veneno, el estallido telepático de un ilícido causa daño psíquico y el toque de un incorpóreo causa daño necrótico.

Cuando un poder cause un tipo concreto de daño, estará especificado tras la palabra "daño". Una *bola de fuego* causa 3d6 + modificador de Inteligencia de daño por fuego, por ejemplo. Todo el daño causado será por fuego. Si un poder no especifica ningún tipo de daño concreto, no será de ningún tipo.

Ejemplo: Valenae, una paladina eladrín de nivel 12, golpea a su rival con un *castigo atronador*. El ataque causa 2[A] + modificador de Fuerza de daño atronador y derriba al objetivo. El daño total sería 2d8 (el 1d8 de la espada larga × 2) + 7. El bonificador +7 incluye un modificador +3 por Fuerza, un bonificador +2 de dote (Soltura con un arma) y un bonificador +2 de mejora (de su espada larga +2 tronante).

Si obtiene un golpe crítico, causará un daño máximo de 23 puntos de golpe y sumará 2d6 puntos de daño atronador a causa de la propiedad especial de su *espada larga tronante*. Si deseara emplear el poder de encuentro de su espada con este golpe, añadiría 10 puntos de daño atronador más y empujaría a su rival 1 casilla.

RESISTENCIA Y VULNERABILIDAD

Algunas criaturas son resistentes o vulnerables a ciertos tipos de daño. Algunos poderes pueden concederte una resistencia similar, o causar una vulnerabilidad adicional a un enemigo.

Resistencia: significa que sufres menos daño de un tipo de daño concreto. Si posees resistencia al fuego 5, cualquier vez que sufras daño por fuego reducirás la cantidad total en 5 puntos. Un ataque no puede causarte menos de 0 puntos de daño.

Vulnerabilidad: ser vulnerable a un tipo de daño significa que sufrirás daño adicional de dicho tipo.

Si posees vulnerabilidad al fuego 5, cada vez que sufras daño por fuego aumentarás la cantidad total en 5 puntos.

Algunas criaturas poseen debilidades adicionales ligadas a tipos de daño. Por ejemplo, si empleas un ataque de frío contra un elemental hecho de magma, quizá lo ralentices o entorpezcas de alguna forma su movimiento o ataques.

CONDICIONES

Los poderes, monstruos, trampas y el mismo entorno pueden generar estas condiciones. Una condición impone una penalización, vulnerabilidad, impedimento o una combinación de efectos.

El ritual *eliminar aflicción* (página 306) puede ser útil para eliminar una condición duradera que te afecte.

ATONTADO

- ◆ Concedes ventaja en combate.
- ◆ Puedes realizar una acción estándar, de movimiento o menor durante tu turno (también acciones gratuitas). No puedes llevar a cabo acciones inmediatas o de oportunidad.
- ◆ No puedes flanquear a un enemigo.

ATURDIDO

- ◆ Concedes ventaja en combate.
- ◆ No puedes llevar a cabo acciones.
- ◆ No puedes flanquear a un enemigo.

CEGADO

- ◆ Concedes ventaja en combate
- ◆ No puedes ver a ningún objetivo (los objetivos tienen ocultación total).
- ◆ Sufres un penalizador -10 a las pruebas de Percepción.
- ◆ No puedes flanquear a un enemigo.

DEBILITADO

- ◆ Tus ataques causan la mitad de daño. El daño continuado que puedas causar no se verá afectado.

DOMINADO

- ◆ Estás atontado.
- ◆ La criatura dominadora elige tu acción. Los únicos poderes que te puede obligar a usar son los a voluntad.

ENSORDECIDO

- ◆ No puedes oír nada.
- ◆ Sufres un penalizador -10 a las pruebas de Percepción.

NEUTRALIZADO

- ◆ Concedes ventaja en combate
- ◆ Estás inmovilizado.
- ◆ No te pueden mover mediante un tirón, empujón o deslizamiento.
- ◆ Sufres un penalizador -2 a tus tiradas de ataque.

INCONSCIENTE

- ◆ Estás indefenso.
- ◆ Sufres un penalizador -5 a todas las defensas.
- ◆ Quedas tumbado, si es posible.
- ◆ No puedes llevar a cabo acciones.
- ◆ No puedes flanquear a un enemigo.

INDEFENSO

- ◆ Concedes ventaja en combate.
 - ◆ Puedes ser objeto de un golpe de gracia.
- Nota:* lo normal es que estés indefenso porque estés inconsciente.

INMOVILIZADO

- ◆ No puedes moverte de tu espacio, aunque sí puedes teleportarte o verte obligado a desplazarte por un tirón, empujón o deslizamiento.

MORIBUNDO

- ◆ Estás inconsciente.
- ◆ Estas a 0 pg o menos.
- ◆ Realizas una tirada de salvación contra muerte cada asalto.

PETRIFICADO

- ◆ Has sido convertido en piedra.
- ◆ No puedes llevar a cabo acciones.
- ◆ Obtienes resistencia 20 contra todo daño.
- ◆ No eres consciente de tu entorno.
- ◆ No envejeces (*NdT: textual*).

RALENTIZADO

- ◆ Tu velocidad pasa a ser 2. Esta velocidad se aplica a todos tus tipos de movimiento, pero no a la teleportación o a un tirón, empujón o deslizamiento. No puedes aumentar tu velocidad por encima de 2, ni ésta aumentará si ya era inferior a 2. Si quedas ralentizado mientras te mueves, te detendrás de inmediato si ya has movido 2 o más casillas.

SEÑALADO

- ◆ Sufres un penalizador -2 a las tiradas de ataque en cualquier ataque que no sea contra la criatura que te ha señalado.

SORPRENDIDO

- ◆ Concedes ventaja en combate.
- Sólo puedes llevar a cabo acciones gratuitas.
No puedes flanquear a un enemigo.

TUMBADO

- ◆ Concedes ventaja en combate a los enemigos que realicen ataques cuerpo a cuerpo contra ti.
- ◆ Obtienes un bonificador +2 a todas las defensas contra los ataques a distancia de enemigos no adyacentes.
- ◆ Estás tirado en el suelo. Si estás volando, descenderás con seguridad una distancia igual a tu velocidad de vuelo; si con ello no llegas a tocar tierra, caerás.
- ◆ Sufres un penalizador -2 a tus tiradas de ataque.
- ◆ Puedes tumbarte voluntariamente como acción menor.

INSUSTANCIAL

Algunas criaturas, como los fantasmas aullantes, son insustanciales, mientras que ciertos poderes pueden volverte insustancial a ti. Mientras seas insustancial sufres mitad de daño de cualquier ataque. El daño continuado también será reducido a la mitad.

DAÑO CONTINUADO

Algunos poderes causan daño adicional en turnos consecutivos tras el ataque inicial. Un ifriti te golpea con un estallido ígneo que te prende fuego, causándote daño continuado por fuego. Cuando el veneno de una serpiente corre por tus venas, causa daño continuado por veneno. El toque de pordumbre de una momia causa daño continuado necrótico, mientras que el escupitajo corrosivo de un kruthik causa daño continuado por ácido.

DAÑO CONTINUADO

- ♦ **Inicio de tu turno:** sufres el daño correspondiente al inicio de tu turno. *Ejemplo:* si sufres daño continuado 5 por fuego, sufrirás 5 puntos de daño por fuego al inicio de tu turno.
- ♦ **Tirada de salvación:** cada asalto al final de tu turno, realizarás una tirada de salvación (página 279) contra el daño continuado. Si tienes éxito, dejarás de sufrir el daño continuado.
- ♦ **Diferentes tipos de daño continuado:** si varios efectos te causan daño continuado de distintos tipos, sufrirás daño de cada efecto cada asalto. Tendrás que realizar una tirada de salvación independiente contra cada tipo de daño.
- ♦ **El mismo tipo de daño continuado:** si varios efectos te causan daño continuado del mismo tipo, o si el daño es de un tipo no especificado, sólo se aplicará la cantidad más alta. *Ejemplo:* ya sufres daño continuado 5 (no especificado), cuando un nuevo poder te causa daño continuado 10. A partir de entonces sufrirás daño continuado 10, no 15.

GOLPES CRÍTICOS

Cuando obtienes un 20 natural en el dado y tu tirada de ataque total es suficientemente alta como para golpear a tu rival, has obtenido un golpe crítico.

GOLPES CRÍTICOS

- ♦ **20 natural:** si obtienes un 20 en el dado al realizar una tirada de ataque, conseguirás un golpe crítico si el total de la tirada de ataque es suficiente para atravesar la defensa de tu objetivo. Si tu tirada de ataque es demasiado baja para obtener un crítico, seguirás impactando automáticamente de todas formas.
- ♦ **Precisión:** algunos rasgos de clase y poderes te permiten realizar golpes críticos al obtener en el dado tiradas distintas de 20 (pero sólo un 20 natural es un impacto automático).
- ♦ **Daño máximo:** en lugar de tirar los dados para comprobar el daño, determina la cantidad máxima que pudieses obtener con tu ataque. Ese será el daño causado por el crítico. Los ataques que no causen daño seguirán sin hacerlo tras un crítico.
- ♦ **Daño adicional:** las armas y utensilios mágicos, así como las armas de crítico elevado, pueden aumentar el daño causado con un crítico. Si este daño adicional viene expresado como una tirada de dado, no se convertirá automáticamente en el máximo posible; tendrás que tirar el dado y sumar el resultado al total.

Consigues un golpe crítico de forma automática cuando ejecutas un golpe de gracia (página 290).

MOVIMIENTO OBLIGATORIO

Algunos poderes te permiten obligar a tu objetivo a moverse de alguna forma. Dependiendo del poder, podrás tirar de él, empujarlo o deslizarlo (consulta 'Tirar, empujar y deslizar', en la página 285).

DURACIÓN

Muchos poderes actúan y luego terminan; sus efectos son instantáneos, quizá tan breves como un simple tajo de tu espada. Otros pueden durar más allá de tu turno.

A menos que se indique lo contrario, un poder es instantáneo y carece de efectos a largo plazo. Los dos tipos de duración son condicionales y mantenidas.

DURACIONES

- ♦ **Duraciones condicionales:** estos efectos duran hasta que ocurre un evento concreto.
 - Hasta el inicio de tu siguiente turno:* el efecto termina cuando empiece tu siguiente turno.
 - Hasta el final de tu siguiente turno:* el efecto termina cuando termine tu siguiente turno.
 - Hasta el final del encuentro:* el efecto termina cuando lleves a cabo un descanso (breve o prolongado) o tras 5 minutos.
 - Salvación termina:* el efecto termina cuando el objetivo realiza una tirada de salvación con éxito contra él.
- ♦ **Duraciones mantenidas:** un efecto cuya duración sea "mantenimiento estándar", "mantenimiento de movimiento" o "mantenimiento menor" durará mientras lo mantengas. A partir del turno siguiente a la creación del efecto, tendrás que mantenerlo activo mediante la acción indicada: una acción estándar, de movimiento o menor. Sólo puedes mantener un efecto por turno. Algunos efectos hacen algo, como atacar, cuando los mantienes. La descripción de un poder indica qué ocurre cuando lo mantienes o lo dejas expirar. Al final de tu turno, si no has gastado la acción necesaria para mantener el efecto, éste terminará.
- ♦ **Duraciones superpuestas:** si un objetivo es afectado por varios poderes que tengan el mismo efecto, pero duraciones diferentes, se aplicará el efecto de aquel al que le quede más tiempo activo.

A menos que una descripción indique lo contrario, podrás mantener un poder con duración mantenida durante un máximo de 5 minutos. No obstante, no puedes descansar mientras mantienes un poder, por lo que no podrás recuperar tus poderes de encuentro o nuevas energías hasta que dejes de mantener el poder.

Los rituales (Capítulo 10) pueden crear efectos que duren horas, días o años.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Cuando estás bajo un efecto o condición persistente que puede ser eliminado mediante una salvación ("salvación termina"), tendrás una oportunidad de escapar a dicho efecto cada asalto, al final de tu turno. Podrás hacerlo mediante una tirada de salvación, que es una tirada de 1d20 sin modificar por tu nivel o puntuaciones de característica. Una tirada de salvación con éxito se llama coloquialmente **salvación**.

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ♦ **Final del turno:** al final de tu turno, realizarás una tirada de salvación contra cada efecto activo sobre tu persona y que pueda ser terminado mediante una salvación. Tira 1d20 para obtener uno de estos resultados:
Menos de 10: fracaso. El efecto continúa.
10 o más: éxito. El efecto termina.
- ♦ **Elige el orden:** cuando realices una tirada de salvación, elige contra qué efecto vas a tirar primero, cual va a ser el segundo, etc.
- ♦ **Modificadores:** una tirada de salvación no incluye modificadores de forma habitual; es una simple tirada de 1d20, pero algunos poderes, dotes o rasgos raciales pueden modificar esta tirada.

Una tirada de salvación te ofrece una probabilidad ligeramente superior al 50% para que te libres de un efecto perjudicial. La mayoría de las veces no podrás aumentar estas probabilidades, ni éstas dependerán de la gravedad del efecto. Lo que hace que el veneno de una serpiente gigante sea peor que el de una serpiente normal no se mide por lo difícil que sea librarse de sus efectos, sino por la mayor facilidad que posee para afectarte en primer lugar (su bonificador de ataque) y el daño que te causa mientras sigue fluyendo por tu sistema (su daño continuado u otro efecto).

Cada asalto, al final de tu turno, realiza una tirada de salvación contra cada efecto activo en ti. A veces un efecto es una simple condición o un tipo de daño continuado (página 278). Otros tipos de efecto pueden ser como el veneno infernal de un diablillo, que incluye tanto un daño continuado por veneno como un -2 a tu defensa de Voluntad. No tendrás que realizar salvaciones diferentes contra el daño por veneno y el penalizador a tu Voluntad; cada asalto harás una tirada de salvación contra el veneno infernal del diablillo en su conjunto.

Algunos poderes crean efectos que requieren varias tiradas de salvación para librarse de ellos por completo. Estos poderes incluyen efectos secundarios, que entran en juego cuando salvas contra el efecto inicial. Por ejemplo, un poder podría dejarte inconsciente hasta que salves contra él y luego un efecto secundario que te ralentice. Cuando hayas superado la salvación contra la condición de inconsciencia, tendrás que salvar de nuevo contra la condición de ralentización antes de haberte librado por completo de los efectos del poder.

Un efecto secundario no comienza hasta que hayas tirado todas tus tiradas de salvación al final de tu turno. Esto significa que no podrás realizar la salvación contra él al final del mismo turno en el que hayas salvado contra el efecto inicial.

MODIFICADORES DE ATAQUE

Un combate no suele consistir en dos enemigos plantados cara a cara y golpeándose por turnos en la cabeza. El movimiento y la situación son claves; si un arquero puede disparar desde detrás de un árbol contra un arquero rival al descubierto, el que está tras la cobertura disfruta de una buena ventaja. De forma similar, el uso de magia o aptitudes especiales suele crear oportunidades a tener en cuenta. Si tu aliado mago te vuelve invisible podrás eludir con facilidad a tus enemigos, pero si un mago enemigo te aturde con un conjuro, bajarás la guardia y los adversarios se lanzarán a por ti.

Las ventajas y desventajas temporales del combate quedan reflejadas en una serie de modificadores de ataque comunes. Un modificador de ataque es un bonificador o penalizador que se aplica a tu tirada de ataque. Suma o resta el modificador a tu bonificador de ataque base al hacer la tirada.

MODIFICADORES DE ATAQUE

Circunstancia	Modificador
Ventaja en combate frente al objetivo	+2
Atacante tumbado	-2
Atacante impedido	-2
Objetivo con cobertura	-2
Objetivo con cobertura superior	-5
Objetivo con ocultación (sólo c/c y a distancia)	-2
Objetivo con ocultación total (sólo c/c y a distancia)	-5
Distancia larga (sólo ataques con arma)	-2
Ataque en carga (sólo c/c)	+1

VENTAJA DE COMBATE

Uno de los modificadores de ataque más comunes es el creado por la ventaja de combate. La ventaja de combate representa una situación en la que el defensor no puede prestar toda su atención a protegerse. Quizá se vea asediado por varios enemigos a la vez, esté aturdido, distraído o lo hayan cogido por sorpresa. Cuando disfrutes de ventaja de combate frente a un objetivo, obtendrás un bonificador +2 a tus tiradas de ataque contra él.

Algunos poderes requieren que poseas ventaja de combate para poder usarlos contra un rival, mientras que otros tienen un efecto mejor contra dichos adversarios. Si una dote, poder u otra aptitud te concede un beneficio cuando dispongas de ventaja de combate, dicho beneficio se aplicará únicamente contra aquellos enemigos concretos frente a los que dispongas de ventaja.

VENTAJA DE COMBATE

- ♦ **Bonificador +2 a las tiradas de ataque:** obtienes un bonificador +2 a tu tirada de ataque si dispones de ventaja de combate frente al objetivo de tu ataque.
- ♦ **Capaz de ver al objetivo:** tienes que ser capaz de ver a un objetivo para obtener ventaja de combate contra él.

Las siguientes situaciones conceden a un atacante ventaja de combate contra un defensor.

Cuando el defensor está...

- Atontado (página 277)
- Aturdido (página 277)
- Cegado (página 277)
- Corriendo (página 288)
- Escurriéndose (página 290)
- Flanqueado por el atacante (página 285)
- Haciendo equilibrios (página 180)
- Incapaz de ver al atacante (página 281)
- Inconsciente (página 277)
- Indefenso (página 277)
- Neutralizado (página 277)
- No consciente de su presencia (página 189)
- Sorprendido (página 277)
- Trepando (página 182)
- Tumbado (sólo en combate c/c) (página 277)

Una vez por encuentro, puedes intentar obtener ventaja en combate contra un objetivo mediante una prueba de Engañar (página 184).

La ventaja en combate es relativa. Si cogemos una pareja de combatientes, cualquiera de ellos, ambos o ninguno podría tener ventaja en combate frente al otro. Es posible que una criatura esté adyacente a dos enemigos, uno de los cuales posea ventaja en combate contra ella y el otro no.



COBERTURA Y OCULTACIÓN

Muchos tipos de terreno te ofrecen lugares en los que esconderte u obstrucciones tras las que agazaparte para evitar los ataques. Las obstrucciones sólidas que puede desviar o detener físicamente los objetos se consideran cobertura. Los objetos o efectos que no impiden físicamente un ataque, pero que te pueden ocultar de la visión de un enemigo, se consideran ocultación.

COBERTURA

Los enemigos detrás de un muro bajo, tras una esquina o al otro lado de un árbol disfrutan de cierta cobertura; no puedes alcanzarlos con la misma facilidad.

COBERTURA

- ♦ **Cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque):** el objetivo está tras una esquina o protegido por el terreno. Por ejemplo, el objetivo podría estar en la misma casilla que un árbol pequeño, oculto tras una columna estrecha o un mueble, o quizá agazapado tras un muro bajo.
- ♦ **Cobertura superior (penalizador -5 a las tiradas de ataque):** el objetivo está protegido por un rasgo del terreno considerable; quizá luche desde detrás de una ventana, un rastrillo, una verja o una aspillera.
- ♦ **Ataques de área y ataques cercanos:** cuando realices un ataque de área o un ataque cercano, el objetivo tendrá cobertura si hay alguna obstrucción entre la casilla de origen del ataque y él, no entre él y tú.
- ♦ **Alcance:** si una criatura con alcance ataca a través de un terreno que concedería cobertura al defensor si estuviese en él, éste tendrá cobertura. Por ejemplo, aunque no estés en la misma casilla que una columna, ésta te concederá cobertura contra el ataque de un ogro que esté al otro lado de ella.
- ♦ **Criaturas y cobertura:** cuando realices un ataque a distancia contra un enemigo y hay otros adversarios por el medio, tu objetivo tendrá cobertura. Tus aliados nunca concederán cobertura a tus rivales, y ni los aliados ni los rivales proporcionarán cobertura contra ataques de cuerpo a cuerpo, cercanos o de área.
- ♦ **Determinar la cobertura:** para determinar si un objetivo dispone de cobertura, elige una esquina de una casilla que ocupes (o una esquina de la casilla de origen de tu ataque) y traza líneas imaginarias desde ella a cada una de las esquinas de cualquier casilla ocupada por el objetivo. Si una o dos de estas líneas quedan bloqueadas por un obstáculo o un enemigo, el objetivo tendrá cobertura (una línea no se considera bloqueada si coincide con el borde de un obstáculo o de una casilla del enemigo). Si tres o cuatro de estas líneas están bloqueadas, pero tienes línea de efecto hasta el objetivo, éste disfrutará de cobertura superior.

OCULTACIÓN

Si no puedes ver con claridad a tu objetivo, éste disfrutará de ocultación respecto a ti, lo que significa que tus tiradas de ataque contra él sufrirán un penalizador. Quizá luches en un área de luz tenue (consulta 'Visión e iluminación', en la página 262), en una zona cubierta por el humo o la niebla, o entre rasgos del terreno que se interpongan en tu campo visual, como el follaje.

CASILLAS RESGUARDADAS

- ♦ **Poco resguardadas:** las casillas de luz tenue, follaje, humo, niebla, o bajo una nevada o lluvia intensa, se consideran poco resguardadas.
- ♦ **Muy resguardadas:** las casillas con niebla o humo espesos, o follaje denso, se consideran muy resguardadas.
- ♦ **Totalmente resguardadas:** las casillas de oscuridad están totalmente resguardadas.

Los efectos que causen ocultación hacen que una casilla quede resguardada, pero sin evitar los ataques.

OCULTACIÓN

- ♦ **Ocultación (penalizador -2 a las tiradas de ataque):** el objetivo está en una casilla poco resguardada o en una casilla muy resguardada adyacente a ti.
- ♦ **Ocultación total (penalizador -5 a las tiradas de ataque):** no puedes ver al objetivo. El objetivo es invisible, está en una casilla totalmente resguardada, o en una casilla muy resguardada no adyacente a ti.
- ♦ **Sólo ataques c/c y a distancia:** los penalizadores al ataque a causa de la ocultación solo se aplican a los objetivos de ataques c/c y a distancia.

Parte del reto de atacar a un objetivo al que no puedes ver es saber a dónde dirigir tus ataques. Tienes que elegir qué casilla atacar, y es posible que tu enemigo ni siquiera esté en



ella (consulta 'Cómo apuntar a lo que no puedes ver', en esta misma página).

Ciertos poderes y efectos pueden volverte invisible, concediéndote ocultación total a todos los efectos.

INVISIBLE

- ♦ No puedes ser visto por las formas de visión corrientes.
- ♦ Disfrutas de ventaja en combate contra cualquier enemigo que no pueda verte.
- ♦ No provocas ataques de oportunidad de los enemigos que no puedan verte.

CÓMO APUNTAR A LO QUE NO PUEDES VER

Si luchas contra una criatura a la que no puedes ver (si es invisible, estás cegado o luchas en la oscuridad), tendrás que apuntar a una casilla en lugar de a tu enemigo. También tendrás que adivinar qué casilla atacar. La cosa va así:

La criatura invisible emplea Sigilo: al final del turno de una criatura oculta, realizará una prueba de Sigilo enfrentada a tu prueba de Percepción pasiva. Si la superas, sabrás que hay una criatura presente a la que no puedes ver, además de intuir la dirección en la que se encuentra. Si superas la prueba por 10 o más, sabrás exactamente en qué casilla terminó su turno la criatura. La criatura oculta también hará una prueba de Sigilo si realiza una acción inmediata o de oportunidad.

Realiza una prueba de Percepción: en tu turno, realiza una prueba de Percepción activa como acción menor, comparando el resultado con la última prueba de Sigilo de la criatura oculta. Si

ganas, sabrás la dirección de la ubicación del ser, o su localización exacta si superas la prueba por 10 o más puntos.

Elige una casilla y ataca: elige una casilla sobre la que apuntar tu ataque, empleando la información que hayas obtenido hasta ahora sobre la ubicación del enemigo oculto. Haz la tirada de ataque de forma normal (con el penalizador -5 por atacar a una criatura con ocultación total). Si eliges la casilla equivocada tu ataque fallará automáticamente, pero sólo el DM sabrá si ha sido porque has escogido la casilla incorrecta o porque simplemente tu tirada de ataque no ha sido suficiente para impactar al enemigo.

Ataques cercanos o de área: puedes realizar un ataque cercano o de área que incluya la casilla en la que crees (o sabes) que está la criatura oculta. Tu tirada de ataque no sufrirá penalizador por la ocultación del rival.

MOVIMIENTO Y POSICIÓN

Durante una batalla enconada, héroes y monstruos se mueven sin cesar. El pícaro rodea el combate, en busca de una oportunidad para realizar un flanco letal. El mago se mantiene a distancia de sus enemigos e intenta encontrar un lugar desde el que dar buen uso a sus ataques de área, mientras los arqueros trasgos maniobran para obtener buenas líneas de tiro con sus arcos. Puedes aumentar tu efectividad en combate si aprendes a usar el movimiento y la posición en tu favor.

TAMAÑO DE LAS CRIATURAS Y ESPACIO

Cada criatura entra dentro de una de las seis categorías de tamaño, que se corresponden con el número de casillas que ocupa sobre el tablero de batalla. El espacio de una criatura es una expresión del número de casillas que ocupa.

REGLAS ESPECIALES SEGÚN TAMAÑO

Las criaturas más pequeñas que Pequeñas o más grandes que Medianas poseen reglas especiales relacionadas con la posición y sus ataques.

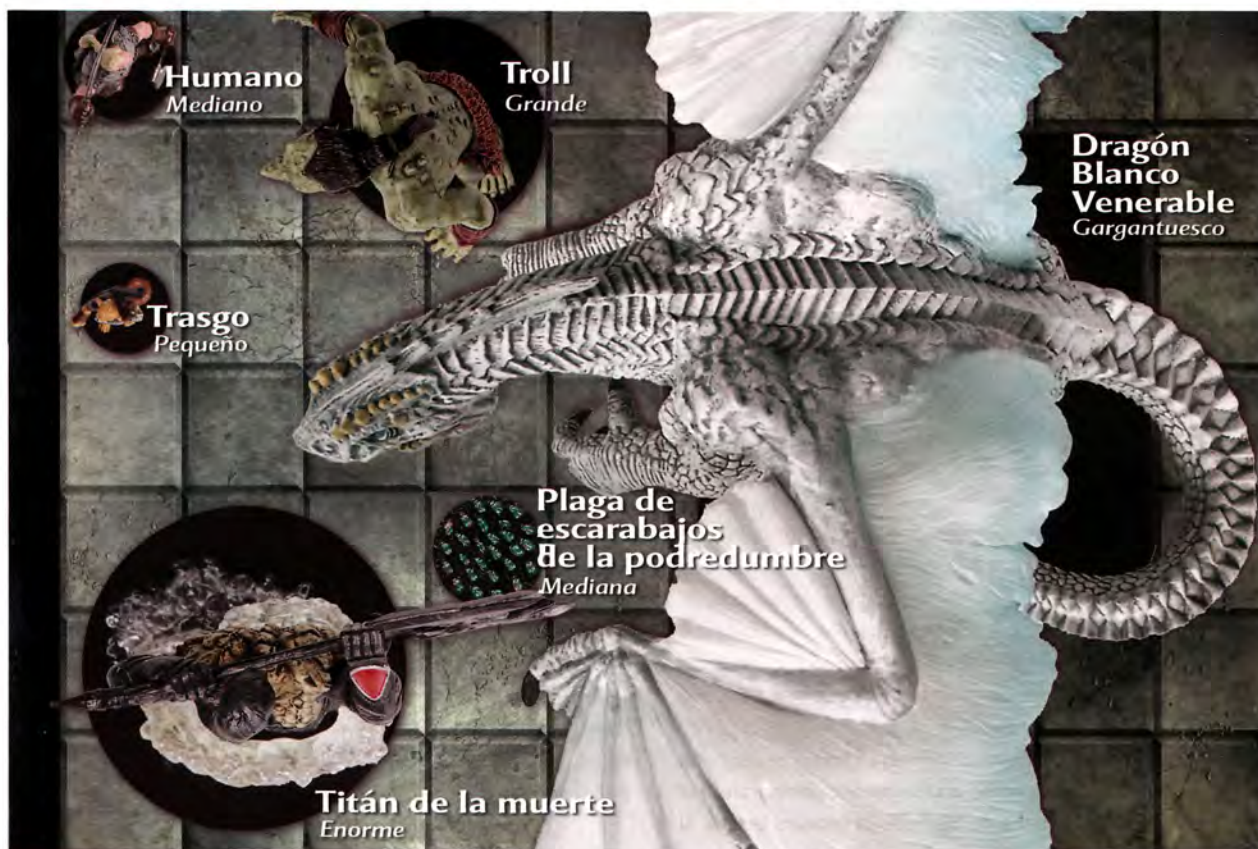
- ♦ **Menudo:** caben cuatro criaturas Menudas en una casilla, pero una plaga de criaturas Menudas puede consistir en cientos, o incluso miles, de ellas en una misma casilla. La mayoría de las criaturas Menudas no pueden atacar y, si pueden, no a objetivos adyacentes. Sólo pueden atacar a objetivos que ocupen su mismo espacio. Pueden entrar y

terminar su turno en el mismo espacio que otra criatura de mayor tamaño.

- ♦ **Pequeño:** las criaturas Pequeñas ocupan el mismo espacio que las Medianas. No obstante, los seres Pequeños no pueden usar armas a dos manos. Si un arma a una mano se puede usar a dos manos para causar daño adicional, una criatura Pequeña tendrá que usarla a dos manos (pero sin causar el daño adicional).
- ♦ **Grande, Enorme y Gargantuesco:** las criaturas muy grandes ocupan más de 1 casilla. Por ejemplo, un ogro ocupa un espacio de 2 casillas por 2 casillas. La mayoría de criaturas Grandes o mayores poseen un alcance cuerpo a cuerpo superior a 1 casilla; es decir, pueden realizar ataques c/c contra enemigos que no estén adyacentes a ellas. El alcance de cada criatura suele estar determinado por su forma física básica; un ogro Grande tiene alcance 2, pero un caballo Grande sólo posee alcance 1.

Tamaño	Ejemplo	Espacio	Alcance
Menudo	Rata	1/2*	0
Pequeño	Trasgo	1	1
Mediano	Humano	1	1
Grande	Troll	2×2	1-2
Enorme	Titán muerto	3×3	2-3
Gargantuesco	Dragón venerable	4×4 o más	3-4

* En una casilla caben cuatro criaturas Menudas. Más, si forman una plaga o enjambre.



VELOCIDAD

Tu velocidad se mide en casillas sobre el tablero de batalla, y cada casilla de 1" es la representación de un cuadrado de 5' en el mundo de juego. Un personaje con una velocidad de 6 podrá mover hasta 6 casillas (30') sobre el tablero de batalla mediante una acción de movimiento. Tu velocidad estará determinada por tu raza y la armadura que llesves puesta.

CÓMO DETERMINAR LA VELOCIDAD

- ◆ Determina tu velocidad de la siguiente forma:
- ◆ Empieza con la velocidad estándar de tu raza.
- ◆ Resta el penalizador a la velocidad de tu armadura, si es aplicable.
- ◆ Suma cualquier bonificador pertinente.

Tu velocidad es tu movimiento básico terrestre, en contraste con la velocidad que puedas tener mientras nadas o, si estás afectado por un poder, tu capacidad de vuelo.

MOVIMIENTO TÁCTICO

Durante tu turno podrás usar una acción de movimiento para desplazarte por el campo de batalla y aún así usar una acción estándar para lanzar un ataque. Consulta 'Acciones en combate', en la página 286, para ver las diversas acciones de movimiento que puedes usar en combate. Todas las acciones de movimiento se rigen por las siguientes reglas.

Cómo doblar esquinas



MOVIMIENTO EN DIAGONAL

Moverse en diagonal es igual que en cualquier otra dirección, excepto porque no puedes "atajar" a través de la esquina de un muro u otro obstáculo que ocupe la esquina entre la casilla en la que estás y la casilla a la que deseas mover. Puedes mover en diagonal junto a la mayoría de criaturas, ya que no ocupan por completo sus casillas.

CASILLAS OCUPADAS

Se considera que una criatura ocupa la casilla o casillas de su espacio.

CÓMO MOVERSE A TRAVÉS DE CASILLAS OCUPADAS

- ◆ **Aliado:** puedes moverte a través de una casilla ocupada por un aliado.
- ◆ **Enemigo:** normalmente no puedes atravesar el espacio ocupado por un enemigo, a menos que esté indefenso o sea dos categorías de tamaño más grande o más pequeño que tú. Moverse hacia el espacio de un enemigo no indefenso provocará un ataque de oportunidad por su parte, ya que estarás abandonando una casilla adyacente a él. Algunos poderes te permiten atravesar la casilla de un rival sin provocar ataques de oportunidad.
- ◆ **Terminar el movimiento:** puedes terminar tu movimiento en la casilla de un aliado sólo si está tumbado. Puedes terminar tu movimiento en la casilla de un enemigo sólo si está indefenso. No obstante, las criaturas Menudas pueden terminar su movimiento en la casilla ocupada por una criatura mayor. Si no te queda movimiento suficiente como para llegar a una casilla válida, tu movimiento terminará en la última casilla que puedas ocupar legalmente.
- ◆ **Ponerse de pie:** si estás tumbado en la misma casilla que otra criatura, consulta 'Levantarse', en la página 291, para saber cómo.

TERRENO Y OBSTÁCULOS

La mayoría de batallas no tiene lugar en habitaciones vacías o llanuras desiertas. Los aventureros luchan en cavernas llenas de rocas, bosques atestados de vegetación y escaleras empinadas. Cada campo de batalla ofrece su propia combinación de cobertura, ocultación y superficies inestables.

Esta sección explica cómo afecta el terreno al movimiento. Para ver más información sobre cómo afecta a la visión y la defensa, consulta "Cobertura y ocultación", en la página 280.



TERRENO DIFÍCIL

Escombros, maleza, ciénagas superficiales, escaleras empinadas y demás zonas de mal paso se consideran terreno difícil que ralentiza el movimiento.

- ♦ **Cuesta 1 casilla adicional:** cada casilla de terreno difícil en la que entres te costará 1 casilla adicional de movimiento.
- ♦ **Criaturas Grandes, Enormes y Gargantuescas:** si una de estas criaturas entra en dos o más casillas con distintos tipos de terreno, cuenta la casilla que posea el terreno más difícil de atravesar. Cuenta sólo las casillas en las que entre por primera vez, no aquellas que ya ocupe.
- ♦ **Terminar el movimiento:** si no tienes suficiente movimiento restante como para entrar en una casilla de terreno difícil, no podrás entrar en ella.
- ♦ **Volar:** las criaturas voladoras no se ven afectadas por el terreno difícil mientras vuelan.
- ♦ **Atravesar el terreno:** algunas criaturas poseen la aptitud especial de ignorar el terreno difícil en ciertos entornos. Por ejemplo, las dríadas poseen una zancada forestal que les permite ignorar el terreno difícil de los bosques.

Dado que cuesta 1 casilla de movimiento adicional entrar en terreno difícil, normalmente no podrás desplazarte a una casilla de terreno difícil. Por otro lado, si un poder te permite realizar un desplazamiento 2, sí podrás entrar en una casilla de terreno difícil.

OBSTÁCULOS

Al igual que el terreno difícil, los obstáculos pueden entorpecer el movimiento.

- ♦ **Obstáculos que llenan casillas:** un obstáculo como un árbol grande, una columna o un muro de suelo a techo bloquea y ocupa una casilla por completo. No podrás entrar en una casilla ocupada por un obstáculo.

Esquinas: cuando un obstáculo ocupa una casilla, no se puede mover en diagonal a través de la esquina de su casilla (página 283).

- ♦ **Obstáculos entre casillas:** algunos obstáculos coinciden con los bordes de las casillas, en lugar de ocuparlas. Un obstáculo así, como un muro bajo entre dos casillas, hace que moverse de una a otra se considere entrar en terreno difícil, incluso aunque las casillas a ambos lados del muro no lo sean.

MOVIMIENTO DOBLE

En tu turno puedes moverte dos veces, si realizas otra acción de movimiento en lugar de una acción estándar. Si realizas la misma acción de movimiento dos veces seguidas (caminar dos veces, correr dos veces, desplazarte dos veces, arrastrarte dos veces...) se considerará un movimiento doble.

MOVIMIENTO DOBLE

- ♦ **La misma acción de movimiento:** para realizar un movimiento doble, tienes que ejecutar la misma acción de movimiento dos veces seguidas durante el mismo turno.
- ♦ **Una velocidad:** cuando hagas un movimiento doble, suma la velocidad de las dos acciones de movimiento individuales y mueve después.
- ♦ **Casillas ocupadas:** cuando realizas un movimiento doble, tu primera acción de movimiento puede terminar en el espacio de un aliado (ya que no vas a quedarte allí). Tu segunda acción de movimiento no puede terminar en el espacio de un aliado, como es la norma.
- ♦ **Terreno difícil:** cuando realizas un movimiento doble, a veces podrás moverte a través de más casillas de terreno difícil de lo normal, ya que tu velocidad será la suma de las dos acciones de movimiento individuales. Por ejemplo, si tu velocidad es 5, sólo podrás entrar en 2 casillas de terreno difícil al moverte. Si realizas un movimiento doble (movimiento 10), podrás entrar en 5 casillas de terreno difícil en lugar de 4.

CAÍDAS

Algunos tipos de terreno presentan un peligro especial: una caída libre. Cuando caigas al menos 10' sufrirás daño.

CAÍDAS

- ♦ **Daño por caída:** sufres 1d10 de daño por cada 10' de caída.
Alternativa rápida: si caes más de 50', sufres 25 de daño por los 50' más 1d10 por cada 10' adicionales.
- ♦ **Tumbado:** al aterrizar quedas tumbado en el suelo, a menos que no sufras daño por la caída.
- ♦ **Saltar hacia abajo:** si estás entrenado en Acrobacias, podrás realizar una prueba para reducir el daño sufrido en la caída. Consulta la página 182.
- ♦ **Agarrarse a algo:** si un poder o embestida (página 290) te lanza por un precipicio o hacia un pozo, puedes realizar de inmediato una tirada de salvación para evitar caer al vacío. Esta tirada de salvación se hace de la forma habitual, salvo porque podrás realizarla tan pronto como estés al borde del vacío, no al final de tu turno.

Menos de 10: fracaso. Caes por el borde.

10 o más: éxito. Quedas tumbado junto al borde, en la última casilla que ocupases antes de haber caído. El movimiento obligatorio termina.

- ♦ **Criaturas Grandes, Enormes y Gargantuescas:** si la criatura sólo tiene parte de su espacio sobre un pozo o precipicio, no caerá.

FLANQUEO

Una de las tácticas de combate más sencillas es que un aliado y tú os situéis en posiciones de flanco frente a un enemigo adyacente.

FLANQUEO

- ♦ **Ventaja de combate:** disfrutas de ventaja de combate (página 279) contra el enemigo al que flanqueas.
 - ♦ **Lados opuestos:** para flanquear a un enemigo, un aliado y tú tendréis que estar adyacentes a él y en lados o esquinas opuestas de su espacio.
- Si hay dudas sobre si dos personajes flanquean a un enemigo, traza una línea imaginaria entre los centros de las casillas de dichos personajes. Si la línea pasa por lados o esquinas opuestas del espacio del enemigo, estará flanqueado.
- ♦ **Capaces de atacar:** tu aliado y tú debéis ser capaces de atacar al enemigo, ya sea con armas o sin ellas. Si no hay línea de efecto entre el rival y tu aliado o tú, no habrá flanco. Si estáis afectados por un efecto que os impida realizar acciones de oportunidad, no habrá flanco.
 - ♦ **Criaturas Grandes, Enormes y Gargantuescas:** si el espacio de una criatura que está flanqueando ocupa más de 1 casilla, obtendrá ventaja en combate si cualquiera de las casillas ocupadas por ella sirve para realizar un flanco.

TIRAR, EMPUJAR Y DESLIZAR

Ciertos poderes y efectos te permiten tirar de un objetivo, empujarlo o hacerlo deslizar.

TIRAR, EMPUJAR Y DESLIZAR

- ♦ **Tirar:** cuando tiras de una criatura, cada casilla que la muevas tendrá que acercarla más a ti.
- ♦ **Empujar:** cuando empujas a una criatura, cada casilla que la muevas tendrá que alejarla más de ti.
- ♦ **Deslizar:** cuando deslizas a una criatura, no hay restricción a la dirección en la que la obligues a moverse.

Tanto si estás tirando, empujando o deslizando a un objetivo, hay ciertas reglas a aplicar a todo movimiento obligatorio.

MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

- ♦ **Línea de efecto:** debes tener línea de efecto hasta cualquier casilla hacia la que tires, empujes o deslices a una criatura.
- ♦ **Distancia en casillas:** el poder que uses especificará cuántas casillas puedes mover al objetivo. Siempre podrás elegir moverlo menos o no moverlo en absoluto. No puedes mover en vertical a un objetivo.
- ♦ **Destino concreto:** algunos poderes no especifican un número de casillas, sino un lugar específico, como "adyacente" (una casilla adyacente a ti).
- ♦ **Nada de ataques de oportunidad:** los movimientos obligatorios no provocan ataques de oportunidad, ni otras acciones de oportunidad.
- ♦ **Ignoran el terreno difícil:** los movimientos obligatorios no se ven entorpecidos por el terreno difícil.
- ♦ **No es un movimiento:** los movimientos obligatorios no sustituyen a la capacidad del objetivo para moverse en su turno. La velocidad del objetivo es irrelevante a la hora de calcular cuánto puedes obligarlo a mover.



- ♦ **Ruta despejada:** un movimiento obligatorio no puede mover a un objetivo hasta un espacio en el que no pudiese entrar por su propio pie. No se puede obligar al objetivo a escurrirse por una grieta o a atravesar un obstáculo.
- ♦ **Agarrarse a algo:** si un poder o embestida te lanza por un precipicio o hacia un pozo, puedes intentar agarrarte de inmediato antes de caer. Consulta 'Caídas', en la página 284.
- ♦ **Cambiar de lugar:** algunos poderes te permiten intercambiar posiciones con el objetivo. Deslizarás al objetivo de forma que su espacio se superponga con el tuyo, y después tú te deslazarás de forma que tu espacio incluya al menos una casilla que el objetivo acabe de abandonar.

TELEPORTACIÓN

Muchos poderes y rituales te permiten teleportarte; es decir, moverte al instante de un punto a otro. A menos que un poder o ritual indique lo contrario, las teleportaciones siguen estas reglas.

TELEPORTACIÓN

- ♦ **Línea de visión:** debes ser capaz de ver tu destino.
- ♦ **Sin línea de efecto:** te puedes teleportar a un lugar que puedas ver, incluso aunque no dispongas de línea de efecto hasta él.
- ♦ **Sin ataques de oportunidad:** tu movimiento no provoca ataques de oportunidad.
- ♦ **Destino:** tu destino tiene que ser un lugar que puedas ocupar sin tener que escurrirte.
- ♦ **Instantáneo:** cuando te teleportas, desapareces del espacio que ocupabas y apareces de inmediato en el nuevo espacio a tu elección. Las criaturas, objetos y terreno entre tu destino y tú no estorbarán tu movimiento de ninguna forma.
- ♦ **Inmovilizado:** estar inmovilizado no impide que puedas teleportarte. Si quedas inmovilizado a causa de un efecto físico, como una criatura que te apresa, puedes teleportarte y librarte de las condiciones de inmovilizado o impedido, si eran aplicables. Si quedas inmovilizado a causa de un efecto mental o corporal, la teleportación no pondrá fin a dicho efecto; seguirás inmóvil cuando llegues a tu destino.

FASE

Algunas criaturas, como las serpientes de sombra, poseen una aptitud especial de fase, que también puedes obtener tú a través de ciertos poderes. Cuando cambias de fase, ignoras el terreno difícil y puedes atravesar obstáculos u otras criaturas, pero tienes que terminar tu movimiento en un espacio vacío.

Durante tu turno, puedes elegir entre una gran variedad de acciones. Normalmente, la decisión más importante que harás en combate será en qué gastar tu acción estándar de cada turno. ¿Usas uno de tus poderes? En caso afirmativo, ¿cuál? ¿O quizá la situación requiera un acercamiento diferente, como usar la acción estándar para beber una poción curativa, intentar pedir una tregua y parlamentar con tus enemigos, o realizar una segunda acción de movimiento este turno? Esta sección describe cómo llevar a cabo las acciones más comunes disponibles durante tu turno.

Esta lista no es ni mucho menos cerrada; puedes intentar hacer cualquier cosa que te imagines a tu personaje haciendo en el mundo de juego. Las reglas de esta sección cubren las acciones más comunes, que pueden servir como orientación a la hora de imaginarse qué ocurre cuando intentas algo que no está en las reglas.

AGARRAR

Apresas físicamente a una criatura y evitas que se mueva. La criatura agarrada puede intentar escapar en su turno (consulta 'Escapar').

AGARRAR: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Objetivo:** puedes intentar agarrar a una criatura que sea más pequeña, del mismo tamaño, o una categoría de tamaño más grande que tú. La criatura tiene que estar dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo (no se cuenta el alcance adicional concedido por un arma).
- ♦ **Ataque de Fuerza:** realiza un ataque de Fuerza contra Reflejos. No sumes ningún modificador por arma. Tienes que disponer al menos de una mano libre para poder intentar un agarrón.
Éxito: el enemigo queda inmovilizado hasta que escape o termines el agarrón. Tu víctima podrá intentar escapar en su turno.
- ♦ **Mantener un agarrón:** podrás mantener el agarrón como acción menor. Podrás terminar el agarrón como acción gratuita.
- ♦ **Efectos que terminan un agarrón:** si quedas afectado por una condición que te evite realizar acciones de oportunidad (como atontado, aturdido, inconsciente o sorprendido), soltarás de inmediato a cualquier rival aprehendido. Si te alejas de la criatura a la que estás agarrando, la soltarás y el agarrón terminará en el acto. Si un tirón, empujón o deslizamiento os mueve a ti o a la criatura a la que estás agarrando hasta que quede fuera de tu alcance, el agarrón terminará.

Para mover a un objetivo agarrado, tienes que tener éxito en un ataque de Fuerza. La excepción son los aliados indefensos, que se consideran objetos; puedes limitarte a cogerlos y arrastrarlos.

MOVER UN OBJETIVO AGARRADO: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Ataque de Fuerza:** realiza un ataque de Fuerza contra Fortaleza. No sumes ningún modificador por arma.
Éxito: mueves hasta la mitad de tu velocidad y tiras de la criatura agarrada para que te siga.
- ♦ **Ataques de oportunidad:** si tiras de tu víctima, ni ella ni tú provocaréis ataques de oportunidad mutuos entre vosotros; además, tu prisionero no provocará ataques de oportunidad de sus enemigos adyacentes. No obstante, si abandonas una casilla adyacente a un rival, éste podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.

ATAQUE BÁSICO

Un ataque básico es un poder de ataque a voluntad que todo el mundo posee, sin importar su clase. El poder puede presentarse en dos variantes: cuerpo a cuerpo o a distancia. Los bonificadores de ataque de un ataque básico se calculan como los de cualquier otro poder de ataque (página 274).

Cuando un poder te permita realizar un ataque básico, podrás decantarte por uno cuerpo a cuerpo o a distancia. Si el poder especifica que el ataque ha de ser c/c o a distancia, tendrás que ceñirte a ese tipo. El ataque básico cuerpo a cuerpo se emplea para realizar ataques de oportunidad, y algunos poderes o efectos (sobre todo, los poderes de los señores de la guerra) te conceden la capacidad de realizar un ataque básico cuando no es tu turno.

Ataque básico cuerpo a cuerpo Ataque básico

Recurres al ataque más sencillo que aprendiste cuando empuñaste por primera vez un arma cuerpo a cuerpo.

A voluntad ♦ arma

Acción estándar Arma cuerpo a cuerpo

Objetivo: una criatura

Ataque: Fuerza contra CA

Golpe: 1[A] + modificador por Fuerza de daño

Aumenta el daño a 2[A] + modif. por Fuerza a partir del nivel 21.

Especial: puedes usar un ataque sin arma como arma para realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo.

Ataque básico a distancia Ataque básico

Recurres al ataque más sencillo que aprendiste cuando empuñaste por primera vez un arma a distancia.

A voluntad ♦ arma

Acción estándar Arma a distancia

Objetivo: una criatura

Ataque: Destreza contra CA

Golpe: 1[A] + modificador por Destreza de daño

Aumenta el daño a 2[A] + modif. por Destreza a partir del nivel 21.

Especial: las armas con la propiedad de lanzamiento potente (consulta la página 217) emplean la Fuerza, en lugar de la Destreza, para modificar las tiradas de ataque y daño.

Especial: los brujos pueden usar su *Explosión sobrenatural* como ataque básico a distancia, mientras que los magos pueden hacer lo mismo con sus *Proyectiles mágicos*.

Al igual que cualquier otro ataque a distancia, los ataques básicos a distancia provocan ataques de oportunidad.

Ataques de oportunidad



El atacante provoca un ataque de oportunidad del osgo al abandonar la casilla A, y del osgo y la hembra al abandonar la casilla B.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD

Los combatientes están continuamente a la espera de que sus enemigos bajen la guardia. Cuando estés adyacente a un rival, éste no podrá pasar a tu lado o emplear un poder a distancia o de área sin correr ciertos riesgos, provocando un ataque de oportunidad por tu parte. La forma más común de acción de oportunidad es el ataque de oportunidad: un ataque básico en cuerpo a cuerpo contra la criatura que lo provoca.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD: ACCIÓN DE OPORTUNIDAD

- ♦ **Ataque básico cuerpo a cuerpo:** un ataque de oportunidad es un ataque básico cuerpo a cuerpo (página 287).
- ♦ **Provocado por el movimiento:** si un enemigo abandona una casilla adyacente a ti, podrás realizar un ataque de oportunidad contra él. No obstante, no podrás hacerlo si tu rival se desplaza o teleporta, o si se ve obligado a moverse por un tirón, empujón o deslizamiento.
- ♦ **Provocado por poderes a distancia y de área:** si un enemigo adyacente a ti usa un poder a distancia o de área, podrás realizar un ataque de oportunidad contra él.
- ♦ **Una vez por turno de combatiente:** sólo podrás realizar una acción de oportunidad durante el turno de otro combatiente, pero sin límite a cuántas puedes hacer durante el mismo asalto.
- ♦ **Capaz de atacar:** no puedes hacer un ataque de oportunidad a menos que seas capaz de realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo y puedas ver a tu enemigo.
- ♦ **Interrumpe la acción del objetivo:** una acción de oportunidad tiene lugar antes de que el objetivo termine su acción. Tras el ataque de oportunidad, la criatura seguirá con su acción. Si el objetivo queda reducido a 0 pg o menos a causa del ataque de oportunidad, no podrá terminar su acción (porque estará muerto o moribundo).

- ♦ **Alcance de amenaza:** algunas criaturas poseen una aptitud llamada alcance de amenaza. Ésta les permite realizar ataques de oportunidad contra enemigos no adyacentes. Si un enemigo abandona una casilla que esté dentro del alcance de amenaza de la criatura, o si realiza un ataque a distancia o de área en cualquier punto dentro de su alcance de amenaza, la criatura podrá realizar un ataque de oportunidad contra él.

CAMINAR

Caminar sólo es seguro cuando no hay enemigos cerca. Es peligroso dar un paseo por en medio de una batalla encarnizada, ya que los enemigos podrán lanzarte ataques de oportunidad en cuanto pases cerca de ellos. La forma de moverse con seguridad cuando estás rodeado de adversarios es desplazándose.

CAMINAR: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ♦ **Movimiento:** mueves un máximo de casillas igual a tu velocidad.
- ♦ **Provocas ataques de oportunidad:** si sales de una casilla adyacente a un rival, éste podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.

CARGA

Te lanzas a la refriega a la carrera y sueltas un potente ataque.

CARGA: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Mover y atacar:** mueve tu velocidad como parte de la carga y realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo o una embestida al final del movimiento.
- ♦ **Bonificador +1 a la tirada de ataque:** obtienes un bonificador +1 a la tirada de ataque de tu ataque básico o embestida.
- ♦ **Requisitos de movimiento:** tienes que mover al menos 2 casillas desde tu posición inicial, y moverte directamente hasta la casilla más cercana desde la que puedas atacar a tu objetivo. No puedes cargar si esa casilla más cercana está ocupada. Mover sobre terreno difícil gasta más movimiento, como es habitual.
- ♦ **Provocas ataques de oportunidad:** si sales de una casilla adyacente a un rival, podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.
- ♦ **Ninguna acción más:** tras resolver el ataque en carga no podrás llevar a cabo ninguna acción más ese turno, a menos que gastes 1 punto de acción para ello.

CORRER

Puedes recurrir a una carrera cuando tengas que cubrir terreno realmente rápido. No obstante, esta táctica no está exenta de riesgos: tendrás que bajar la guardia para alcanzar tu velocidad punta y no podrás atacar muy bien.

CORRER: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ♦ **Velocidad + 2:** mueves hasta tu velocidad máxima + 2. Por ejemplo, si tu velocidad es 6, podrás mover hasta 8 casillas en carrera.
- ♦ **Penalizador -5 a las tiradas de ataque:** sufres un penalizador -5 a las tiradas de ataque hasta el inicio de tu siguiente turno.
- ♦ **Concedes ventaja de combate:** tan pronto como empieces a correr, concederás ventaja de combate a todos los enemigos hasta el inicio de tu siguiente turno.
- ♦ **Provocas ataques de oportunidad:** si sales de una casilla adyacente a un rival, podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.

DEFENSA TOTAL

A veces es más importante seguir vivo que atacar a tus rivales, por lo que tendrás que concentrar toda tu atención en la defensa.

DEFENSA TOTAL: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Bonificador +2 a todas las defensas:** obtienes un bonificador +2 a todas las defensas hasta el inicio de tu siguiente turno.

DESPLAZARSE

Moverse en medio de una intensa batalla es peligroso: tienes que ser cuidadoso para evitar cualquier paso en falso, que le dé a tu rival una oportunidad de lograr un golpe definitivo. La forma de moverse con seguridad mientras hay enemigos cerca es mediante un desplazamiento.

DESPLAZARSE: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ♦ **Movimiento:** mueves 1 casilla.
- ♦ **Sin ataques de oportunidad:** si te desplazas para salir de una casilla adyacente a un rival, no provocarás ataques de oportunidad.
- ♦ **Terreno difícil:** dado que entrar en una casilla de terreno difícil cuesta 1 casilla de movimiento adicional, no podrás desplazarte a una casilla de terreno difícil a menos que seas capaz de desplazarte varias casillas o puedas ignorar los efectos de dicho terreno.
- ♦ **Tipos de movimiento especiales:** no puedes desplazarte cuando uses una forma de movimiento que requiera una prueba de habilidad. Por ejemplo, si estás trepando o nadando, no podrás desplazarte si tienes que realizar una prueba de Atletismo para ejecutar el movimiento correspondiente.

Puede ser útil desplazarse en primera instancia para alejarse de un enemigo adyacente, y luego caminar o correr.

ACCIONES EN COMBATE

ACCIONES ESTÁNDAR

Acción	Descripción
Administrar una poción	Ayudar a una criatura inconsciente a ingerir una poción
Agarrar	Agarrar a un enemigo
Ataque básico	Realizar un ataque básico
Cargar	Mover y después realizar un ataque básico en cuerpo a cuerpo o una embestida
Defensa total	Obtener un bonificador +2 a todas tus defensas hasta el inicio de tu siguiente turno
Embestida	Empujar a un objetivo 1 casilla y desplazarse al espacio vacante
Equipar o guardar un escudo	Empezar a usar un escudo o guardarlo
Golpe de gracia	Ejecutar un golpe crítico contra un enemigo indefenso
Nuevas energías	Gastar un esfuerzo curativo y obtener un bonificador a las defensas (una vez por encuentro)
Preparar una acción	Preparar una acción a llevar a cabo cuando ocurra un desencadenante concreto
Prestar ayuda	Aumentar una tirada de ataque, defensa, prueba de habilidad o prueba de característica de un aliado

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Acción	Descripción
Caminar	Mover hasta tu velocidad máxima
Correr	Moverte hasta tu velocidad + 2; concedes ventaja en combate hasta el siguiente turno
Desplazarse	Mover 1 casilla sin provocar ataques de oportunidad
Escapar	Escapar a un agarrón y desplazarse
Ecurrirse	Reducir tu espacio en 1, mover hasta la mitad de tu velocidad y conceder ventaja en combate
Gatear	Mientras estés tumbado, moverte hasta la mitad de tu velocidad
Levantarse	Ponerse en pie tras estar tumbado

ACCIONES MENORES

Acción	Descripción
Abrir o cerrar una puerta	Abrir o cerrar una puerta o contenedor (si no está cerrado con llave o atascado)
Beber una poción	Ingerir una poción
Cargar una ballesta	Preparar una ballesta para poder dispararla
Coger o almacenar un objeto	Coger o almacenar un objeto en tu inventario personal
Extraer o desenvainar un arma	Extraer o desenvainar un arma que lleves
Recoger un objeto	Coger un objeto en tu espacio o en una casilla desocupada dentro de tu alcance
Tumbarse	Echarte sobre el suelo

ACCIONES INMEDIATAS

Acción	Descripción
Acción preparada	Ejecutar tu acción preparada cuando ocurra su desencadenante

ACCIONES DE OPORTUNIDAD

Acción	Descripción
Ataque de oportunidad	Realizar un ataque básico en cuerpo a cuerpo contra un rival que provoque un ataque de oportunidad

ACCIONES GRATUITAS

Acción	Descripción
Gastar un punto de acción	Gastar un punto de acción para obtener una acción adicional (una vez por encuentro, que no sea en el asalto de sorpresa)
Hablar	Soltar un puñado de frases
Soltar un objeto	Soltar cualquier objeto que estés sosteniendo
Terminar un agarrón	Dejar irse a un enemigo agarrado

NO SE CONSIDERA ACCIÓN

Acción	Descripción
Retrasar	Retrasar tu turno hasta un momento posterior del orden de iniciativas

EMBESTIDA

Intentas alejar a un rival de un empujón. Esta táctica es útil para obligar a un enemigo a abandonar una posición defensiva o situarlo en otra más peliaguda, como lanzarlo hacia un pozo de lava o un acantilado.

EMBESTIDA: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Objetivo:** puedes embestir a un objetivo adyacente a ti y que sea más pequeño, del mismo tamaño o una categoría de tamaño mayor que tú.
- ♦ **Ataque de Fuerza:** realiza un ataque de Fuerza contra su defensa de Fortaleza. No sumas ningún modificador por el arma que empuñes.
Éxito: empujas al objetivo 1 casilla y te desplazas al espacio recién desocupado.
- ♦ **Empujón imposible:** si no hay ninguna casilla libre a la que puedas empujar al objetivo, tu embestida no tiene efecto.

ESCAPAR

Puedes intentar escapar de un enemigo que te haya agarrado (consulta "Agarrar"). También existen otros efectos inmovilizadores que te pueden permitir un intento de escapar.

ESCAPAR: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ♦ **Acrobacias o Atletismo:** realiza una prueba de Acrobacias contra Reflejos, o de Atletismo contra Fortaleza, contra la criatura o efecto que te ha inmovilizado.
- ♦ **Prueba:** resuelve tu prueba.
Éxito: finalizas el agarrón y puedes desplazarte como parte de esta acción de movimiento.
Fracaso: sigues agarrado.

ESCURRIRSE

Puedes escurrirte por una zona que no sea tan ancha como el espacio que ocupas normalmente. Las criaturas grandes suelen usar esta acción de movimiento para deslizarse por corredores estrechos, pero una criatura Mediana o Pequeña puede usarla para adentrarse en un espacio reducido, como una madriguera.

ESCURRIRSE: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ♦ **Un espacio más pequeño:** una criatura Grande, Enorme o Gargantuesca reduce su espacio en 1. Por ejemplo, una criatura Grande que se escurra tendrá un espacio de 1 (1 casilla) en lugar de 2 (4 casillas). El espacio de una criatura Enorme cambiará de 3 (9 casillas) a 2 (4 casillas). Cuando una criatura Mediana o menor se escurra, el DM decide el espacio máximo por el que puede pasar. Si un efecto evita que una criatura abandone una casilla para escurrirse por otro espacio, no podrá hacerlo.
- ♦ **Mitad de la velocidad:** como parte de la misma acción de movimiento, mueves hasta la mitad de tu velocidad.
- ♦ **Penalizador -5 a las tiradas de ataque:** sufres un penalizador -5 a las tiradas de ataque hasta que vuelvas a ocupar tu espacio normal.
- ♦ **Concedes ventaja de combate:** concedes ventaja de combate a todos los enemigos hasta que vuelvas a ocupar tu espacio normal.
- ♦ **Provocas ataques de oportunidad:** si al escurrirte haces que cualquier parte de tu espacio abandone una casilla adyacente a un enemigo, éste podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.
- ♦ **Terminar de escurrirse:** puedes terminar te escurrirte como acción gratuita. Vuelves a ocupar tu espacio normal, que tendrá que contener el espacio reducido que ocupabas cuando dejaste de escurrirte.

GATEAR

Cuando estás tumbado, puedes gatear.

- ♦ **Tumbado:** debes estar tumbado para poder gatear.
- ♦ **Movimiento:** hasta la mitad de tu velocidad.
- ♦ **Provocas ataques de oportunidad:** si sales de una casilla adyacente a un rival, éste podrá realizar un ataque de oportunidad contra ti.

GOLPE DE GRACIA

A veces tienes la oportunidad de atacar a un enemigo que está completamente indefenso. No es que sea muy cabaleroso, pero desde luego sí es tremendamente efectivo. Esta acción se conoce como golpe de gracia.

GOLPE DE GRACIA: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Objetivo indefenso:** puedes realizar un golpe de gracia contra un enemigo indefenso adyacente a ti. Usa cualquier poder de ataque que puedas usar normalmente contra él, incluido un ataque básico.
Éxito: obtienes un golpe crítico.
- ♦ **Matar de un golpe:** si causas un daño igual o superior al valor de maltrecho del objetivo, morirá al instante.

LEVANTARSE

Si has sido derribado, tendrás que gastar una acción de movimiento para volver a ponerte en pie.

LEVANTARSE: ACCIÓN DE MOVIMIENTO

- ♦ **Espacio desocupado:** si tu espacio no está ocupado por otra criatura, podrás levantarte en el mismo sitio.
- ♦ **Espacio ocupado:** si tu espacio está ocupado por otra criatura, podrás desplazarte 1 casilla como parte de esta acción de movimiento, para levantarte en un espacio adyacente desocupado. Si tu espacio y todos los demás adyacentes están ocupados por criaturas, no podrás levantarte.

NUEVAS ENERGÍAS

Puedes recurrir a tu resolución y firmeza para encontrar una última reserva de vitalidad. En términos de juego, gastas un esfuerzo curativo para recuperar parte de tus puntos de golpe perdidos y te concentras en defenderte.

A menos que se indique lo contrario en el bloque de estadísticas de un monstruo o un PNJ, esta acción sólo podrán realizarla los PJs.

NUEVAS ENERGÍAS: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Gastar un esfuerzo curativo:** gastas un esfuerzo curativo para recuperar puntos de golpe (consulta 'Curación', en la página 293).
- ♦ **Bonificador +2 a todas las defensas:** obtienes un bonificador +2 a todas las defensas hasta el inicio de tu siguiente turno.
- ♦ **Una vez por encuentro:** puedes usar nuevas energías una vez por encuentro, recuperándolas después de realizar un descanso breve o prolongado. Algunos poderes (ya sean tuyos o de otro personaje) te permitirán usar esfuerzos curativos sin tener que recurrir a estas nuevas energías.

PREPARAR UNA ACCIÓN

Cuando preparas una acción, te aprestas para reaccionar ante un evento o los actos de otra criatura. Preparar una acción es una forma de decir "En cuanto pase tal cosa, yo haré esta otra". Por ejemplo, podrías decir "Cuando el troll aparezca por esa esquina, usaré mi *impacto de sujeción* para interrumpir su movimiento", o algo como "Si el trasgo ataca, reaccionaré con un *golpe aplastante*".

PREPARAR UNA ACCIÓN: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Elige una acción a preparar:** elige la acción concreta que vas a preparar (qué ataque vas a usar, por ejemplo) así como a tu objetivo potencial. Puedes preparar una acción estándar, de movimiento o menor. Sea cual sea la acción elegida, el acto de prepararla será una acción estándar.

- ♦ **Elige un desencadenante:** elige el acto que desencadenará tu acción preparada. Cuando ocurra ese hecho, podrás realizar tu acción preparada. Si el desencadenante no se presenta u optas por ignorarlo, no podrás emplear tu acción preparada y en tu siguiente turno actuarás de forma normal.
- ♦ **Reacción inmediata:** una acción preparada es una reacción inmediata. Tiene lugar después de que tu enemigo complete la acción que la desencadena.
- ♦ **Interrumpir a un enemigo:** si deseas usar una acción preparada para atacar antes de que lo haga un rival, tendrás que preparar tu acción en respuesta a su movimiento. De esa forma, tu ataque será desencadenado por una fracción del movimiento del rival, lo interrumpirás y atacarás primero. Si preparas tu acción para que sea desencadenada por el ataque de tu adversario, tendrás que ejecutarla como reacción a su ataque, por lo que lo harás después.

Ten en cuenta que un enemigo puede usar un poder que le permita mover y luego atacar. Si has preparado una acción de ataque en respuesta al movimiento enemigo, tu acción preparada interrumpirá su movimiento y podrás atacar antes que él.

- ♦ **Reordenar la iniciativa:** tras resolver tu acción preparada, cambia tu lugar en el orden de iniciativas a la posición exactamente anterior a la criatura o evento que desencadenó tu acción preparada.

PRESTAR AYUDA

Puedes usar tu acción para ayudar a otro personaje. Puedes prestar ayuda en la tirada de ataque de un aliado contra un enemigo, o concederle un bonificador frente al siguiente ataque que reciba. También puedes usar esta acción para ayudar en la prueba de habilidad o característica de otro personaje.

PRESTAR AYUDA: ACCIÓN ESTÁNDAR

- ♦ **Tirada de ataque:** elige a un objetivo dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo y realiza un ataque básico c/c contra CA 10. Si tienes éxito no causarás ningún daño, pero podrás elegir a uno de tus aliados. Dicho aliado obtendrá un bonificador +2 a su siguiente tirada de ataque contra el objetivo, o a todas las defensas contra el siguiente ataque que reciba de él. Este bonificador desaparece si no se ha usado al final de tu siguiente turno.
- ♦ **Prueba de habilidad o característica:** también puedes prestar ayuda en una prueba de habilidad o característica hecha por un aliado adyacente. Realiza una prueba de habilidad o característica contra CD 10. Si tienes éxito, concederás al aliado elegido un bonificador +2 a su siguiente prueba que use la misma habilidad o característica. Este bonificador desaparece si no se ha usado al final de tu siguiente turno.

PUNTOS DE ACCIÓN

Una vez por encuentro puedes gastar un punto de acción. Cuando gastas un punto de acción se agota, pero puedes obtener más.

CÓMO OBTENER PUNTOS DE ACCIÓN

- ♦ Empiezas con 1 punto de acción (los monstruos normalmente no tienen).
- ♦ Obtienes 1 punto de acción cuando realizas una hazaña memorable (página 259).
- ♦ Tras disfrutar de un descanso prolongado (página 263), perderás cualquier punto de acción no gastado, pero volverás a la carga con 1 punto de acción fresco.

Lo normal es que gastes un punto de acción para obtener una acción adicional durante tu turno.

GASTAR UN PUNTO DE ACCIÓN: ACCIÓN GRATUITA

- ♦ **Durante tu turno:** puedes gastar un punto de acción sólo durante tu turno, pero nunca durante un asalto de sorpresa.
- ♦ **Una acción adicional:** obtienes una acción adicional para ese turno. Podrás decidir si es una acción estándar, de movimiento o menor.
- ♦ **Una vez por encuentro:** tras gastar un punto de acción, tendrás que realizar un descanso breve (página 263) antes de poder gastar otro. Algunos monstruos pueden gastar más de 1 punto de acción por encuentro.

Si gastas un punto de acción para realizar una acción adicional y estás dentro de la línea visual de un señor de la guerra, su presencia dominante te concederá un beneficio.

En lugar de realizar una acción adicional, podrás usar un rasgo o dote de la senda del parangón que requiera un punto de acción. Independientemente de para qué lo uses, sólo podrás gastar 1 punto de acción por encuentro.

RETRASAR EL TURNO

Puedes esperar a realizar tu turno en un momento más tardío del asalto. Aguardas hasta que tus aliados hayan actuado para planificar mejor tu estrategia, o quizá estés esperando a que los enemigos se pongan a tiro.

RETRASAR EL TURNO: NINGUNA ACCIÓN

- ♦ **Retrasar el turno entero:** debes retrasar todo tu turno, por lo que no podrás elegir esta opción si ya has realizado alguna acción. Tampoco podrás retrasar tu turno si estás atontado o eres incapaz de llevar a cabo acciones.
- ♦ **De vuelta al orden de iniciativas:** después de que cualquier otro combatiente haya terminado su turno, podrás decidir regresar al ciclo de iniciativas en ese momento. Lleva a cabo tus acciones deseadas y ajusta tu iniciativa de acuerdo con tu nueva posición en el orden de iniciativas.
- ♦ **Perder el turno retrasado:** si no realizas tu turno retrasado antes de que vuelva a tocarte actuar en el orden de iniciativas original, perderás el turno retrasado y tu iniciativa seguirá siendo la que era.
- ♦ **Inicio de tu turno:** tendrás que resolver el inicio de tu turno en el momento en que lo retrases.
- ♦ **Final de tu turno:** tu final de turno no será el habitual (página 269). En lugar de ello, las cosas que hagas durante tu final de turno tendrán lugar en dos momentos diferentes.

Los efectos beneficiosos terminan al retrasar el turno: en el momento en que elijas retrasar tu turno, se darán por terminados los efectos que duren hasta el final de tu turno y que sean beneficiosos para ti o tus aliados. Por ejemplo, si en tu turno anterior aturdiste a un rival hasta el final de tu siguiente turno, su condición de aturdido terminará ahora. No puedes prolongar un efecto beneficioso retrasando tus turnos.

Los efectos mantenidos terminan al retrasar el turno: no puedes mantener un poder si retrasas tu turno. En el momento en que decidas hacerlo, tendrá lugar el apartado 'Comprueba las acciones gastadas' de la secuencia del final de turno. Dado que para retrasar el turno no has podido gastar ninguna acción, no podrás mantener activo ningún poder.

Los efectos dañinos terminan después de que actúes: después de que regreses al orden de iniciativa y realices tus acciones, terminarán los efectos que terminen al final de tu turno y te sean perjudiciales. Por ejemplo, si un enemigo te aturdió hasta el final de tu siguiente turno, la condición de aturdido no terminará hasta que regreses al orden de iniciativas. No puedes evitar un efecto dañino retrasando tus turnos.

Realiza las tiradas de salvación después de actuar: podrás realizar tus tiradas de salvación contra los efectos que te aflijan después de regresar al orden de iniciativas.

USAR UN PODER

Los poderes que conoces se cuentan entre tus herramientas más importantes del juego. Gracias a tus poderes a voluntad, tienes la capacidad de emplear un poder cada asalto.

USAR UN PODER: VARÍA

- ♦ **Acción:** la mayoría de poderes requiere una acción estándar, pero otros necesitan una acción de movimiento, una acción menor, una acción gratuita o ninguna.

En el transcurso de un combate, sufrirás daño a causa de los ataques. Los **puntos de golpe (pg)** miden tu capacidad de aguantar el castigo, convertir golpes letales en cortes superficiales y permanecer en pie a lo largo de la batalla. Los puntos de golpe representan algo más que la mera resistencia física; son un indicativo de la habilidad, suerte y resolución de tu personaje, factores todos ellos que se combinan para ayudarte a seguir vivo en medio del fregado.

Cuando creas tu personaje, determinas sus **puntos de golpe máximos**. A partir de esa cantidad, tendrás que calcular tus valores de **maltrecho** y **esfuerzo curativo**.

Cuando sufras daño, resta la cantidad correspondiente a tus puntos de golpe actuales. Mientras tu total de puntos de golpe actuales sea mayor de 0, podrás seguir peleando. Cuando tu total de pg descienda a 0 o menos, estarás moribundo.

Los poderes, aptitudes y acciones que recuperan tus puntos de golpe se conocen de forma genérica como **curación**. Puedes recuperar pg mediante el descanso, una resolución heroica o magia. Cuando te curas, suma el número a tus pg actuales. Puedes curarte hasta alcanzar tus puntos de golpe máximos, pero nunca superarlos.

PUNTOS DE GOLPE

El daño reduce tus puntos de golpe.

- ♦ **Puntos de golpe máximos:** tu clase, nivel y puntuación de Constitución determinan tus puntos de golpe máximos. Tus puntos de golpe actuales no pueden superar nunca dicha cantidad.
- ♦ **Valor de maltrecho:** se te considera maltrecho cuando tus puntos de golpe actuales queden reducidos a la mitad de tus puntos de golpe máximos (redondeando hacia abajo). Ciertos poderes y efectos sólo son efectivos contra rivales maltrechos, o tienen efectos más poderosos.
- ♦ **Moribundo:** cuando tus puntos de golpe actuales queden reducidos a 0 o menos, quedarás inconsciente y se te considerará moribundo.

ESFUERZOS CURATIVOS

La mayoría de actos de curación requieren que gastes un esfuerzo curativo. Cuando gastas un esfuerzo curativo, sumas puntos de golpe perdidos a tu total actual. Una vez por combate, podrás usar nuevas energías (página 291) para gastar un esfuerzo curativo y sanarte. Tras un descanso breve, podrás gastar tantos esfuerzos curativos como quieras fuera del combate, aunque sin superar el límite diario. Cuando realices un descanso prolongado (página 263), recuperarás el uso de todos tus esfuerzos curativos.

Algunos poderes (ya sean tuyos o de otra criatura) te permiten curarte como si hubieses gastado un esfuerzo curativo. Cuando recibas tal curación, no tendrás que gastar uno de tus esfuerzos curativos.

- ♦ **Número de esfuerzos curativos:** tu clase y tu modificador de la puntuación de Constitución determinarán cuántos esfuerzos curativos puedes usar al día.
- ♦ **Valor del esfuerzo curativo:** cuando gastas un esfuerzo curativo, recuperas una cuarta parte de tus puntos de golpe máximos (redondeando hacia abajo). A este número se lo conoce como 'valor del esfuerzo curativo'. Lo vas a usar a menudo, así que apúntalo en tu hoja de personaje.
- ♦ **Monstruos y PNJs:** como regla general, los monstruos y PNJs disponen de una cantidad de esfuerzos curativos basada en su grado: un esfuerzo curativo a grado heroico (niveles 1 a 10), dos esfuerzos curativos a grado de parangón (niveles 11 a 20) y tres esfuerzos curativos a grado épico (niveles 21 a 30).

CURACIÓN EN COMBATE

Te puedes curar incluso en medio de una batalla encarnizada. Podrás curarte usando nuevas energías (consulta la página 291), o quizá un aliado use la habilidad de Sanar (consulta la página 188) contigo, o emplee algún poder curativo sobre ti.

Cuando un poder te cure, no tendrás que realizar una acción para gastar un esfuerzo curativo. Incluso aunque estés inconsciente, el propio poder usará tu esfuerzo curativo y te recuperará los puntos de golpe. Hay incluso ciertos poderes curativos que te devuelven pg sin necesidad de que gastes un esfuerzo curativo.

REGENERACIÓN

La regeneración es una forma especial de curación, que devuelve un número fijo de pg cada asalto. La regeneración no depende de los esfuerzos curativos.

REGENERACIÓN

- ♦ **Cada turno:** si posees regeneración y te queda al menos 1 pg, recuperarás una cantidad concreta de pg al inicio de tu turno. Si tu total de puntos de golpe actual es 0 o menos, no podrás recuperar puntos de golpe mediante la regeneración.
- ♦ **Limitado por tu máximo de puntos de golpe:** al igual que la mayoría de formas de curación, la regeneración no se puede usar para aumentar tus puntos de golpe actuales por encima de tu valor de puntos de golpe máximos.
- ♦ **No acumulativa:** si obtienes regeneración de más de una fuente, sólo se aplicará la que te conceda la curación más alta.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Varios efectos pueden concederte puntos de golpe temporales: pequeñas reservas de fuerza vital, que evitan que pierdas pg reales.

- ♦ **No son pg reales:** los puntos de golpe temporales no son pg reales. Son una especie de "capa aislante", que tus agresores tendrán que atravesar antes de empezar a hacerte daño de verdad. No sumes los puntos de golpe temporales a tus puntos de golpe actuales (si tus pg actuales son 0,

seguirás teniendo 0 cuando recibas los pg temporales). Lleva su cuenta de forma separada.

- ♦ **No influyen en el máximo:** los puntos de golpe temporales no se tienen en cuenta cuando comparas tus pg actuales con tus pg máximos, a la hora de determinar si estás maltrecho o a otros efectos que dependan de tus pg actuales.
- ♦ **Pierdes primero los pg temporales:** cuando sufras daño, réstalo de tus puntos de golpe temporales. Si sufres más daño que pg temporales tengas, el resto se descontará de tus pg actuales.
- ♦ **No los sumes:** si obtienes puntos de golpe temporales de varias fuentes, emplea el valor más alto como total de pg temporales, en lugar de sumarlos todos.
- ♦ **Duran hasta que descanses:** tus pg temporales seguirán vigentes hasta que sean reducidos a 0 por el daño sufrido o realices un descanso.

DAÑO Y CURACIÓN EN ACCIÓN

La guerrera de nivel 12 Rieta está trabada en combate con un otyugh, que la mantiene ocupada mientras sus aliados se concentran en el amo azotamientos de la criatura. Rieta posee 96 puntos de golpe máximos, lo cual significa que estará maltrecha cuando sus pg queden reducidos a 48 o menos. Dispone de diez esfuerzos curativos, cada uno de los cuales le cura 24 pg.

Al inicio de la lucha, Rieta cayó al pozo del otyugh y sufrió 16 puntos de daño, lo cual redujo su total de puntos de golpe actuales a 80. Al verla en peligro, su amigo señor de la guerra empleó su *bastón de defensa* para concederle 8 pg temporales. Sus puntos de golpe actuales siguen siendo 80, pero podrá usar esos 8 temporales para absorber cierto daño antes de empezar a perder pg reales.

El otyugh la golpea con un tentáculo, causándole 12 puntos de daño. Ahora ya no dispone de pg temporales y sus pg actuales han bajado a 76. En su turno, devuelve el golpe.

Después el otyugh logra un golpe crítico que causa 14 puntos de daño. La guerrera dispone ahora de 62 puntos de golpe. En su turno, como precaución, emplea *resistencia interminable*, que le concede regeneración 4 si queda maltrecha. Este poder es una acción menor, por lo que no evita que pueda atacar.

Luego el otyugh obtiene otro golpe crítico, que le causa otros 14 puntos de daño. Rieta ha quedado reducida a 48 pg y está maltrecha.

Al inicio de su siguiente turno, recupera 4 pg a causa de la regeneración y sus puntos de golpe actuales suben a 52. Como acción estándar usa sus nuevas energías, que le otorgan 24 pg más y dejan su total actual en 76 pg. Dado que sus nuevas energías han gastado un esfuerzo curativo, le quedan nueve para hoy. Ya no se la considera maltrecha y está lista para seguir peleando.



En la interminable exploración de lo desconocido y la lucha contra todo tipo de monstruos, la muerte es una amenaza siempre presente.

MUERTOS Y MORIBUNDOS

- ♦ **Moribundo:** cuando tus puntos de golpe queden reducidos a 0 o menos, quedarás inconsciente y estarás moribundo. Cualquier daño adicional que sufras seguirá reduciendo tu total de pg actuales, hasta que tu personaje muera.
- ♦ **Tirada de salvación contra muerte:** cuando estés moribundo, tendrás que realizar una tirada de salvación cada asalto al final de tu turno. El resultado de tu tirada de salvación determina lo cerca que estás de la muerte.
 - Menos de 10:* das un paso más hacia la luz al final del túnel. Si obtienes este resultado tres veces antes de realizar un descanso, morirás.
 - 10-19:* sin cambios.
 - 20 o más:* gasta un esfuerzo curativo. Se considerará que has conseguido volver a ponerte con 0 pg y, a partir de entonces, los siguientes esfuerzos curativos te curarán puntos de golpe de forma normal. No se te considerará moribundo y recuperarás la consciencia, aunque estarás tumbado. Si obtienes un resultado de 20 o más pero no te quedan esfuerzos curativos que gastar, tu estado seguirá igual (resultado de 10 a 19).
- ♦ **Muerte:** cuando sufras daño que reduzca tus puntos de golpe actuales a tu valor de maltrecho expresado como número negativo, tu personaje morirá en el acto.

Ejemplo: Yunque, un guerrero enano, tiene 53 puntos de golpe máximos. Queda maltrecho a 26 pg, moribundo a 0 pg y muerto a -26 pg. En una pelea contra una mole sombría, Yunque queda reducido a 18 pg. El monstruo vuelve a alcanzarlo y le causa otros 33 puntos de daño. Los puntos de golpe actuales de Yunque han quedado reducidos a -15. Ahora está inconsciente, moribundo y a sólo 11 puntos de daño de la muerte.

HABILIDADES EN COMBATE

En el fragor del combate, recuerda hacer buen uso de todas las herramientas a tu alcance, incluidas las habilidades. Por ejemplo, puedes usar Atletismo para saltar una brecha o cruzar terreno difícil. Emplea habilidades como Arcanos y Naturaleza para detectar las debilidades de tus enemigos. Un uso inteligente del Sigilo puede proporcionarte ventaja en combate. Y muchas amenazas que no son monstruos vivos te dan la oportunidad de poner en juego tu Percepción, Hurto, Aguante y Acrobacias en medio de una refriega. ¡Estate atento a estas oportunidades y sé creativo! El Capítulo 5 te cuenta más cosas sobre cómo usar tus habilidades.

Los monstruos y personajes controlados por el Dungeon Master suelen morir al llegar a 0 pg, a menos que los dejes fuera de combate (consulta 'Dejar inconsciente a una criatura'). Por lo general no tendrás que recorrer el campo de batalla tras una pelea, para asegurarte de que todos los enemigos están realmente muertos.

¡Pero la muerte no tiene por qué ser el final en el juego de DUNGEONS & DRAGONS! Algunos poderes y el ritual Revivir a los muertos (página 313) pueden devolver a la vida a un personaje muerto.

La mayoría de monstruos no atacará a un personaje moribundo; se concentrarán en aquellos que sigan en pie y sean una amenaza inminente. Pero algunas criaturas especialmente perversas podrían atacar a los personajes moribundos a propósito (o incluso usar un golpe de gracia), y pocos monstruos se esforzarán por dejar a un personaje inconsciente o moribundo fuera del área de efecto de un ataque de área o cercano apuntado contra sus compañeros que aún sigan en pie.

DEJAR INCONSCIENTE A UNA CRIATURA

Cuando reduces a una criatura a 0 puntos de golpe o menos, podrás decidir dejarla inconsciente en lugar de matarla. La criatura quedará inconsciente hasta que recupere parte de sus pg, pero no se considerará moribunda.

Si la criatura no recibe curación, recuperará la consciencia con 1 pg tras realizar un descanso breve.

CURAR A LOS MORIBUNDOS

Cuando estás moribundo, cualquier curación te devolverá al menos 1 pg. Si alguien te ha estabilizado mediante la habilidad de Sanar, pero no has recibido más curación, recuperarás tus pg tras un descanso prolongado.

CURAR A UN PERSONAJE MORIBUNDO

- ♦ **Recuperar puntos de golpe:** cuando estás moribundo y recibes curación, quedas con 0 pg y después recibes los pg del efecto curativo. Si el efecto curativo requiere que gastes un esfuerzo curativo pero no te queda ninguno, quedas con 1 pg.
- ♦ **Volver a la consciencia:** tan pronto como tus puntos de golpe actuales estén por encima de 0, volverás a la consciencia y ya no se te considerará moribundo (aunque seguirás tumbado hasta que gastes una acción para levantarte).

Ejemplo: Yunque está a -15 puntos de golpe. Su compañero Terov, un clérigo, emplea una *palabra curativa* para ayudarlo. Este auxilio aumenta de inmediato los pg de Yunque a 0 y le permite gastar un esfuerzo curativo, potenciado por la curación adicional de la *palabra curativa* de Terov y su rasgo de clase de conocimiento del sanador. El esfuerzo curativo (13 pg) más la potenciación de Terov (6 pg) devuelven a la consciencia a Yunque, aumentando además sus puntos de golpe actuales hasta 19.

RITUALES

LOS RITUALES son complejas ceremonias que crean efectos mágicos. No hace falta memorizar o preparar un ritual; son tan largos e intrincados que nadie se arriesgaría a tener que recordarlo todo de memoria. Para llevar a cabo un ritual, necesitas leer un libro o pergamino en el que esté explicado.

Un libro de rituales contiene una o más de estas ceremonias, que podrás usar tantas veces como desees, siempre que cuentes con el tiempo y los componentes necesarios para llevarla a cabo.

Un pergamino de ritual contiene una única ceremonia, que podrás llevar a cabo una sola vez. Después de completarla, la magia contenida en el pergamino se disipará y el papel se convertirá en polvo. Cualquiera puede usar un pergamino de ritual para realizar la ceremonia descrita en él, siempre que disponga de los componentes.

Este capítulo explica estos apartados:

- **Cómo adquirir y dominar un ritual:** todo lo que necesitas saber sobre libros y pergaminos de rituales, cómo conseguirlos y cómo coger soltura con ellos.
- **Cómo realizar un ritual:** cómo llevar a cabo la ceremonia, ya sea a partir de un libro o un pergamino.
- **Cómo leer un ritual:** detalles sobre cómo descifrar la descripción de un ritual y sus efectos.
- **Descripciones de rituales:** descripciones de una amplia variedad de rituales, desde ceremonias de ligadura a ritos de protección.





DAN SCOTT

CÓMO ADQUIRIR Y DOMINAR UN RITUAL

Antes de poder llevar a cabo un ritual, necesitas obtener un libro de rituales en el que venga explicado y dominarlo, o adquirir un pergamino de ritual.

CÓMO ADQUIRIR UN LIBRO DE RITUALES

Puedes comprar un libro de rituales o conseguirlo como parte de un tesoro. También puedes realizar una copia de un libro existente, mientras que algunas clases te dan acceso libre a varios rituales. Los magos atesoran sus conjuros y rituales en sus libros de conjuros.

Comprar un libro de rituales: puedes comprar un libro de rituales por 50 po. Cada uno tiene 128 páginas, y cada ritual ocupa un número de páginas igual a su nivel. La descripción de cada ritual indica su precio de mercado, que es el coste en piezas de oro por un libro que contenga dicho ritual, o el coste de añadirlo a un libro de rituales o de conjuros que ya poseas (si aún hay páginas suficientes).

Encontrar un libro de rituales: cuando explores una biblioteca en ruinas, te adentres en un templo perdido o te cargues a un mago siniestro, quizá descubras tomos de filosofía arcana que contengan rituales. Estos libros de rituales formarán parte del tesoro obtenido durante la aventura.

Crear un libro de rituales: puedes crear un nuevo libro de rituales copiando uno que ya exista. No podrás crear un libro de rituales con una ceremonia de mayor nivel que el tuyo, ni crear un libro a partir de un pergamino de ritual (ya que este último no contiene todos los pormenores de la ceremonia).

Cuando crees un libro de rituales o copies un ritual a un libro ya existente, no te limitarás a copiar una serie de palabras en cada página; tendrás que imbuir parte de la magia del ritual en el texto. Así pues, necesitas un libro de la mejor calidad, tintas exóticas y otros componentes caros, con un coste total igual al precio de mercado del ritual. No ahorrarás ni una pieza de oro al crear un libro de rituales en lugar de comprarlo.

Además del oro necesario, crear un libro de rituales o copiar un ritual en un libro ya existente también lleva tiempo: 8 horas para un ritual de grado heroico (niveles 1 a 10), 16 horas para un ritual de grado de parangón (niveles 11 a 20) y 24 horas para un ritual de grado épico (niveles 21 a 30). Si copias un ritual que aún no hayas dominado, el tiempo necesario para copiarlo te permitirá dominarlo.

CÓMO DOMINAR UN RITUAL

Poseer un libro de rituales no basta para que puedas llevar a cabo el ritual o rituales inscritos en él. Primero debes dominar la ceremonia, estudiándola durante 8 horas ininterrumpidas; si has obtenido un ritual creando su libro personalmente, o gracias a un rasgo de clase, se considera que ya lo has dominado.

Debes cumplir dos requisitos para dominar un ritual: has de poseer la dote Lanzador ritual (los clérigos y magos la obtienen a nivel 1) y tu nivel debe ser igual o superior al del ritual. Si cumples ambas premisas y pasas 8 horas estudiando un ritual, podrás añadirlo a tu lista de rituales dominados. Mientras tengas el libro de rituales a mano, podrás llevar a cabo un ritual dominado cuando quieras.

No hay límite al número de rituales que puedes dominar.

CÓMO ADQUIRIR UN PERGAMINO DE RITUAL

Un pergamino de ritual es una única hoja de vitela o papel.

Comprar un pergamino de ritual: al igual que un libro de rituales, un pergamino de ritual se puede comprar al precio de mercado indicado.

Encontrar un pergamino de ritual: los pergaminos de ritual también se pueden encontrar como tesoro.

Crear un pergamino de ritual: puedes crear un pergamino de ritual al transcribir un ritual que hayas dominado. Crear un pergamino de ritual lleva el doble de tiempo que crear un libro de rituales, pero el coste es el mismo.

Limitación: aunque un pergamino de ritual te permite llevar a cabo un ritual, no te servirá para dominar el ritual a partir del pergamino ni para copiarlo a un libro de rituales. Piensa en un pergamino de ritual como en una especie de versión abreviada de la ceremonia, condensada de forma que sólo ocupe una página.

CÓMO REALIZAR UN RITUAL

Para realizar un ritual que hayas dominado tendrás que dedicarle tiempo (especificado en la descripción del ritual), a la vez que ejecutas ciertas acciones concretas. Estas acciones pueden consistir en leer largos pasajes del libro, inscribir complejos diagramas en el suelo, quemar incienso especial, rociar líquidos místicos cada cierto tiempo, o llevar a cabo una laboriosa serie de gestos. En la mayoría de las descripciones de rituales no se indican las actividades concretas necesarias; se dejan a tu imaginación.

Un ritual requiere ciertos componentes esotéricos, que puedes comprar antes de llevar a cabo el ritual, y que se gastan tras haberlo completado. Cada ritual especifica el coste de los componentes necesarios.

Si un ritual precisa de una prueba de habilidad, ésta suele determinar su efectividad. El ritual puede ser un éxito aunque la prueba falle, pero si el resultado es alto, los efectos suelen ser mejores.

AYUDAR EN UN RITUAL

A menos que un ritual especifique lo contrario, hasta cuatro de tus compañeros podrán ayudarte en su ejecución. Cada asistente debe permanecer a 5 casillas o menos de ti, participando de forma activa en la ceremonia a lo largo de todo el tiempo requerido para completarla. Tus ayudantes no necesitan poseer la dote Lanzador ritual ni ningún conocimiento previo sobre el ritual.

Tus compañeros pueden ayudarte de dos formas. Una, si el ritual exige el gasto de esfuerzos curativos o algún otro recurso, podrán ser tus ayudantes los que hagan uso de ellos (ciertos rituales pueden permitir que sean "ayudantes" involuntarios los que paguen estos costes, pero estas ceremonias suelen consistir en sacrificios a dioses malévolos o a señores demoníacos y no tienden a aparecer en los libros de los PJs).

Dos, tus compañeros pueden ayudarte con la prueba de habilidad que realices para completar el ritual, empleando las reglas normales para cooperar con la prueba de habilidad de otro personaje (página 179).

INTERRUMPIR UN RITUAL

Puedes detener el ritual en cualquier instante antes de su conclusión, sin sufrir ningún efecto adverso. No gastarás ningún componente ni tendrás que pagar su coste en oro hasta que esté completo. No obstante, tampoco podrás continuar con un ritual interrumpido en el punto en que lo dejaste, por lo que sí habrás perdido el tiempo gastado hasta entonces.

USAR UN PERGAMINO DE RITUAL

Un pergamino de ritual contiene un solo uso de un ritual concreto. Puedes llevar a cabo el ritual de un pergamino incluso aunque no poseas la dote Lanzador ritual, sin importar el nivel de la ceremonia. Tendrás que gastar los componentes necesarios y proveer cualquier foco requerido por el ritual, así como contar con la ayuda de tus compañeros. Una vez hayas terminado de llevar a cabo la ceremonia, el pergamino se convertirá en polvo al agotarse su magia. Si el ritual resulta interrumpido, el pergamino seguirá intacto.

Tiempo: ejecutar un ritual de un pergamino requiere la mitad del tiempo indicado en su descripción, ya que la creación del objeto ya ha imbuido buena parte de la magia necesaria.

VENDER LIBROS O PERGAMINOS DE RITUALES

Puedes vender libros o pergaminos de rituales a la mitad del precio de mercado de los rituales que contengan, siempre que el DM dictamine que hay cierta demanda para ellos. Aunque puedes intentar vender copias de un ritual que conozcas, hacerlo no te reportará ningún beneficio económico (tienes que pagar el coste completo de mercado para crear un pergamino, y el precio de venta base es de la mitad) y la demanda de estas ceremonias tampoco es tan elevada como para que merezca la pena. Además, el número de gente en el mundo que puede permitirse pagar y llevar a cabo un ritual caro, y superar las pruebas de habilidad necesarias, es bastante reducido. Muchos de los PNJs lo bastante hábiles y ricos como para ser clientes potenciales, ya poseen sus buenas colecciones de libros de rituales.

CÓMO LEER UN RITUAL

Los rituales se describen siempre con el mismo formato, cuyos elementos se explican a continuación.

NOMBRE Y TEXTO FLORIDO

Bajo el nombre del ritual se incluye un breve párrafo de texto descriptivo que indica lo que realiza el ritual, describiendo a veces con palabras grandilocuentes qué efecto produce o qué se puede ver u oír mientras se lleva a cabo.

NIVEL

Cada ritual tiene un nivel. Tienes que ser de un nivel igual o superior para poder llevar a cabo la ceremonia desde un libro o copiarla a él.

CATEGORÍA

Cada ritual se engloba en una o más categorías, que describen la naturaleza general o función de su magia. Cada una de las nueve categorías de rituales está asociada con una o más habilidades (entre paréntesis).

Adivinación (Arcanos, Naturaleza o Religión): estos rituales ofrecen consejo, información u orientación.

Creación (Arcanos o Religión): estos rituales se emplean para crear objetos mágicos u otros objetos especiales.

Engaño (Arcanos): los rituales de engaño enmascaran la realidad tras varias máscaras.

Escudriñamiento (Arcanos): los rituales de escudriñamiento permiten a su lanzador espiar lugares, objetos o criaturas.

Exploración (Arcanos, Naturaleza o Religión): el cajón de sastre de las categorías. Los rituales de exploración incluyen todo un abanico de efectos útiles para el aventurero medio.

Ligadura (Arcanos o Religión): estos rituales pretenden atraer, atrapar o controlar a otros seres, a veces incluso de otros Planos, o protegerte contra ellos.

Protección (Arcanos): estos rituales ofrecen diversas formas de protección.

Restablecimiento (Sanar): estos rituales eliminan efectos adversos para los vivos o devuelven a este mundo a los muertos.

Viaje (Arcanos): los rituales de viaje transportan a los personajes de un lugar, o Plano, a otro.

TIEMPO

Llevar a cabo un ritual requiere el tiempo indicado. Si se usa un pergamino, el tiempo se reduce a la mitad.

DURACIÓN

Este apartado muestra cuánto duran los efectos de un ritual tras su conclusión. Los efectos de un ritual suelen ser más duraderos que los de un poder.

COSTE DE COMPONENTES

Este es el valor de los componentes que deben gastarse para llevar a cabo un ritual. La habilidad clave del ritual determinará el tipo de componentes necesarios.

- **Agentes alquímicos (Arcanos):** suelen ser pequeños viales llenos de metales molidos, tierras exóticas, ácidos, sales o extractos de criaturas como dragones o basiliscos.
- **Hierbas exóticas (Naturaleza):** las hierbas exóticas suelen recolectarse y conservarse durante épocas concretas del año, como en noches de luna llena.
- **Incienso sagrado (Religión):** el incienso sagrado se prepara durante ciertos ritos religiosos y luego se quema en polvo o como finos palillos.
- **Residuum (cualquiera):** el *residuum*, la sustancia mágica concentrada resultante de llevar a cabo el ritual. Desencantar objeto mágico, se puede usar como componente para cualquier otro ritual. No suele estar disponible en el mercado; tendrás que obtenerla drenándosela a objetos mágicos.
- **Ungüentos místicos (Sanar):** los rituales de restablecimiento emplean ungüentos místicos, que han de aplicarse o extenderse sobre las criaturas a sanar. Estos preparados suelen venderse en pequeñas jarras de arcilla, e incluyen óleos o bálsamos benditos mezclados con raras especias.

Puedes usar los componentes asociados con una habilidad clave en cualquier ritual que haga uso de dicha habilidad. Por ejemplo, si haces acopio de agentes alquímicos, podrás usarlos cuando realices cualquier ritual basado en Arcanos. Los componentes no son intercambiables; no puedes usar agentes alquímicos en un ritual que requiera incienso sagrado, por ejemplo. Pero sí podrás usar *residuum* en cualquier tipo de ritual.

Puedes comprar componentes rituales en algunas tiendas, pueden proporcionártelos tus aliados (compartiendo contigo el coste del ritual) o quizá los encuentres como tesoro. Sea cual sea la forma en la que llegan a ti, anota su valor en tu hoja de personaje. Cuando lo lleves a cabo, resta el coste del ritual de la lista correspondiente.

Algunas descripciones de rituales indican otros costes, incluyendo esfuerzos curativos o un objeto de foco (como un espejo o una bola de cristal para un ritual de escudriñamiento). Un objeto de foco no se gasta tras completar el ritual.

PRECIO DE MERCADO

Este apartado indica el coste de comprar un libro de rituales que contenga este ritual, o de copiarlo a un libro ya existente. Un pergamino costará lo mismo.

HABILIDAD CLAVE

La habilidad clave del ritual determina el tipo de componentes necesarios para llevarlo a cabo y, si el ritual requiere una prueba de habilidad, será la que se emplee. Si este apartado termina con las palabras "(sin prueba)", el ritual no requerirá la realización de ninguna prueba de habilidad.

Si un ritual posee más de una habilidad clave, podrás elegir cuál usar. Tu elección determinará tanto el tipo de componentes rituales que tendrás que usar, como la habilidad con la que tendrás que realizar cualquier prueba exigida por la ceremonia.

A menos que la descripción diga lo contrario, tendrás que realizar la prueba de habilidad al concluir la ceremonia. No puedes elegir 10 en estas pruebas.

EFFECTOS

El texto de esta sección indica qué ocurre al terminar el ritual.

DESCRIPCIONES DE RITUALES

Las descripciones de los rituales emplean las palabras "personaje" y "criatura" de forma indistinta.

APACIBLE DESCANSO

Tus expertas manos llevan a cabo el ritual con la rapidez suficiente como para conservar el cuerpo cara a una posterior resurrección.

Nivel: 1

Categoría: restablecimiento

Tiempo: 1 hora

Duración: especial

Coste de componentes: 10 po

Precio de mercado: 50 po

Habilidad clave: Sanar (sin prueba)

Este ritual se realiza sobre un cadáver adyacente, y quintuplica el tiempo que dicho cuerpo puede permanecer muerto sin descomponerse antes de ser afectado por un ritual de *revivir a los muertos* o similar. *Apacible descanso* también evita que el cadáver sea resucitado como un muerto viviente durante 150 días.

APERTURA

Una brillante llave azul aparece frente a la puerta y desaparece en su interior. La puerta emite un destello ambarino durante un instante y luego se abre.

Nivel: 4

Categoría: exploración

Tiempo: 10 minutos

Duración: instantáneo

Coste de componentes: 35 po

Precio de mercado: 175 po

Habilidad clave: Arcanos

El ritual de *apertura* te permite abrir un cofre, puerta, portón u otro objeto que esté cerrado con llave. Funciona incluso con portales sellados con el ritual de *cerradura arcana* o puertas reforzadas con barrotes o trancas al otro lado, fuera de tu alcance. Tendrás que hacer saltar todos los tipos de cierre de un acceso para poder abrirlo del todo; realiza una prueba de Arcanos por

cada cerradura, barra, *cerradura arcana* o cierre similar. La puerta no se abrirá automáticamente, sino que tendrás que hacerlo a mano una vez finalizado el ritual.

Realiza una prueba de Arcanos con un bonificador +5 en lugar de una prueba de Hurto para abrir una cerradura o cierre (consulta la descripción de la habilidad de Hurto, en la página 185, para ver algunas CD de ejemplo). Para librarte de barras o barrotes que estén fuera de tu alcance físico, tendrás que superar una prueba de Arcanos contra CD 20.

Si usas este ritual con éxito contra un portal protegido por una *cerradura arcana*, la destruirás y sus efectos terminarán.

BOCA MÁGICA

El muro de piedra rechina mientras se transmuta para dar forma a un par de labios resecos y agrietados, con dientes como lápidas torcidas. “¡Cuidado!”, os dice.

Nivel: 1
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: descarga

Coste de componentes: 10 po
Precio de mercado: 50 po
Habilidad clave: Arcanos (sin prueba)

Imbuyes un mensaje en una superficie que estés tocando. Cuando se cumplan las condiciones desencadenantes indicadas por ti, la superficie manifestará una boca y transmitirá tu mensaje, lo cual descargará el ritual. La boca parecerá estar hecha del mismo material que la superficie, pero por lo demás podrás definir su aspecto.

CAMINAR POR LA SOMBRA

El ejército del vizconde está a medio día de marcha y llegará antes que vosotros a Fernwich. O así debería ser. Las sombras se estiran hasta cubrirlo todo, mientras os adentráis en ellas y dejáis que alarguen vuestros pasos.

Nivel: 12
Categoría: exploración
Tiempo: 1 hora
Duración: 8 horas

Coste de componentes: 500 po
Precio de mercado: 2.600 po
Habilidad clave: Arcanos (sin prueba)

Tus aliados y tú caminaréis por las sombras que se extienden a vuestro alrededor desde el páramo Sombrío, aprovechándoos de las extrañas disparidades en las distancias entre ambos reinos para viajar con rapidez. Multiplicad vuestra velocidad de viaje terrestre por 5 mientras dure su efecto. Este ritual sólo se puede emplear en el mundo natural.

CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

Caminas sobre el agua como si fuese tierra firme.

Nivel: 2
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: 1 hora

Coste de componentes: 20 po
Precio de mercado: 100 po
Habilidad clave: Naturaleza (sin prueba)

Tú, o un aliado designado por ti, podréis moveros sobre el agua como si fuese tierra firme. Los rápidos o zonas de mar rizada se consideran terreno difícil. El objetivo de este ritual podrá termi-

RITUALES POR NIVEL

Nivel	Ritual	Habilidad clave
1	Apacible descanso	Sanar
1	Boca mágica	Arcanos
1	Comprender idioma	Arcanos
1	Disco flotante de Tenser	Arcanos
1	Mensajero animal	Naturaleza
1	Página secreta	Arcanos
1	Reparar	Arcanos
1	Silencio	Arcanos
2	Caminar sobre las aguas	Naturaleza
2	Ojo de alarma	Arcanos
2	Soportar los elementos	Arcanos o Naturaleza
3	Detectar puertas secretas	Arcanos
4	Apertura	Arcanos
4	Cerradura arcana	Arcanos
4	Encantar objeto mágico	Arcanos
4	Festín del viajero	Naturaleza
4	Mano del destino	Religión
5	Círculo mágico	Arcanos
5	Elaborar poción	Arcanos o Religión
5	Objeto alucinatorio	Arcanos
6	Cofre secreto de Leomund	Arcanos
6	Comunión con la Naturaleza	Naturaleza
6	Corcel fantasmal	Arcanos
6	Curar enfermedad	Sanar
6	Desencantar objeto mágico	Arcanos
6	Discernir mentiras	Religión
6	Hablar con los muertos	Religión
6	Recado	Arcanos
8	Eliminar aflicción	Sanar
8	Portales gemelos	Arcanos
8	Respiración acuática	Arcanos o Naturaleza
8	Revivir a los muertos	Sanar
8	Visión de mago	Arcanos
10	Consultar a los sabios místicos	Religión
10	Detectar objeto	Arcanos
12	Caminar por la sombra	Arcanos
12	Convocación instantánea de Drawmij	Arcanos
12	Criatura alucinatoria	Arcanos
12	Pasamiento	Arcanos
14	Ojo avizor	Arcanos
14	Ver ubicación	Arcanos
16	Consultar oráculo	Religión
18	Portal planario	Arcanos
18	Ver objeto	Arcanos
20	Interdicción	Arcanos
22	Trato del maestro del saber	Religión
24	Observar criatura	Arcanos
26	Voz del destino	Religión
28	Portal auténtico	Arcanos

nar sus efectos como acción gratuita, aunque podrá sumergirse en el agua o bucear a voluntad sin tener que darlo por terminado.

CERRADURA ARCANA

Atrancas una puerta para que los intrusos no puedan pasar con facilidad. El marco de la puerta queda silueteado con una luz amarina, que luego disminuye hasta un tenue fulgor, señalándola como infranqueable para quien no sea tu compañero.

Nivel: 4
Categoría: protección
Tiempo: 10 minutos
Duración: permanente

Coste de componentes: 25 po
Precio de mercado: 150 po
Habilidad clave: Arcanos

Cierras una puerta, ventana, portón, rastrillo u algún otro tipo de vía de entrada. Tú podrás seguir abriéndola sin problemas, pero quienes no cuenten con tu permiso la tendrán cerrada a cal y canto.

Tu prueba de Arcanos, con un bonificador +5, fijará la CD de Hurto o Fuerza para cualquiera que intente forzarla. Cuando lledes a cabo el ritual, puedes permitir que otras criaturas o tipos de criaturas atraviesen la puerta con normalidad, ignorando los efectos de esta protección. Podrás elegir cualquiera de estas opciones (o ninguna):

Contraseña: estableces una contraseña verbal. Si se susurra a 5 casillas del portal, quien la pronuncie podrá ignorar la *cerradura arcana* durante el siguiente minuto.

Individuos: puedes designar hasta un máximo de 10 personas que podrán ignorar la protección del portal en cualquier momento.

Descripciones: puedes describir una o más categorías de criaturas que podrán ignorar la protección del portal en cualquier momento, empleando características específicas y obvias como su especie, tipo, tamaño o equipo a la vista.

La *cerradura arcana* durará hasta que la disipes, la puerta sea destruida o la protección sea anulada, bien mediante el ritual de *apertura* o tras una prueba con éxito de Fuerza o Hurto. Estés donde estés, sabrás al instante si tu *cerradura arcana* ha sido anulada por uno de estos métodos.

CÍRCULO MÁGICO

El círculo de símbolos dibujados en el suelo brilla y destella un instante, mientras el demonio pone a prueba su circunferencia. "¡Esto no te salvará para siempre!", sisea.

Nivel: 5
Categoría: ligadura
Tiempo: 1 hora
Duración: hasta romperse

Coste componentes: 100 po
Precio de mercado: 250 po
Habilidad clave: Arcanos

Inscribes un círculo en el suelo, delimitado por símbolos arcanos de protección. Si se dibuja correctamente, el símbolo hará que ciertas criaturas tengan dificultades a la hora de atravesarlo o entrar en él. Cuando lledes a cabo el ritual, tendrás que elegir entre aberraciones, elementales, fatas, inmortales, naturales, sombras o todas ellas. Esta última opción conlleva un penalizador -5 a tu prueba. Se necesita 1 minuto para inscribir el círculo por cada casilla que haya en su interior.

Una criatura afectada, cuyo nivel sea inferior al resultado de tu prueba de Arcanos menos 10, no podrá atravesar el círculo, afectar a otras criaturas al otro lado de su circunferencia o dañar el círculo de ningún modo. El resto de criaturas afectadas sufrirá tanto daño como el resultado de tu prueba de Arcanos al atravesar el círculo, pero al hacerlo lo romperán. Las criaturas no afectadas pueden emplear una acción estándar para alterar la inscripción mística y romper el círculo.

COFRE SECRETO DE LEOMUND

Un ornamentado cofre de hierro y plata aparece ante tus ojos.

Nivel: 6
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: despedida

Coste de componentes: 140 po, más un foco de 200 po
Precio de mercado: 360 po
Habilidad clave: Arcanos (sin prueba)

Como parte del dominio de este ritual, tendrás que crear o engargar un cofre con diseños Arcanos. En la estructura del cofre tendrá que engarzarse algún objeto con un significado especial para ti. Tras su construcción, podrás almacenarlo donde quieras. Llevar a cabo este ritual te permitirá convocar el cofre desde allí donde esté hasta donde estés tú, junto con todos sus contenidos. Podrás meter o sacar objetos del cofre (dentro de las limitaciones de su tamaño) a placer. En cualquier momento tras haberlo llamado a tu presencia, podrás volver a despedirlo de vuelta a su ubicación original.

Los aventureros emplean este ritual para asegurarse de que disponen de suficientes provisiones, o para sacar sus tesoros de un dungeon con facilidad. Si el cofre llega a perderse o resulta destruido, tendrás que crear otro nuevo antes de poder volver a usar este ritual.

Foco: un cofre por valor de al menos 200 po.

COMPRENDER IDIOMA

Al terminar el ritual, el idioma gutural de las criaturas que hay ante ti se clarifica hasta ser algo comprensible.

Nivel: 1
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: 24 horas

Coste de componentes: 10 po
Precio de mercado: 50 po
Habilidad clave: Arcanos

Cuando empieces el ritual, elige un idioma que hayas escuchado o un trozo de escritura que hayas visto en las últimas 24 horas. Emplear este ritual con un lenguaje que hayas escuchado te permitirá entenderlo cuando vuelvas a oírlo en las siguientes 24 horas y, si el resultado de tu prueba de Arcanos es 35 o más, hablarlo con fluidez durante el mismo periodo.

Emplear este ritual con un lenguaje que hayas visto escrito te permitirá leerlo cuando vuelvas a verlo en las siguientes 24 horas y, si el resultado de tu prueba de Arcanos es 35 o más, escribirlo en su forma nativa o cualquier dialecto que conozcas durante el mismo periodo.

Emplear este ritual con un lenguaje que hayas escuchado y leído en las últimas 24 horas te permitirá entenderlo en ambas formas durante las siguientes 24 horas, mientras que un resultado de 35 o más en tu prueba de Arcanos te permitirá hablarlo y escribirlo.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA

Al entrar en comunión con los espíritus de la tierra, sabrás exactamente dónde encontrar comida, cobijo, o una pista sobre la ubicación de lo que buscas.

Nivel: 6
Categoría: adivinación
Tiempo: 30 minutos
Duración: 10 minutos

Coste componentes: 140 po
Precio de mercado: 360 po
Habilidad clave: Naturaleza

Al entrar en comunión con los espíritus primigenios de la Naturaleza, puedes aprender ciertas cosas sobre tu entorno inmediato (1 milla de radio).

Podrás hacer varias preguntas (según el resultado de tu prueba de Naturaleza) sobre los rasgos del terreno, plantas, minerales, masas de agua, criaturas o demás aspectos de tu entorno.

Prueba de Naturaleza	Preguntas
9 o menos	Una
10 a 19	Dos
20 a 29	Tres
30 a 39	Cuatro
40 o más	Cinco

Los espíritus primigenios con los que te comunicas son sinceros, pero a veces un tanto esquivos. La mayoría de las preguntas será contestada con un simple "sí" o "no"; rara vez se molestarán los espíritus en explayarse más y, si lo hacen, será con acertijos.

CONSULTAR A LOS SABIOS MÍSTICOS

Entras en un trance en el que comulgas con los espíritus de sabios largo tiempo muertos y otros maestros del saber ultraterrenos, en busca de respuestas para tus esotéricas preguntas.

Nivel: 10
Categoría: adivinación
Tiempo: 30 minutos
Duración: 10 minutos

Coste componentes: 400 po
Precio de mercado: 1.000 po
Habilidad clave: Religión

Haces una única pregunta acerca de temas ajenos a tu especie a espíritus místicos o extraplanarios. Realiza una prueba de Religión con un bonificador +10, en lugar de una prueba de Arcanos o Historia para desentrañar algún dato importante, recordar algún retazo de conocimiento antiguo, desentrañar una pista u obtener alguna otra información sobre el mundo que te rodea.

El ritual te concede un único dato. Dicha información puede adoptar la forma de una palabra, un nombre, una frase o incluso una breve historia, dependiendo de qué estés buscando exactamente. Podrás conocer el nombre del usurpador que acabó con la dinastía Katerran hace miles de años, los ritos de enterramiento del clan del Lobo carmesí, o las debilidades de los asesinos sombríos que te pisan los talones.

El ritual no podrá desentrañar información que quede fuera del campo de conocimiento de los eruditos más sobresalientes. No será de ninguna utilidad si lo usas para descubrir la palabra mágica que abre la cripta de un vampiro, ya que sólo el muerto viviente la conoce. El ritual tampoco te podrá decir con seguridad dónde se acumulan grandes cantidades de tesoros, aunque los sabios místicos sí podrían indicarte dónde guardaba su tesoro cierta emperatriz de los tiempos antiguos, o si dicho tesoro fue saqueado a la caída del imperio.

CONSULTAR ORÁCULO

Una figura fantasmal, de ojos brillantes y envuelta en un sudario, se presenta ante ti, para ofrecerte respuestas crípticas a tus preguntas.

Nivel: 16
Categoría: adivinación
Tiempo: 1 hora
Duración: 10 minutos

Coste componentes: 3.600 po
Precio de mercado: 9.000 po
Habilidad clave: Religión

Persuades a un oráculo espiritual del espacio entre los Planos para que acuda a ti. Los oráculos no tienen una presencia tangible ni motivaciones personales; sólo existen para observar los acontecimientos. Esto los convierte en fuentes de información de gran valor, ya que potencialmente pueden haberlo visto y oído todo, incluso información conocida normalmente por una sola persona.

Realiza una prueba de Religión para determinar cuántas preguntas podrás hacer al oráculo antes de que se desvanezca.

Prueba de Religión	Preguntas
9 o menos	Una
10-19	Dos
20-29	Tres
30-39	Cuatro
40 o más	Cinco

Cada pregunta recibirá una respuesta inmediata, por lo que sabrás la respuesta de una pregunta antes de formular la siguiente. Tendrás que realizar tu pregunta de forma que el oráculo pueda contestarla con una sola palabra o frase corta. Para que el oráculo sepa la respuesta, ésta debe ser conocida al menos por otra criatura (aunque no hace falta que siga viva). El oráculo no posee poderes adivinatorios y su habilidad para juzgar lo que ve es limitada. El espíritu podría revelarte la palabra para activar los glifos frente a la puerta de la Sierpe negra, pero no será capaz de responder a la pregunta "¿Es recomendable que atravesemos esa puerta?".

10 minutos después de que termines de llevar a cabo el ritual, el oráculo desaparecerá aunque aún te queden preguntas por hacer.

CONVOCACIÓN INSTANTÁNEA DE DRAWMI

Chasqueas los dedos y una espada aparece en tu mano. Las fosas nasales del dragón se iluminan con irritación, cuando la criatura se da cuenta de que ahora estás armado con una espada vorpalina.

Nivel: 12
Categoría: viaje
Tiempo: 1 hora
Duración: descarga

Coste componentes: 500 po
Precio de mercado: 2.600 po
Habilidad clave: Arcanos (sin prueba)

Emplea este ritual para sintonizar un arma, utensilio o escudo con tu persona. En cualquier momento futuro podrás convocar dicho objeto a tus manos como acción menor, momento en el que el ritual quedará descargado. Sólo podrás tener un arma, utensilio o escudo sintonizado contigo a la vez mediante el uso de este ritual.

CORCEL FANTASMAL

Conjuras unos caballos negros y espectrales. Olisqueen el aire y patean con impaciencia, como si estuviesen listos para cabalgar como el viento. Sus pezuñas, melenas y colas se desvanecen en un rastro de bruma.

Nivel: 6
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: 12 horas

Coste de componentes: 70 po
Precio de mercado: 360 po
Habilidad clave: Arcanos

Este ritual conjura hasta ocho criaturas de forma equina. Cada una es de tamaño Grande y puede ser montada por ti o por cualquier otro personaje que designes durante el ritual de invocación.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará la velocidad de los corceles invocados y si poseen alguna aptitud de movimiento especial. Los corceles poseerán las aptitudes de movimiento correspondientes al resultado de tu prueba y todas las anteriores.

Prueba de Arcanos	Vel.	Movimiento especial
19 o menos	10	Ninguno
20 a 29	12	Ignoran el terreno difícil
30 a 39	15	Mueven por agua como por suelo sólido
40 o más	20	Vuelan (hasta 10 casillas sobre el suelo)

Los corceles no pueden atacar o afectar a otras criaturas, aparte de sirviéndoles de montura. Las puntuaciones de defensa de cada corcel serán las mismas que las de su jinete (o las tuyas, si no hay nadie montado en él). Los corceles fantasmales son inmunes a cualquier efecto que no sea de daño.

Un corcel creado por este ritual existirá durante 12 horas o hasta que sufra daño. Cuando el ritual termine, o el corcel sea destruido, se desvanecerá en el aire y su jinete quedará de pie en el espacio que ocupaba. Si un corcel está volando cuando desaparezca, su jinete descenderá con seguridad hasta el suelo y aterrizará al inicio de su siguiente turno.

CRATURA ALUCIONATORIA

Unas pocas palabras descriptivas, algunos gestos arcanos... y una imagen temible se alza ante ti.

Nivel: 12
Categoría: engaño
Tiempo: 10 minutos
Duración: 24 horas

Coste de componentes: 500 po
Precio de mercado: 2.600 po
Habilidad clave: Arcanos

Creas la ilusión de una única criatura, de cualquier tamaño entre Pequeño y Grande. Su aspecto y olor será el de la criatura auténtica, y si el original puede hablar o emitir sonidos, la ilusión también podrá hacerlo (aunque de forma limitada, a discreción del DM). No es posible, por ejemplo, que esta ilusión se enfrente en una conversación compleja y prolongada.

Puedes dar órdenes sencillas a la ilusión, como hacer que deambule por una zona concreta, que haga como si mastica algunas plantas, etc. El resultado de tu prueba de Arcanos determinará el número de acciones que podrás indicarle.

Prueba de Arcanos	Acciones
19 o menos	1 menor, 1 movimiento
20 a 29	1 menor, 1 movimiento, 1 estándar
30 a 39	2 menores, 2 movimientos, 1 estándar
40 o más	2 menores, 2 movimientos, 2 estándar

La ilusión puede llevar a cabo estas acciones en una secuencia concreta, como mover, ejecutar una acción estándar y luego volver a mover, en ciclos repetitivos o como respuesta a un desencadenante concreto, como la apertura de una puerta.

También puedes ligar cada acción a un desencadenante específico. La ilusión podría alejarse cuando una criatura se acerque a ella, o acobardarse y gritar cuando se vea atacada.

Las criaturas que vean o interactúen con la ilusión podrán realizar pruebas de Perspicacia para darse cuenta de que no es real. La CD de estas pruebas será igual al resultado de tu prueba de Arcanos. Una criatura puede realizar su prueba la primera vez que vea a la ilusión y cada vez que interactúe con ella. Una criatura que toque físicamente a la ilusión se dará cuenta en el acto de que es falsa.

La ilusión no puede moverse a más de 20 casillas de distancia del punto en el que ha sido creada.

CURAR ENFERMEDAD

Incluso las aflicciones más terribles desaparecen bajo tu toque curativo.

Nivel: 6
Categoría: restablecimiento
Tiempo: 10 minutos
Duración: instantáneo

Coste componentes: 150 po
Precio de mercado: 360 po
Habilidad clave: Sanar

El ritual de *curar enfermedad* elimina una única dolencia que aflija al paciente, tanto si ya está activa como si aún la está incubando. El paciente quedará curado por completo y se librará de cualquier efecto negativo o síntoma del mal.

El ritual es bastante exigente físicamente para el paciente; si se emplea sobre un personaje herido, podría incluso matarlo. Tras completar este ritual, realiza una prueba de Sanar usando el nivel de la enfermedad como penalizador a la prueba. El resultado indicará la cantidad de daño que sufre el paciente; si sobrevive, este daño podrá curarse de las formas habituales.

Prueba de Sanar	Efecto en el paciente
0 o menos	Muerte
1 a 9	Daño igual a los pg máximos del paciente
10 a 19	Daño igual a la mitad de los pg máximos del paciente
20 a 29	Daño igual a la cuarta parte de los pg máximos del paciente
30 o más	Ningún daño

Si sabes que el paciente padece varias enfermedades, tendrás que elegir cuál vas a curar mediante este ritual. Si no, el ritual afectará a una de las que conozcas. Sabrás el nivel de la enfermedad en cuanto empieces el ritual; en ese momento, podrás decidir no seguir adelante sin gastar ningún componente material.

DESENCANTAR OBJETO MÁGICO

El objeto emite un breve destello de luz intensa y después se convierte en polvillo dorado en tus manos.

Nivel: 6
Categoría: creación
Tiempo: 1 hora
Duración: instantáneo

Coste de componentes: 25 po
Precio de mercado: 360 po
Habilidad clave: Arcanos (sin prueba)

Cuando termines de realizar este ritual puedes tocar un objeto mágico y destruirlo, convirtiéndolo en *residuum* por valor de un quinto de su precio. El objeto debe ser de tu nivel o inferior y debe poder crearse mediante el ritual *encantar objeto mágico*.

DETECTAR OBJETO

Levantas un dedo y apuntas con seguridad hacia un muro de piedra lisa. A veinte pasos al otro lado puedes sentir con claridad el cetro robado del príncipe.

Nivel: 10
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: 5 minutos

Coste componentes: 400 po
Precio de mercado: 1.000 po
Habilidad clave: Arcanos

Nombra un objeto. Mientras dure el efecto de este ritual, podrás detectar la dirección y distancia hacia el objeto de dichas características más cercano, siempre que esté dentro del alcance definido por el resultado de tu prueba de Arcanos. Cuando intentas localizar un objeto concreto, aplica estos modificadores.

El objeto en cuestión es...	Modificador
Muy familiar para ti	0
Lo has visto una vez	-5
Te lo han descrito	-10

Prueba de Arcanos	Alcance
9 o menos	5 casillas
10 a 19	10 casillas
20 a 29	30 casillas
30 a 39	60 casillas
40 o más	100 casillas

DETECTAR PUERTAS SECRETAS

Con una sonrisa y un guiño, le muestras a Sovelliss el contorno de la trampilla que ha pasado por alto.

Nivel: 3
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: instantáneo

Coste de componentes: 25 po
Precio de mercado: 125 po
Habilidad clave: Arcanos

Realiza una prueba de Arcanos. Emplea el resultado como bonificador a una prueba de Percepción, que tendrás que realizar de inmediato para encontrar puertas secretas u ocultas en tu línea de visión. Si alguien te ayudó a llevar a cabo este ritual, no podrá prestarte ayuda en la prueba de Percepción subsiguiente.

DISCERNIR MENTIRAS

Sus mentiras temblequean en el éter como el vapor del agua arrojada a una parrilla candente. La criatura no tiene ni idea de que se está delatando, pero para ti está tan claro como el sol de la mañana.

Nivel: 6
Categoría: adivinación
Tiempo: 10 minutos
Duración: 5 minutos

Coste componentes: 140 po
Precio de mercado: 360 po
Habilidad clave: Religión

Realiza una prueba de Religión. Emplea el resultado como bonificador a tus pruebas de Perspicacia para discernir cualquier mentira dicha en tu presencia. Si alguien te ayudó a llevar a cabo este ritual, no podrá prestarte ayuda en las pruebas de Perspicacia subsiguientes.

DISCO FLOTANTE DE TENSER

"¿Esto? Me sigue a todas partes, como un porteador que nunca se cansa".

Nivel: 1
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: 24 horas

Coste de componentes: 10 po
Precio de mercado: 50 po
Habilidad clave: Arcanos

Si sólo describes un curso de acción posible, la aparición asumirá que no hacer nada es tu única opción alternativa. Por lo tanto, podrá señalarte a ti (para indicar que debes seguir adelante) o te hará gestos para que te detengas. Por ejemplo, la pregunta "¿Deberíamos explorar las ruinas de Solitronia?" tendrá como resultado que la mano te señalará o te hará un ademán para que pares.

La mano no puede calibrar eventos del futuro lejano; su juicio se extiende a aquellos acontecimientos más probables de la siguiente hora. Si la mano no puede decantarse por ninguna opción, el ritual no tendrá efecto y no habrás gastado componentes.

Hay dos inconvenientes en emplear este ritual para ayudarte a tomar decisiones. Primero, el destino valora más las recompensas potenciales que el riesgo corrido; este ritual ofrece consejos basándose en esa premisa. Te señalará una opción de alto riesgo y altas recompensas antes que otra de bajo riesgo y bajas recompensas. Por ejemplo, si un túnel lleva a un dragón y un montón de dinero, mientras que el otro vuelve a la ciudad, la mano apuntará hacia el dragón. Lo bueno es que una opción de alto riesgo y baja recompensa se considera peor que otra de bajo riesgo y baja recompensa.

Segundo, la mano sólo puede indicar el curso de acción más lucrativo basándose en las alternativas ofrecidas. Eso no significa que la elección indicada sea una buena idea, sólo que es mejor que las otras opciones que le has presentado. En el ejemplo anterior, si las tres palancas activan trampas, la mano apuntará hacia la que active una trampa menos letal que las demás.

MENSAJERO ANIMAL

Susurras al animal que hay ante ti, que al instante parte en la dirección señalada para transmitir tu mensaje.

Nivel: 1
Categoría: exploración
Tiempo: 10 minutos
Duración: especial

Coste de componentes: 10 po
Precio de mercado: 50 po
Habilidad clave: Naturaleza

Eliges a un animal Menudo no hostil, como un gorrión, un cuervo, un zorro o una carpa. El animal debe permanecer a 5 casillas o menos de ti durante toda la duración del ritual. Cuando haya concluido, susurrarás un mensaje de hasta 25 palabras al animal y le darás un nombre y una ubicación. La criatura se dirigirá hacia dicho lugar en busca del destinatario, evitando cualquier peligro por el camino. Tras encontrar al destinatario, el animal se acercará hasta quedar adyacente a él y de su boca saldrá tu susurro, con el mensaje correspondiente. Cuando el animal entregue el mensaje o termine la duración del ritual, tu influencia habrá finalizado y la criatura recuperará su comportamiento habitual.

Tu prueba de Naturaleza determinará el tiempo que puedes tener controlado al animal gracias a esta ceremonia.

Resultado de la prueba	Duración
19 o menos	6 horas
20 a 29	12 horas
30 a 39	18 horas
40 o más	24 horas

OBJETO ALUCINATORIO

A una orden tuya, una imagen del objeto que has dibujado en tu mente aparece ante ti con un resplandor. Parpadea una vez, dos, y luego parece solidificarse.

Nivel: 5
Categoría: engaño
Tiempo: 10 minutos
Duración: 24 horas

Coste de componentes: 25 po
Precio de mercado: 250 po
Habilidad clave: Arcanos

Creas la ilusión de un objeto inanimado que parece, a todos los efectos, real. Puedes usar este ritual para crear una pared, puerta, arma o cualquier otro objeto ilusorio.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará el tamaño máximo de la ilusión.

Prueba de Arcanos	Tamaño
19 o menos	Pequeño
20 a 29	Mediano
30 a 39	Grande
40 o más	Enorme

Una vez creada la ilusión, no podrás moverla, ni ésta podrá incluir partes móviles.

Las criaturas que vean o interactúen con la ilusión podrán realizar pruebas de Perspicacia para darse cuenta de que no es real. La CD de estas pruebas será igual al resultado de tu prueba de Arcanos. Una criatura puede realizar su prueba la primera vez que vea a la ilusión y cada vez que interactúe con ella. Una criatura que toque físicamente la ilusión se dará cuenta en el acto de que es falsa.

OBSERVAR CRIATURA

Espías a una criatura, ya sea amiga, rival o enemiga, mediante el poder de tu magia de escudriñamiento.

Nivel: 24
Categoría: escudriñamiento
Tiempo: 1 hora
Duración: especial

Coste componentes: 21.000 po, más un foco de 10.000 po
Precio de mercado: 105.000 po
Habilidad clave: Arcanos

Quando lleves a cabo este ritual, elige a una criatura concreta. Crearás un sensor mágico adyacente a ella, y podrás ver y oír como si te encontrases en la casilla en la que esté el sensor. No tienes por qué conocer en persona al sujeto, ni haberlo visto siquiera; aún así, cuando lleves a cabo el ritual tendrás que describirlo con la precisión suficiente como para que se sepa de qué criatura estás hablando. Este ritual puede mostrarte a una criatura en cualquier punto del mundo, pero no a una que esté en otro Plano.

La magia del ritual interpretará tu descripción del sujeto pretendido de la forma más directa posible. Si tu bosquejo no basta para identificar a una criatura concreta, el ritual fallará sin que gastes ningún componente. Si tu dibujo mental del objetivo encaja con otra criatura distinta a la que pretendías, el ritual funcionará y se gastarán los componentes materiales.



No serás capaz de determinar la ubicación del sensor respecto a ti, pero una observación atenta del entorno puede darte ciertas pistas. El sensor se moverá con el objetivo mientras esté activo.

Tu prueba de Arcanos determinará la duración del sensor.

Prueba de Arcanos	Duración
19 o menos	1 asalto
20 a 24	2 asaltos
25 a 29	3 asaltos
30 a 39	4 asaltos
40 o más	5 asaltos

Podrás oír a través del sensor, así como ver con visión en la oscuridad. Emplea la habilidad de Percepción para determinar si oyes ruidos quedos o ves objetos poco llamativos mientras observes una zona mediante el sensor.

Observar criaturas crea un sensor de escudriñamiento, un discreto temblor en el aire que las criaturas atentas pueden detectar. Las criaturas afectadas tendrán que superar una prueba de Percepción con una CD igual a 10 + tu nivel, para darse cuenta de la presencia del sensor. Si el objetivo del ritual es consciente de su presencia, podrá usar una acción estándar para concentrar su voluntad e intentar destruirlo. Realiza una prueba enfrentada de Sabiduría; si el resultado del objetivo es mayor que el tuyo, el sensor será destruido y tendrás que gastar un esfuerzo curativo sin recuperar pg (o sufrir tanto daño como tu valor de esfuerzo curativo, si no te queda ninguno). El objetivo podrá repetir este intento hasta que el sensor sea destruido o termine su duración.

La magia protectora lo bastante potente, como el ritual de *Interdicción*, puede bloquear el ritual de *Observar criatura*. Si la ubicación del objetivo está protegida de esta forma, lo sabrás tan pronto como empieces el ritual, por lo que podrás interrumpirlo sin tener que gastar ningún componente.

Foco: un espejo o bola de cristal por valor de al menos 10.000 po. Este foco será el transmisor de lo que puedas ver y oír.

OJO AVIZOR

Invocas un centinela fantasmal, un esbelto pilar de 6' de altura rematado con un ojo flotante sin párpados. El ojo te protegerá frente a los intentos de escudriñamiento de tus enemigos, vigilará tu campamento mientras duermes y emitirá una alerta si se acerca algún peligro.

Nivel: 14

Categoría: protección

Tiempo: 30 minutos

Duración: 24 horas (especial)

Coste componentes: 800 po

Precio de mercado: 4.200 po

Habilidad clave: Arcanos

Este ritual funciona igual que el *ojo de alarma*.

Además, un *ojo avizor* detectará automáticamente cualquier sensor de escudriñamiento que aparezca o se acerque a 10 casillas o menos de él, considerándolo un intruso. Más aún, el ojo destruirá de forma automática el sensor tras haberte avisado de su presencia, a menos que su creador supere una prueba de Arcanos (CD 20 + tu nivel). Sabrás que el ojo ha detectado un sensor de escudriñamiento estés donde estés. Cada asalto que el sensor permanezca a 10 casillas o menos del ojo, éste volverá a intentar destruirlo.

Foco opcional: igual que en el caso del ritual de *ojo de alarma*, podrás prolongar la duración de este ritual si dejas un foco en las cercanías. Este foco ritual es un pequeño ojo enjovado, realizado en oro y rubíes, por valor de 1.600 po.

OJO DE ALARMA

Invocas un centinela fantasmal, un esbelto pilar de 6' de altura rematado con un ojo flotante sin párpados. El ojo vigilará tu campamento mientras duermes y emitirá una alerta si se acerca algún peligro.

Nivel: 2

Categoría: protección

Tiempo: 30 minutos

Duración: 24 horas (especial)

Coste de componentes: 25 po

Precio de mercado: 100 po

Habilidad clave: Arcanos

Este ritual crea ojos vigilantes, que podrás colocar en cualquier punto en un radio de 10 casillas de donde celebres la ceremonia. Cada ojo quedará situado en una casilla específica, será intangible y no se podrá interactuar con él físicamente. Estos ojos son casi invisibles y poseen un resultado a su prueba de Sigilo de 20 + tu nivel para evitar ser detectados.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará cuántos ojos puedes colocar y el tipo de visión o capacidad sensorial que poseen.

Prueba de Arcanos	Ojos	Visión o aptitud
19 o menos	Uno	Normal
20 a 39	Tres	Visión en la oscuridad
40 o más	Cinco	Visión en la oscuridad y sentido de la vibración (12 casillas)

Los ojos no oyen, pero ven muy bien. Cada uno hará uso de tu modificador de Percepción con un bonificador +5.

Si un ojo detecta a un intruso, emitirá el sonido de alarma que hayas determinado durante el ritual. Este sonido podrá ser cualquier cosa, desde un estentóreo “¡Enemigos a la vista!” hasta el chillido de un búho o una fanfarria de trompetas. La CD de la prueba de Percepción para escuchar al ojo es 0 (modificada por la distancia de forma normal).

El ojo nunca te considerará a ti como intruso. Además, podrás designar a cualquier otra criatura que participe en el ritual como aliada de confianza, así como una o más categorías de criaturas que el ojo deba ignorar. Podrás definir estas categorías por sus características físicas obvias (peso, altura o forma corporal), tipo de criatura (humanoides, por ejemplo), raza (gigantes de las colinas) o equipo a la vista (como una criatura que lleve un escudo con una llama grabada en su superficie).

Los efectos del ritual duran 24 horas o hasta te alejes a más de 20 casillas de todos los ojos.

Foco opcional: puedes prolongar la duración de este ritual indefinidamente mediante el uso de un pequeño ojo enjoyado, confeccionado en plata y rubíes, por valor de 100 po. Los efectos del ritual durarán mientras el foco permanezca a 20 casillas de cualquiera de los ojos. Podrás ocultar o proteger el foco del ritual como quieras, siempre que permanezca a 20 casillas o menos de alguno de los ojos.

PÁGINA SECRETA

Te ríes a pesar de tus dientes rotos. El suplantador del duque puede haber encontrado tu diario, pero jamás verá lo que has escrito en él.

Nivel: 1	Coste de componentes: 10 po
Categoría: protección	Precio de mercado: 50 po
Tiempo: 10 minutos	Habilidad clave: Arcanos
Duración: permanente	

Proteges tus escritos para que otros no puedan leerlos. El uso de este ritual protege una página (máximo 250 palabras). Podrás hacer que la página parezca no existir, por lo que cualquiera que no seas tú la ignorará por completo; su presencia será bloqueada de la mente del lector. Como alternativa, puedes hacer que la página se oculte bajo escritura falsa, que deberás preparar antes de realizar el ritual. Los demás lectores siempre verán el texto falso, en lugar del verdadero.

Cuando llesves a cabo este ritual, realiza una prueba de Arcanos con un bonificador +5. El resultado será la CD a superar por una prueba de Percepción para detectar la escritura oculta (los lectores usarán su Percepción pasiva, a menos que declaren su intención de buscar activamente textos ocultos).

PASAMIENTO

Aparece una abertura en el muro de la impenetrable fortaleza Caldanis, deslizando la piedra sólida como si fuesen las solapas de una tienda de campaña. “Venid”, dice vuestro guía, “no tenemos mucho tiempo hasta que se den cuenta... o se cierre sobre nosotros”.

Nivel: 12	Coste componentes: 1.000 po
Categoría: exploración	Precio de mercado: 2.600 po
Tiempo: 10 minutos	Habilidad clave: Arcanos
Duración: 1 minuto	

Creas un pasadizo a través de cualquier material sólido. Podrás elegir la orientación de la abertura respecto a la superficie que toques. El pasadizo tendrá 1 casilla de ancho y alto, y su fondo podrá tener como máximo tantas casillas como el resultado de tu prueba de Arcanos dividida entre 5. Este ritual no ocultará el pasadizo a la vista de nadie, ni evitará que entren criaturas no deseadas.

Una criatura que aún siga en el pasadizo cuando éste se cierre sufrirá 5d10 puntos de daño y será expulsada a su extremo más cercano. El ritual no pondrá en peligro la integridad estructural de una cueva o muro; esta apertura es un desgarrón en el espacio, no un cambio real en los materiales físicos.

PORTAL AUTÉNTICO

Creas un círculo de brillantes runas y declaras tu destino deseado, cualquiera que se te ocurra. El círculo se llena con una visión borrosa del lugar. Cuando entras en el círculo, te ves transportado al instante a tu destino, sin importar su lejanía.

Nivel: 28	Coste de componentes: 50.000 po (ver texto)
Categoría: viaje	Precio de mercado: 425.000 po
Tiempo: 10 minutos	Habilidad clave: Arcanos
Duración: especial	

Este ritual funciona igual que el de *Portales gemelos* (página 311), excepto por lo que se indica a continuación.

No estás limitado a lugares de teleportación que hayas visto o que posean círculos de teleportación permanentes. No obstante, cuando realices el ritual tendrás que describir tu destino con claridad. “Los aposentos de Lord Ambrose” es suficiente, así como “El templo de Pelor más cercano”. Tu descripción sólo puede emplear nombres u otras referencias estáticas; no puedes decir “A donde esté la princesa Katria” o “A la pila de oro más cercana”. La magia del ritual interpretará tu destino deseado de la forma más directa posible. Si tu descripción no basta para determinar un lugar concreto, el ritual fallará pero sin gastar los componentes materiales. Si tu descripción hace que acabes en un lugar que no era el que esperabas (por ejemplo, porque el templo de Pelor más cercano no está en la ciudad que tú creías), el ritual habrá funcionado y se habrán gastado sus componentes materiales.

Si el punto de destino está bloqueado por un ritual de protección, como *Interdicción*, el ritual abrirá el portal de destino en algún punto a lo largo del límite del área protegida. Podrás mirar a través del portal antes de entrar en él, sin que nada te obligue a atravesarlo si no quieres.

Puedes usar un círculo de teleportación como punto de origen de este ritual, realizando modificaciones temporales menores a su circunferencia como parte del ritual. Usar uno de estos círculos de teleportación reduce el coste de componentes a 1.000 po y concede un bonificador +5 a tu prueba de Arcanos.

PORTAL PLANARIO

Inscribes un círculo de runas en el suelo. La tierra tiembla cuando el portal destella con energía mágica. Una imagen difusa de un mundo distante aparece dentro de su circunferencia.

Nivel: 18

Categoría: viaje

Tiempo: 10 minutos

Duración: especial

Coste componentes: 5.000 po

Precio de mercado: 17.000 po

Habilidad clave: Arcanos

Este ritual funciona igual que el de *Portales gemelos*, salvo porque puedes usarlo para viajar a otros Planos. Al igual que los *Portales gemelos*, tu destino planario debe poseer un círculo de teleportación permanente cuya secuencia de símbolos hayas memorizado correctamente.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará el tiempo que permanecerá abierto el portal.

Prueba de Arcanos	Duración
19 o menos	1 asalto
20 a 39	3 asaltos
40 o más	5 asaltos

Cuando aprendas por primera vez este ritual, memorizarás también las secuencias de símbolos de dos localizaciones planarias comunes, a elección de tu DM.

PORTALES GEMELOS

Creas un brillante círculo de runas en el suelo cercano, a través del cual tienes una visión brumosa de una ciudad lejana. Tus compañeros y tú os situáis sobre el círculo y al instante os encontráis en dicho lugar.

Nivel: 8

Categoría: viaje

Tiempo: 10 minutos

Duración: especial

Coste componentes: 135 po

Precio de mercado: 680 po

Habilidad clave: Arcanos



Creas un atajo a través del entramado del mundo, uniendo tu ubicación con un círculo de teleportación permanente en algún otro punto del mismo Plano. Podrás moverte de un círculo a otro con un simple paso. Como parte de la ejecución de este ritual, tendrás que trazar un círculo de 10' de diámetro con tintas o tizas exóticas. Este círculo de teleportación temporal tendrá que ser exactamente igual al círculo permanente que haya en el punto de destino. Desaparecerá al final de la duración del portal.

Tras completar este ritual, realiza una prueba de Arcanos. El resultado determinará el tiempo que permanecerá abierto el portal.

Prueba de Arcanos	Duración
19 o menos	1 asalto
20 a 39	3 asaltos
40 o más	5 asaltos

Puedes usar un círculo de teleportación permanente como portal de origen de este ritual, haciéndole modificaciones temporales menores. Esto conlleva una reducción del coste del ritual a unas meras 50 po y te concede un bonificador +5 a tu prueba de Arcanos.

Mientras el portal esté abierto, cualquier criatura que entre en el círculo de origen aparecerá al instante en el otro punto, junto con cualquier cosa que esté sosteniendo o transportando. La criatura podrá incluso terminar su movimiento. El portal puede ser usado por cualquier número de criaturas de cualquier tamaño; la única limitación es poder llegar al portal antes de que se cierre.

Aquellos que estén cerca de cualquiera de ambos extremos del portal podrán ver una visión borrosa de lo que hay al otro lado, así como el entorno en unos 60' alrededor. Todas las criaturas en dicho radio disfrutarán, a todos los efectos, de ocultación respecto a quienes se encuentren al otro lado; fuera de ese radio todo estará oscuro. Obviamente, los portales que duren más te darán más oportunidades para estudiar el lugar al que vas antes de pisar el círculo. Los efectos ambientales reinantes en uno de los lados del portal no afectarán al otro.

La mayoría de templos importantes, gremios de magos de peso y ciudades grandes poseen círculos de teleportación permanentes, cada uno de los cuales cuenta con su código de improntas arcanas grabadas o embutidas en el suelo. Esta secuencia de runas es importante, ya que tendrás que copiarla con total exactitud si quieres abrir un portal que lleve a ese lugar. Recordar estas pautas de marcas místicas no es más difícil que memorizar una serie de letras o números. Podrás usar el ritual de *Portales gemelos* para acceder a cualquier círculo de teleportación permanente cuya secuencia de improntas conozcas bien. Cuando aprendas este ritual tu DM te dirá al menos dos de estas secuencias, aunque es indudable que en tus viajes e investigaciones aprenderás muchas más.

Este ritual puede llevarte a cualquier punto del mundo, pero no a otros Planos. Una magia protectora lo bastante potente, como el ritual de *Interdicción*, puede bloquear un ritual de teleportación. Si el lugar de destino está protegido de esta forma, lo sabrás tan pronto como empiezas el ritual y no tendrás que gastar ningún componente.

RECADO

Puedes verle en tu mente, tan claro como la primera vez que lo viste. Tu magia te permite hacerle saber que estás a salvo, a pesar de toparse con los seguidores de Thoon, y él te confirma que el dragón rojo no le ha causado ningún mal.

Nivel: 6

Categoría: exploración

Tiempo: 10 minutos

Duración: instantáneo

Coste de componentes: 50 po

Precio de mercado: 360 po

Habilidad clave: Arcanos

Envías un mensaje mental de hasta 25 palabras a una persona que conozcas. Si el objetivo está dentro del alcance, recibirá el mensaje telepáticamente y podrá contestar de la misma forma. El alcance máximo del ritual quedará determinado por el resultado de tu prueba de Arcanos.

Prueba de Arcanos	Alcance máximo
9 o menos	10 millas
10 a 19	100 millas
20 a 29	500 millas
30 a 39	1.000 millas
40 o más	Cualquier punto del mismo Plano

REPARAR

Al finalizar el ritual, la puerta de roble se alza de nuevo sólida y recia como si Orten el Furioso no acabase de echarla abajo con intenciones homicidas. Es lo menos que puedes hacer, después de usar la posada para emboscar al infame bárbaro.

Nivel: 1

Categoría: exploración

Tiempo: 10 minutos

Duración: permanente

Coste de componentes:

especial

Precio de mercado: 50 po

Habilidad clave: Arcanos
(sin prueba)

Reparas por completo un objeto que pueda caber en un cubo de 10'. El coste en componentes será del 20% del valor del objeto. Si intentas reparar un objeto que no aparezca en alguna lista de precios, el DM determinará su valor.

RESPIRACIÓN ACUÁTICA

El agua fría llena tus pulmones, pero sigues siendo capaz de respirar y hablar igual que en tierra firme.

Nivel: 8

Categoría: exploración

Tiempo: 10 minutos

Duración: especial

Coste componentes: 135 po

Precio de mercado: 680 po

Habilidad clave: Arcanos o
Naturaleza

Quando lleves a cabo este ritual, podrás designar hasta ocho participantes (incluido tú mismo, si lo deseas) que serán capaces de respirar agua con tanta facilidad como el aire. Además, podrán hablar con normalidad bajo el agua.

Respiración acuática no altera tu capacidad para respirar aire, pero tampoco te concede ninguna velocidad de nado mejorada, ni aptitudes para luchar bajo el agua con libertad. No protegerá ningún equipo que lleven las criaturas afectadas, como libros o pergaminos, frente al daño del agua.

El resultado de tu prueba de habilidad determinará la duración del efecto.

Resultado de la prueba	Duración
14 o menos	1 hora
15 a 19	2 horas
20 a 24	4 horas
25 a 29	8 horas
30 o más	24 horas

REVIVIR A LOS MUERTOS

Te inclinas sobre el cuerpo de tu camarada muerto, aplicándole ungüentos sacramentales. Por fin, sus ojos se mueven y abren al ser devuelto a la vida.

Nivel: 8	Coste componentes: 500 po
Categoría: restablecimiento	Precio de mercado: 680 po
Tiempo: 8 horas	Habilidad clave: Sanar
Duración: instantáneo	(sin prueba)

Para llevar a cabo el ritual de *Revivir a los muertos*, tendrás que disponer de una parte del cuerpo de una criatura que haya muerto hace 30 días o menos. Tras aplicarle una serie de bálsamos místicos, rezarás a los dioses para que le devuelvan la vida. El sujeto volverá a este mundo como si hubiese realizado un descanso prolongado; quedará libre de cualquier condición temporal que sufriese en el momento de su muerte, pero seguirá afectado por las condiciones permanentes.

La criatura regresa con un penalizador de muerte: -1 a todas sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, tiradas de salvación y pruebas de característica. Este penalizador desaparece después de que la criatura realice tres hazañas memorables.

No podrás devolverle la vida a una criatura petrificada, o que haya muerto de forma natural por edad avanzada.

El alma del sujeto debe estar libre y desear volver a la vida. Algunos efectos mágicos atrapan el alma y evitan el buen funcionamiento de *Revivir a los muertos*, y en algunos casos los dioses pueden intervenir para evitar el regreso del alma al reino de los vivos. En cualquier caso, la muerte es más remisa a dejar volver a los parangones y héroes épicos: el coste de los componentes para un personaje de grado de parangón es de 5.000 po, mientras que para un personaje de grado épico será de 50.000 po.

SILENCIO

Aguzando al máximo tu paciencia y tu fino oído, no logras oír nada en la cámara privada del duque. Por eso te sorprendes genuinamente cuando te topas con él tras abrir la puerta con osadía.

Nivel: 1	Coste de componentes: 30 po
Categoría: protección	Precio de mercado: 75 po
Tiempo: 10 minutos	Habilidad clave: Arcanos (sin prueba)
Duración: 24 horas	

Proteges una habitación (o un área en una explosión 4) contra cualquier escucha indiscreta. Las criaturas que intenten escuchar algo en la zona protegida desde el exterior, sufrirán un penalizador -10 a sus pruebas de Percepción.

SOPORTAR LOS ELEMENTOS

Ni el frío más tenaz ni el calor abrasador te molestarán más. Viajarás por la tundra ártica y los yermos desérticos con tanta soltura como por los climas templados.

Nivel: 2	Coste de componentes: 20 po
Categoría: exploración	Precio de mercado: 100 po
Tiempo: 10 minutos	Habilidad clave: Arcanos o Naturaleza (sin prueba)
Duración: 24 horas	

El ritual para *Soportar los elementos* te permite designar hasta cinco participantes, incluido tú mismo, que a partir de entonces ignorarán los penalizadores asociados con el clima extremo de naturaleza no mágica.

Las criaturas afectadas no sufrirán ninguna adversidad ante las temperaturas ambientales entre -50° y 140° grados Fahrenheit [entre -46 °C y 60 °C]. Su equipo también quedará protegido frente a los estragos de las temperaturas o precipitaciones.

TRATO DEL MAESTRO DEL SABER

Mediante una ofrenda significativa, se te concede una breve audiencia mágica con una poderosa entidad que posee la información que buscas.

Nivel: 22	Coste componentes: 13.000 po
Categoría: adivinación	Precio de mercado: 65.000 po
Tiempo: 8 horas	Habilidad clave: Religión
Duración: especial	

Mediante una laboriosa investigación y elaboración, preparas una valiosa ofrenda para alguna entidad extraplanaria, como un ángel, semidios, demonio o diablo. Tu ofrenda te servirá para obtener audiencia con la entidad, que se presentará como una imagen fantasmal con la que no se puede interactuar o atacar. Aún así, aún tendrás que superar un desafío de habilidad para obtener la información deseada. Obtienes un +1 a las pruebas de habilidad necesarias por cada 10 puntos de tu resultado en la prueba de Religión (+1 por un resultado de 10, +2 por un 20, etc.). Este desafío puede ser contra Diplomacia, Engañar o Intimidar, dependiendo de la criatura.

Prueba de Arcanos	Duración
19 o menos	1 asalto
20 a 24	2 asaltos
25 a 29	3 asaltos
30 a 39	4 asaltos
40 o más	5 asaltos

La magia de protección poderosa, como el ritual de *Interdicción*, puede bloquear este ritual. Si la ubicación elegida está protegida de esta forma, lo sabrás en cuanto empieces el ritual y podrás interrumpirlo sin gastar los componentes.

Foco: un espejo o bola de cristal por valor de al menos 1.000 po. Este foco será el transmisor de lo que puedas ver y oír.

VISIÓN DE MAGO

Extiendes tus sentidos al otro lado de la puerta, buscando y escuchando como si estuvieses en la habitación adyacente.

Nivel: 8	Coste componentes: 270 po,
Categoría: escudriñamiento	más un foco de 200 po
Tiempo: 10 minutos	Precio de mercado: 680 po
Duración: especial	Habilidad clave: Arcanos

Cuando lledes a cabo el ritual de *Visión de mago*, elige una casilla en un radio de 20 casillas de ti, incluso una que no puedas ver o hasta la que no poseas línea de efecto. Crearás un sensor mágico en dicha casilla. Podrás oír a través del sensor como si estuvieses en su lugar, así como ver con visión en la oscuridad. Emplea la habilidad de Percepción para determinar si oyes ruidos quedos o ves objetos poco llamativos mientras observes una zona median-te el sensor.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará la duración del sensor.

Prueba de Arcanos	Duración
19 o menos	1 asalto
20 a 24	2 asaltos
25 a 29	3 asaltos
30 a 39	4 asaltos
40 o más	5 asaltos

Este ritual crea un sensor de escudriñamiento, un discreto resplandor en el aire que las criaturas atentas pueden detectar. Las criaturas afectadas tendrán que superar una prueba de Percepción con una CD igual a 10 + tu nivel, para darse cuenta de la presencia del sensor. No podrán alterarlo ni interactuar con él de ninguna forma.

La magia de protección poderosa, como el ritual de *Interdicción*, puede bloquear este ritual. Si la ubicación elegida está protegida de esta forma, lo sabrás en cuanto empieces el ritual y podrás interrumpirlo sin gastar los componentes.

Foco: un espejo o bola de cristal por valor de al menos 200 po. Este foco será el transmisor de lo que puedas ver y oír.

VOZ DEL DESTINO

Una voz atronadora, que sólo los participantes en el ritual pueden escuchar, os ofrece consejo sobre vuestras acciones futuras.

Nivel: 26	Coste componentes: 45.000 po,
Categoría: adivinación	más 5 esfuerzos curativos
Tiempo: 1 hora	Precio de mercado: 225.000 po
Duración: instantáneo	Habilidad clave: Religión

Consultas a una entidad del destino, quizá un sirviente de Avandra, Ioun, Pelor o la Reina Cuervo, en busca de un atisbo de lo que os depara el futuro. Podréis hacer preguntas y una voz grave las contestará.

El resultado de tu prueba de Religión determinará la cantidad de preguntas que podréis formular.

Prueba de Religión	Preguntas
24 o menos	Tres
25 a 29	Cuatro
30 a 34	Cinco
35 a 39	Seis
40 o más	Siete

Tus preguntas deberán estar relacionadas con un objetivo, evento o actividad concreta que aún tenga que ocurrir. Dado que lo que aún está por venir no puede ser discernido por ningún ser mortal, las respuestas no tienen por qué ser conocidas por ninguna criatura viva o muerta. Este ritual sólo puede responder a preguntas relacionadas con acontecimientos que tendrán lugar en los siguientes 7 días; más allá de eso, el abanico de posibilidades es tan difuso que no puede aportar información útil.

El consejo de la entidad del destino será preciso, pero los grandes héroes son capaces de alterar el destino, al menos temporalmente. Si el ritual revela que un curso de acción conduce a "una pérdida cierta", deberías darte cuenta de que nada es cierto hasta que ocurre. Además, la entidad del destino dará por sentado que actuaréis según su consejo de forma inmediata. Si no es así, o si cambian las condiciones reinantes cuando llevaste a cabo el ritual, es posible que su consejo ya no sea válido.

A diferencia de otros rituales que ofrecen respuestas crípticas (*Consultar oráculo*) o tienen un alcance limitado (*Consultar a los sabios místicos*), el *Trato del maestro del saber* ofrece contacto con una criatura que puede ser verdaderamente útil e informativa, siempre que puedas convencerla para que te ayude. La entidad empezará la entrevista con una actitud neutral: intrigada por tu ofrenda y dispuesta a escuchar lo que tienes que decir. Pero estas criaturas tienen sus propias motivaciones y planes, por lo que su naturaleza podría llevarlas a darle cierto color a la información o consejo que ofrezcan.

Cuando completes el ritual, podrás designar hasta otros ocho participantes que podrán hablar con la entidad o ayudarte en el desafío de habilidad. Cada uno de ellos ganará el mismo bonificador a sus pruebas de habilidad que tú.

VER OBJETO

Ya sea una espada mágica, un mapa de las catacumbas o el cáliz enjoyado que había sobre la repisa de tu chimenea, podrás observar el lugar en el que se encuentra un objeto concreto.

Nivel: 18

Categoría: escudriñamiento

Tiempo: 1 hora

Duración: especial

Coste componentes: 7.000 po, más un foco de 5.000 po

Precio de mercado: 17.000 po

Habilidad clave: Arcanos

Cuando lles a cabo este ritual, elige un objeto concreto de tamaño Grande o menor. No tienes por qué haber estado en posesión del objeto o haberlo visto siquiera. No obstante, al realizar el ritual tendrás que describirlo con la claridad suficiente como para que la magia sepa a ciencia cierta de qué estás hablando. "El espadón ancestral del duque Karlerren" es suficiente, pero "el objeto mágico más poderoso en los alrededores" no. Este ritual puede mostrarte un objeto en cualquier lugar del mundo, pero no si está en otro Plano.

La magia del ritual interpretará tu petición de la forma más directa posible. Si tu descripción no basta para determinar un objeto concreto, el ritual fallará pero sin gastar los componentes materiales. Si tu descripción encaja con un objeto que no era el que esperabas (por ejemplo, si la moneda de oro más cercana está en tu bolsillo, en lugar de en la cámara del tesoro oculta que buscas), el ritual habrá funcionado y se habrán gastado sus componentes materiales.

No tendrás forma de saber la situación del objeto respecto a la tuya, pero una observación cuidadosa puede darte algunas pistas. Si ves la espada del duque colgada de una pared de piedra, por ejemplo, el ritual no te dará ninguna indicación de si ese muro está al otro lado de la ciudad o del continente.

Este ritual crea un sensor de escudriñamiento, un discreto resplandor en el aire que las criaturas atentas pueden detectar. Las criaturas afectadas tendrán que superar una prueba de Percepción con una CD igual a 10 + tu nivel, para darse cuenta de la presencia del sensor. No podrán alterarlo ni interactuar con él de ninguna forma.

Podrás oír a través del sensor, así como ver con visión en la oscuridad. Emplea la habilidad de Percepción para determinar si oyes ruidos quedos o ves objetos poco llamativos mientras observas una zona mediante el sensor.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará la duración del sensor, que se moverá con el objeto mientras dure.

Prueba de Arcanos	Duración
19 o menos	1 asalto
20 a 24	2 asaltos
25 a 29	3 asaltos
30 a 39	4 asaltos
40 o más	5 asaltos

La magia de protección poderosa, como el ritual de *Interdicción*, puede bloquear este ritual. Si la ubicación del objeto está protegida de esta forma, lo sabrás en cuanto empieces el ritual y podrás interrumpirlo sin gastar los componentes.

Foco: un espejo o bola de cristal por valor de al menos 1.000 po. Este foco será el transmisor de lo que puedas ver y oír.

VER UBICACIÓN

Los secretos del mundo están a tu alcance, ya que tus ojos mejorados mágicamente pueden ver la cámara de los reyes, la biblioteca del mago y la cueva del dragón.

Nivel: 14

Categoría: escudriñamiento

Tiempo: 1 hora

Duración: especial

Coste componentes: 1.600 po, más un foco de 1.000 po

Precio de mercado: 4.200 po

Habilidad clave: Arcanos

Cuando lles a cabo este ritual, elige un lugar que ya hayas visitado. La ubicación debe estar fija en el espacio (por ejemplo, no podrás usar este ritual para espiar el camarote de un barco que navegue por alta mar) y seguir en el mismo lugar que cuando la viste en persona (y, a poder ser, en el mismo estado). Redecorar una habitación no hará que este ritual falle, pero derribar una torre y reconstruirla con otro diseño sí (hasta que hayas visitado el nuevo edificio). Sabrás que el ritual ha fallado antes de gastar cualquier componente material. El ritual puede mostrarte cualquier ubicación del mundo, pero no en otro Plano.

Este ritual crea un sensor de escudriñamiento, un discreto resplandor en el aire que las criaturas atentas pueden detectar. Las criaturas afectadas tendrán que superar una prueba de Percepción con una CD igual a 10 + tu nivel, para darse cuenta de la presencia del sensor. No podrán alterarlo ni interactuar con él de ninguna forma.

Podrás oír a través del sensor, así como ver con visión en la oscuridad. Emplea la habilidad de Percepción para determinar si oyes ruidos quedos o ves objetos poco llamativos mientras observas una zona mediante el sensor.

El resultado de tu prueba de Arcanos determinará la duración del sensor.



PLAYTESTER CREDITS

Aaron Moronez, Aaron Schrader, Aaron Slotness, Adam Colby, Adam Sweitzer, Adam Wojtowecz, Adrienne Mays, Alan Best, Albert Ward III, Alexander Kevin, Alexander Kiedrowicz, Algon Buechler, Allen Drees Jr., Amber Taylor, Andrew Bourne, Andrew D'Agostino, Andrew Finch, Andrew Garbade, Andrew Gately, Andrew Grimberg, Andrew Harasty, Andrew Miles, Andrew Moore, Andrew Watring, Andy Collins, Andy Lewis, Andy Reichert, Andy Scholman, Ann Troll, Arjen Laan, Arthur Doler, Barbara Cowman, Bard Lower, Bart Carroll, Bart Miller, Benjamin Harris, Benjamin Roberts, Benjamin Zimmermann, Benton Little, Bernardo Stokes, Bernd Mueller, Bill "Quill" McQuillan, Bill Benham, Bill Slavicsek, Bob Deas, Bob Rarik, Bobby Pearsall, Brad McWilliams, Brad Shugg, Brad Street, Brad Titus, Brandon Bozzi, Brandon Gehrke, BreeAnn Vosberg, Brenda Allen, Brent Michalski, Brett Stolle, Brian Benoit, Brian Booker, Brian Cortijo, Brian Farmer II, Brian Gilkison, Brian Gray, Brian Hon, Brian Jenison, Brian Mackey, Brian Martin, Brian Schoner, Bricio Rodriguez, Bruce Cordell, Bruce Jacobs, Bruce Story, Bryan Flores, Bryan Leclair, Bryant Kingry, Cal Moore, Cameron Curtis, Cameron Logan, Candy Tran, Cara Franks, Carter Wyatt, Cary Bishop, Cary Suter, Casey Hoch, Cassie Crawford, Cedric Atizado, Chad Swenson, Charles Allen, Charles Arnett, Charles Hickey, Charles Lang, Charles Speece, Charles Wartsbaugh, Chef Jannuzzi, Chet Silvers, Chisa Puckett, Chris Ballowe, Chris Corbett, Chris Gardiner, Chris Hernandez, Chris Kiritz, Chris Salter, Chris Sims, Chris Tulach, Chris Vinje, Chris Wakelin, Chris Westemeier, Chris Wilkes, Chris Youngs, Christen Sowards, Christian Alipounarian, Christian Busch, Christian Chaney, Christopher Dolunt, Christopher Groves, Christopher Hoffman, Christopher Humphries, Christopher Lindsay, Christopher Pasold, Christopher Perkins, Christopher Sparke, Christopher Ward, Christopher Wright, Chuck Arnett, Cody Judkins-Murphey, Colin Moulder-McComb, Colleen Simpson, Colton Hoerner, Conall O'Brien, Cormac Russel, Corwin Avy, Cory Brosnan, Cory Hughes, Courtney Stevenson, Craig Campbell, Craig Wright, Creighton Broadhurst, Crystal Backcock, Curt Gould, Curt Johann Steckhan, Curtis Rueden, Dagob ten Wolde, Damon Bishop, Daneen McDermott, Daniel Canper, Daniel Checchi, Daniel Sanford, Darin Briskman, Darrel Dunning, Darrell Impey, Darren Martin, Dave Russell, David Blackwell, David Christ, David Ferrell, David Guerrieri, David Kerscher, David LaMacchia, David Liliefeldt, David Napack, David Nikdol, David Noonan, David Pogue, David Smith, David Williams, David Yale, Dennis Worrell, Derek Fails, Derek Neff, Derek Schubert, Devin Low, Didier Monin, Dimas Jimenez, Dominic Hamer, Don Early, Don Frazier, Donovan Hicks, Doug Gewin, Doug La Vigne, Doug Wheeler, Ed Podsiad, Ed Stark, Edward Grant, Edward Morrow, Edward Neighbour, Elizabeth Decker, Elizabeth Merwin, Elliot Parkhurst, Eric Boughton, Eric Brittain, Eric Burk, Eric Cline, Eric Haddock, Eric Heath, Eric Kjellman, Eric Menge, Eric Moore, Erich Borchardt, Erin M. Evans, Ernest Britton III, Evan Louscher, Eve Forward, Eytan Bernstein, Farrell Hopkins, Francesco Mangiaruna, Francisco Gray, Fred Sarkis, Freck Giele, Galen Ciscell, Garin Dadson, Garth Hale-Hodgson, Gary Adkison, Gary Affeldt, Gary Simon Jr., George Smith, George Stafford, Gibbons Franks, Gordon Holcomb, Graeme Davis, Greg Bartholomew, Greg Bilsland, Greg Collins, Gregg Marks, Gregg Peevers, Gregory Brooks, Gregory Marques, Gregory Martel, Gwendolyn

Kestrel, Hannu Haavisto, Hans Zimmermann, Heidi Pritchett, Henry Link II, Henry Woolsey, Hollis Lau, Ian Hardin, Ian McHugh, Ian Newborn, Ian Richards, Ian Simpson, Jacob Bonnett, James Agg, James Boyle II, James Crook, James Dempsey, James Duncan, James Durchenwald, James Hamblin, James Johnson, James Ryan, James Wyatt, Jared Farnsley, Jason Andersen, Jason Babcock, Jason Bickal, Jason Crognale, Jason Davis, Jason Farmer, Jason Feldhake, Jason Greene, Jason Hall, Jason Hrab, Jason Lakoduk, Jason Myatt, Jason Ross, Jason Starin, Jason Stypinski, Jason Swanson, Jay Button, Jay Sheridan, Jean-Philippe Chapeau, Jeff Clare, Jeff Grubb, Jeff Quick, Jefferson Hyde, Jefferson L. Dunlap, Jeffery Dobberpuhl, Jeffery Terrill, Jeffrey Kreutz, Jeffery Clarke, Jen Alex, Jen Page, Jennifer Clarke-Wilkes, Jennifer Impey, Jennifer Overton, Jennifer Tatroe, Jeremy Crawford, Jeremy Green, Jeremy Kim, Jeremy Patrick, Jeremy Puckett, Jeremy Vosberg, Jeremy Williams, Jermon Farnsley, Jerry Aunspaw, Jesse Decker, Jesse Kindwall, Jesse Stratton, Jessica Blair, Jessica Iglehart, Jim Butzberger, Jim Hutcheson, Jim Turkowski, Jimmy Ainsworth, Joanna Chaney, Joanne Pender, Joby Walker, Jodi Murschel, Joe Cari, Joe Jannuzzi, Joe Swarner, Joe Terrenzio, Joel Kurlan, Joerg John, John Bonneau, John du Bois, John Foye Jr., John Grant, John Hanna, John Heaton, John Jones, John Kozar, John LeDonne, John Pascoe, John Rogers, John Ruff, John Wilkins, John Zamarrá, Jon Cimuchowski, Jon Dobbie, Jon Machnicz, Jon Naughton, Jon Sedich, Jon Stevens, Jon Thompson, Jon Wear, Jonathan Culler, Jonathan Fish, Jonathan Pumphrey, Jonathan Tweet, Joonas Sahramaa, Jon Deal, Jose Mercado, Joseph Bright, Joseph Guerrero, Joseph Jolly, Joseph LaMothe, Joseph Schulte, Joseph Strait, Josh Farnsley, Josh Roberts, Joshua Sipos, Jukka Sarkijarvi, Julia Martin, Julie Woolsey, Justin McGuire, Justin Muir, Katherine Fairbanks, Katherine Schubert, Keely Dolan, Keith Baker, Keith McAleer, Keith Symcox, Keith Tatroe, Keith Watson, Kelly Hoising, Kelly Olmstead, Kelly Raynor, Kelsey Rueden, Kelsi Rarik, Ken Sams, Kenneth Goad, Kenneth Marshall, Kenneth McRowe, Kerrie Peacock, Kevin Barnsley, Kevin Downey, Kevin Lawson, Kevin Myers, Kevin Schmitt, Kevin Tatroe, Kevin Tiskja, Kierin Gordon, Kelsi Rarik, Kipp Lightburn, Kolja Lique, Konrad Brandemuhl, Lawrence Haskell, Lee Burton, Lee Thomas, Leonard Logan, Leslie Erwin, Lewis McLouth, Linae Foster, Lindsay Mohandeson, Lisa Gordon, Liz Schuh, Logan Bonner, Luc MacArthur, Lucas Wilson, Ludovic Tirtiaux, Lynn Register, Malima Wolf, Marc Russell, Mark Holdforth, Mark Jessup, Mark Jindra, Mark Knobbe, Mark Porter, Mark Somers, Mark Wheelhouse, Mark Whittaker, Marko Westerlund, Marsha Hillman, Martin Durham, Mary Toms, Mat Smith, Mathew Voster, Mathew Booth, Matt Eddleman, Matt Howland, Matt Tabak, Matt Tyler, Matt Walters, Matthew Fuchs, Matthew Hoyt, Matthew Lund, Matthew McKittrick, Matthew Meyer, Matthew Morrisette, Matthew Sanders, Matthew Seidl, Matthew Sernett, Matthew Swetnam, Matthew Varrette, Matthew Vignan, Maureen Honore, Melanie Neumuller, Michael Adair, Michael Born, Michael Broby, Michael Brock, Michael Deal, Michael Donais, Michael Dunlap, Michael Ericson, Michael Eshleman, Michael Feuell, Michael Gersztenkorn, Michael Johnson, Michael Lang, Michael Maenza, Michael Mockus, Michael Nichols, Michael Peacock, Michael Ruble, Michael Shea, Michael Simon, Michael Tedin, Michael Turian, Michael Wells, Michael Wood, Michele Carter, Michelle Brunes, Michelle LaBolle,

Mike Barnes, Mike Fehlauer, Mike Hawkins, Mike Lescault, Mike Mearls, Mike Mohandeson, Mikko Laine, Milton Eng, Mons Johnson, Morgan Shepherd, Morschel Marcel, Murry McEntire, Nate Heiss, Nathan Barse, Nathan Hancock, Nathanael Christen, Neil Harkins, Neil Lance, Neil Topel, Neil Wright, Nicholas D'Agostino, Nicholas Impey, Nicholas Tulach, Nick Pierce, Nickey Barnard, Nigel Evans, Nina Moelker, Orren Grushkin, Osian ap Glyn, Osmond Chen, Patricia Baratta, Patrick Ellis, Paul Bazakas, Paul Casagrande, Paul Clinkingbeard, Paul Embry, Paul Hughes, Paul James, Paul Kulbitski, Paul McAnish, Paul McCombs, Paul Sottosanti, Pete Sims, Peter Diggins, Peter Lee, Peter Schaefer, Philip Benson, Phillip Bonder, Pierre van Rooden, Pieter Sleijpen, Rachel Jones, Randall Davis, Ray Wells, Rebecca Voster, Reid Schmadedka, Renout van Rijn, Rhonda Wiese, Rich Redman, Richard Baker, Richard Brown, Richard Garfield, Richard Grogan, Richard Hudson, Richard Marflak, Richard Mickwee II, Richard Robinson, Richard Tefertiller Jr., Rick Brill, Rick Erwin, Rick Osborne, Ricky Mink, Rob Dalton, Rob Dunbar, Rob Heinsoo, Rob Lightner, Rob Watkins, Robert Altomare, Robert Bonnett, Robert Gill, Robert Gutschera, Robert Keene Jr., Robert Little, Robert Mahoney, Robert Moulton, Robert Wiese, Robert Wills, Robin MacPherson, Robin Mitra, Rodney Thompson, Roger Roberts, Roger Smith, Roland Volz, Rolando Gomez, Ron Foster, Ron Franke, Ron Janik, Ron Purvis, Ronald Frye, Ross Rushing II, Russell Olmstead, Russell Taylor, Russell Warshay, Ryan Brown, Ryan Cline, Ryan Richardson, Ryan Whelan, Rydia Vielehr, Sam E. Simpson Jr., Sampo Haarlaa, Samuel Santos, Samuel Weiss, Sara Girard, Sarah Clare, Sarah Tilson, Sarin Tatroe, Sawyer Bernath, Scott Benfield, Scott Decoursey, Scott Rosenkranz, Scott Rouse, Scott Smith, Sean Banks, Sean Croyle, Sean Dawson, Sean Hillman, Sean Lambert, Sean Molley, Shawn Blakeney, Shawn Merwin, Shawn Morris, Shawn Robbins, Shayne Schelinder, Shelly Mazzanoble, Sid Moulton, Silas Cline, Solomon Douek, Spring Koch, Stacy Longstreet, Stanli, Stanley Heston Jr., Stephen Baker, Stephen Black, Stephen Buckler, Stephen D'Agostino, Stephen Hagan, Stephen Mumford, Stephen Radney-MacFarland, Stephen Schubert, Steve Bogart, Steve Burnage, Steve Chamberlin, Steve Hipplehauser, Steve Kramer, Steve Re, Steve Warner, Steve Winter, Steve Wolbrecht, Steven Conforti, Steven Cook, Steven Montano, Stevie Hipplehauser, Sue Powell, Susan Morris, Susan Threadgill, Tamela Bangs, Teeun Medas, Teos Abadia, Terence Thambipillai, Thomas Cadwell, Thomas Christy, Thomas John, Thomas Neville, Tim Bruhn, Tim Harr, Tim Hill, Tim Sech, Timothy Houle, Timothy Stack II, Timothy Wolcott, Toby Latin-Stoermer, Todd Ammerman, Todd Iglehart, Tom Kee, Tom LaBolle, Tom Mullenger, Toni Brill, Toni Stauffer, Torry Steed, Traci Farnsley, Travis Petkovits, Travis Woodall, Trevor Doll, Trevor Kidd, Trevor Taylor, Tyson Moyer, Vernon Vincent, Vincent Price, Walter Johnson, Ward van Oosterom, Wayne Sheppard, Will Dover, William Burger Jr., William Keltner, William McConahy III, William Morrow, William Sarazin, Witney Williams, Yannik Braal, Yoeik de Voogd, Yvan Boily, Zephreum Humphreys, and all the people who attended D&D Experience 2008.

Special Thanks to Chris Tulach



ÍNDICE ALFABÉTICO

- Abrir cerraduras (prueba de habilidad) 185
 Acción de oportunidad 268
 Acción estándar 267
 Acción gratuita 267
 Acción inmediata 268
 Acción menor 267
 Acrobacias (habilidad) 180
 Agarrar 286
 Aguante (habilidad) 181
 Alcance (de un arma) 219
 Alcance (de un ataque) 273
 Alcance (propiedad de arma) 216
 Alcance personal 273
 Alineamiento 19
 Apariencia (de un personaje) 24
 Arcanos (habilidad) 181
 Armadura completa 213, 214
 Armadura de cuero 212, 214
 Armadura de escamas 213, 214
 Armadura de pieles 212, 214
 Armadura de tela 212, 214
 Armaduras de gran calidad 212
 Armaduras ligeras 212
 Armaduras pesadas 212
 Armas a distancia 215, 219
 Armas a dos manos 215
 Armas a una mano 215
 Armas de cuerpo a cuerpo 215, 218, 219
 Armas de plata 220
 Armas improvisadas 215
 Armas militares 215, 218, 219
 Armas sencillas 215, 218, 219
 Armas superiores 215, 218, 219
 Armas y tamaño 220
 Asalto de sorpresa 267
 Ataque a distancia 270
 Ataque básico 287
 Ataque cercano 271
 Ataque cuerpo a cuerpo 270
 Ataque de oportunidad 287
 Ataque de área 271
 Ataque secundario 58
 Atletismo (habilidad) 182
 Bonificadores de ataque 274
 Bonificadores de competencia 219
 Bonificadores y penalizadores 275
 Cabriolas (prueba de habilidad) 180
 Caminar 288
 Caos elemental 181
 Carga 288
 Casillas adyacentes 273
 Casillas ocupadas 283, 284
 Casillas resguardadas 281
 Caídas 284
 Clase de dificultad 178
 Clérigos y dioses 75
 Cobertura 280
 Cobertura superior 280
 Comida, bebida y alojamiento 222
 Componentes de rituales 300
 Condiciones 277
 Conjunto estándar (puntuaciones de característica) 17
 Conjunción 59
 Conocimiento arcano (prueba de habilidad) 181
 Conocimiento avanzado 179
 Conocimiento de monstruos (prueba de habilidad) 181
 Conocimiento general 179
 Conocimiento superior 180
 Contar la distancia 273
 Controlador (rol de personaje) 16
 Cooperación (prueba de habilidad) 179
 Correr 288
 Cota de mallas 213, 214
 Criatura o casilla más cercana 273
 Crítico elevado (propiedad de arma) 217
 Curar a los moribundos 295
 Curar enfermedad 304
 Cómo generar las puntuaciones de característica 17
 Cómo realizar pruebas 25
 Dado de daño 219, 276
 Daño continuado 278
 Defensa de Fortaleza 274
 Defensa de Reflejos 274
 Defensa de Voluntad 274
 Defensa total 288
 Defensor (rol de personaje) 16
 Dejar inconsciente 295
 Desactivar trampas (prueba de habilidad) 185
 Desafíos de habilidad 179, 259
 Descanso breve 263
 Descanso prolongado 263
 Desencadenante 268
 Desplazarse 288
 Detectar magia (prueba de habilidad) 181
 Diamante astral 212
 Dioses 20
 Diplomacia (habilidad) 183
 Dormir y despertarse 263
 Dotes de clase 192
 Dotes de clase específica 208
 Dotes de intercambio de poderes 209
 Dotes del grado de parangón 202
 Dotes del grado heroico 193
 Dotes del grado épico 206
 Dotes divinas 192
 Dotes multiclase 192, 208
 Dotes raciales 192
 Dungeons (habilidad) 183
 Duración 278
 Elegir 10 (prueba de habilidad) 179
 Eliminar aflicción 306
 Embestida 290
 Encuentros no de combate 259
 Engañar (habilidad) 184
 Enorme (tamaño) 282, 284, 285
 Equilibrio (prueba de habilidad) 180
 Escapar 290
 Escapar de otras trabas (prueba de habilidad) 181
 Escapar de un agarrón (prueba de habilidad) 181, 182
 Escudos ligeros 214
 Escudos pesados 214
 Escurrirse 290
 Esfuerzos curativos 293
 Espacio 282
 Espacio de objeto 225
 Estallido (área de efecto) 272
 Explosión (área de efecto) 272
 Fase 286
 Flanqueo 285
 Forrajear (prueba de habilidad) 184, 186
 Fuente de poder arcano 54
 Fuente de poder divino 54
 Fuente de poder marcial 54
 Fuentes de luz 262
 " " y sigilo 189
 Gargatuesco (tamaño) 282, 284, 285
 Gatear 290
 Gemas y joyas 212
 Golpe de gracia 290
 Golpes críticos 276, 278
 Grado de parangón 28
 Grado heroico 28
 Grado épico 29
 Grande (tamaño) 282, 284, 285
 Grupos de armas 215
 Guerreros y armas de cuerpo a cuerpo 103
 Habilidades de clase 178
 Hazañas memorables 259
 Historia (habilidad) 185
 Hurto (habilidad) 185
 Identificar objetos mágicos 223
 Idiomas y escrituras 25
 Ilusión (reconocimiento) 188
 Impacto o fallo automáticos 276
 Insustancial 277
 Intimidar (habilidad) 186
 Invisible 281
 Juego de manos (prueba de habilidad) 185
 Lanzamiento leve (propiedad de arma) 217
 Lanzamiento potente (propiedad de arma) 217
 Levantarse 291
 Libro de conjuros 118
 Luz brillante 262
 Luz tenue 262
 Líder (rol de personaje) 16
 Línea de efecto 273
 Línea de vista 273
 Maltrecho 293
 Mano torpe (propiedad de arma) 217
 Mantenimiento (un poder) 59, 278
 Mecánica básica 11
 Menudo (tamaño) 282
 Modificadores de característica 17
 Monedas y efectivo 212
 Montar guardia 263
 Monturas y transporte 222
 Monturas y vehículos 261
 Movimiento doble 284
 Movimiento en diagonal 283
 Movimiento obligatorio 285
 Movimiento terrestre 260
 Muertos vivos 188
 Muro (área de efecto) 272
 Nadar (prueba de habilidad) 183
 Naturaleza (habilidad) 186
 Nuevas energías 291
 Objetivo 272
 " de un poder 57
 Objetos perecederos 226, 255
 Obstáculos (al movimiento) 284
 Ocultación 281
 Ocultación total 281
 Orden de iniciativa 267, 291, 292
 Orden de marcha 261
 Oscuridad 262
 Otras fuentes de poder 54
 Palabras clave 55
 Paladines y dioses 133
 Parangones multiclase 209
 Pegador (rol de personaje) 16
 Pequeña (propiedad de arma) 217
 Pequeño (tamaño) 44, 217, 220, 282
 Percepción (habilidad) 186
 Personalidad (de un personaje) 23
 Perspicacia (habilidad) 187
 Pociones (creación) 306
 Poderes a distancia 56
 Poderes a voluntad 15, 54
 Poderes cercanos 56
 Poderes de ataque 15
 Poderes de cuerpo a cuerpo 56
 Poderes de encuentro 15, 54
 Poderes de utilidad 15
 Poderes de área 56
 Poderes diarios 15, 54
 Portales (uso) 310, 311
 Precios (de objetos mágicos) 223
 Preparar una acción 291
 Prerrequisito (de un poder) 57
 Prestar ayuda 291
 Primeros auxilios (prueba de habilidad) 188
 Pruebas de característica 26
 Pruebas de conocimiento 179
 Pruebas de habilidad 26, 178
 Pruebas enfrentadas 178
 Pruebas pasivas 179
 " de Percepción 186
 " de Perspicacia 188
 Puntos de acción 259, 292
 " y descanso prolongado 263
 " y sendas de parangón 53
 Puntos de experiencia 259
 Puntos de golpe 293
 Puntos de golpe máximos 293
 Puntos de golpe temporales 293
 Puntuaciones de característica (generación) 16
 Puntuaciones de defensa 275
 Páramo Sombrio 181
 Rasgos típicos (de un personaje) 24
 Recarga (propiedad de arma) 217
 Recompensas intangibles 260
 Recursos (habilidad) 188
 Redondear hacia abajo (regla básica) 11
 Reducir daño por caída (prueba de habilidad) 181
 Regeneración 293
 Registrar bolsillos (prueba de habilidad) 185
 Religión (habilidad) 188
 Requisito (de un poder) 57
 Residuum 225, 300
 Resistencia 276
 Resultados del ataque 276
 Retrasar 292
 Revivir a los muertos 313
 Rituales (libros y pergaminos) 298
 Romper o derribar (CDs) 262
 Saltar (prueba de habilidad) 182
 Sanar (habilidad) 188, 300
 Sigilo (habilidad) 189
 Teleportación 286
 Terreno 261
 Terreno difícil 284, 285, 288
 Tesoro 260
 Tipos de daño 276
 Tiradas de ataque 26, 274
 " de un poder 57
 Tiradas de daño 276
 Tiradas de salvación 279
 Tiradas de salvación contra muerte 295
 Tirar, empujar y deslizar 285
 Transportar, arrastrar y levantar 222
 Trasfondo (de un personaje) 24
 Tratar una enfermedad (prueba de habilidad) 188
 Trato con animales (prueba de habilidad) 186
 Tregar (prueba de habilidad) 182
 Turno 266
 Usar un poder 292
 Utensilios 56
 • cetros 62, 238
 • orbes 117, 239
 • símbolos sagrados 76, 133, 240
 • varas 242
 • varitas 62, 117, 244
 Velocidad (terrestre) 261
 Velocidad 283
 Vender equipo 220
 Ventaja de combate 279
 Versátil (propiedad de arma) 217
 Visión en la oscuridad 262
 Áreas de efecto 272
 Visión en la penumbra 262
 Visión y luz 262
 Vulnerabilidad 276
 Zona 59

ÍNDICE DE PODERES

Escribe tus poderes aquí.
Marca la casilla al usar cada uno.
Borra la marca cuando lo recuperes.

PODERES A VOLUNTAD

PODERES DE ENCUENTRO

PODERES DIARIOS

PODERES DE UTILIDAD

ÍNDICE DE OBJETOS MÁGICOS

Escribe tus poderes aquí.
Marca la casilla al usar cada uno.
Borra la marca cuando lo recuperes.

OBJETOS MÁGICOS

ARMA

ARMA

ARMA

ARMA

ARMADURA

ANILLO

BRAZOS

CABEZA

CINTURA

CUELLO

MANOS

PIES

Poderes de objeto diarios por día

Heroico (1-10)

Hazaña

Parangón (11-20)

Hazaña

Épico (21-30)

Hazaña

RASGOS DE PERSONALIDAD

ASPECTO Y COSTUMBRES

TRASFONDO

COMPAÑEROS Y ALIADOS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

NOMBRE

NOTAS

OTRO EQUIPO

RITUALES

MONEDAS Y RIQUEZA DIVERSA

NOTAS DE LA SESIÓN Y LA CAMPAÑA

NOTA A LA TRADUCCIÓN: PESOS Y MEDIDAS

En esta traducción se ha optado por mantener el sistema de unidades elegido por la edición original. Hay varias razones para ello, siendo la más importante preservar el sabor medieval de toda la ambientación. En la Europa medieval, todos los sistemas de medidas se basaban en el del antiguo Imperio Romano. Antes de la aparición del sistema métrico decimal (después de terminar la Edad Media), Europa tenía una gran cantidad de sistemas de pesos y medidas que podían variar incluso de una ciudad a otra en una misma región; pero en todos se percibía el espíritu del antiguo sistema común romano.

El sistema empleado en la edición original está ampliamente difundido, no sólo en los Estados Unidos, sino en multitud de campos relacionados con la tecnología aplicada. Así, es fácil encontrar el valor "métrico" del pie, la pulgada, etc. en libros o enciclopedias (generales o técnicas) en lengua española.

A esto debemos añadir que uno de los sistemas de medidas más difundidos en las tierras de habla hispana, el llamado de Castilla, tenía una gran similitud con el sistema vigente en las tierras de habla inglesa: los múltiplos y los submúltiplos se corresponden totalmente entre ambos sistemas. Todo esto nos permite recuperar un sistema antiguo, el que está en la literatura clásica en lengua hispana, aunque la casualidad ha hecho que se haya preservado en una nación de nueva creación. Con esto también se evitan las palabras metro, litro y sus derivados, creadas para el sistema métrico y totalmente desconocidas en la Europa medieval. Asimismo, reaprender el sistema de medidas propio del Medioevo castellano hace que los que empleen esta edición sean capaces de usar con soltura el sistema de medidas medieval oficial de DUNGEONS & DRAGONS, un juego con vocación internacional.

A continuación se presenta una selección de los pesos y medidas de mayor popularidad en estos sistemas, con sus múltiplos y submúltiplos. También aparecen dos columnas con equivalencias al sistema métrico de cuando coexistieron con él (Cast. para la equivalencia "castellana", e Ing. para la "inglesa"); para facilitar la transformación métrica se proporcionan una o dos columnas con las aproximaciones más habituales. Todas las unidades aparecen con la grafía tradicional española, y figuran en cursiva (en los títulos) aquellos términos no existentes en el sistema de Castilla (términos, por otro lado, incorporados al lenguaje desde tiempos remotos).

MEDIDAS LINEALES Y AFINES

Las medidas lineales fueron las más difundidas y constantes en todas las regiones europeas. El pie fue una unidad de longitud que, traducido a los diversos idiomas, se utilizó por doquier. El submúltiplo más importante del pie fue la pulgada, y el múltiplo principal, la vara. Por diversas razones, ese múltiplo del sistema "inglés" quedó como yarda: mientras que la unidad inglesa *foot* prácticamente siempre ha sido traducida como pie, y la unidad *inch*, como pulgada; *yard* aparece casi siempre como yarda, aunque a todos los efectos lingüísticos 1 vara = 1 yarda.

Hay una correspondencia total entre los múltiplos y submúltiplos "ingleses" y los "castellanos", y es interesante notar que si se aproxima a un solo decimal en la unidad del pie, las unidades son equivalentes.

D&D utiliza una comilla (') como abreviatura de pie y una doble comilla (") como abreviatura de pulgada; por ejemplo: 5' 9" significa 5 pies y 9 pulgadas.

MEDIDAS LINEALES

10 pies	5 pies	1 vara o 1 yarda	1 pie (')	1 pulgada (")	-Equival. en metros-		
					Ing.	Cast.	Aprox.
			1 =	0,0254	0,0232	0,025	
			1 =	12 =	0,3048	0,2786	0,3
			1 =	3 =	0,9144	0,8359	0,9
	1 =	1 2/3 =	5 =	60 =	1,524	1,393	1,5
1 =	2 =	3 1/3 =	10 =	120 =	3,048	2,786	3

Dado que se intenta recrear un mundo medieval, no está de más señalar las medidas que tradicionalmente se han utilizado para la altura de los animales. El palmo es una unidad que hoy en día se utiliza para esto, pero también se usa en otros campos. Su definición era una cuarta parte de 1 vara castellana o tres cuartas partes de 1 pie castellano [1 palmo = 1/4 vara = 3/4 pie = 9 pulgadas]. Actualmente, en los países de habla

inglesa existe para este fin una unidad, mucho menor, de nombre *hand*, definida como 1 *hand* = 1/3 pie = 4 pulgadas.

Medidas itinerarias: son un caso particular de las medidas lineales y sirven para medir grandes distancias. Las dos unidades más frecuentes fueron la legua y la milla (usada hoy en navegación). En los territorios de habla hispana, la más usada era la legua, y en los de habla inglesa, la milla. Aquí se da la equivalencia para la *statute mile* y se define la legua como tres de éstas (existieron varios tipos de milla y legua -de posta, etc.-, y en ocasiones la legua quedó definida en 4 millas, en lugar de 3).

MEDIDAS ITINERARIAS

1 legua	1 milla	Sist. métrico	Aprox. A	Aprox. B
	1 =	1,609 km	1,6 km	1 2/3 km
1 =	3 =	4,827 km	4,8 km	5 km

Medidas de superficie y volumen: las medidas de superficie y volumen derivan de las medidas lineales (son cuadradas y cúbicas, respectivamente).

MEDIDAS DE SUPERFICIE/VOLUMEN

1 yarda (vara)	1 pie cuad./ cúb.	1 pulgada cuad./ cúb.	-Equivalencia métrica-	
			Aprox. lineal	Aprox. cuad./cúb.
		1/1 =	0,025 m	6,25 cm ² /15,625 cm ³
	1/1 =	144/1728 =	0,3 m	0,09 m ² /27 dm ³ (l)
1/1 =	9/27 =	1296/46656 =	0,9 m	0,81 m ² /729 dm ³ (l)

Medidas de capacidad para líquidos: la tradición ha creado otras medidas de volumen; pero hay diferencias entre los países de habla inglesa y los de habla hispana. La pinta y el galón de los primeros (aquí, los llamados "americanos") están plenamente incorporados al idioma. Para los interesados en medidas antiguas, se mencionan dos unidades de Castilla que gozaron de gran popularidad.

MEDIDAS DE CAPACIDAD PARA LÍQUIDOS

		1 galón (gal)	1 pinta (pt)	-Equivalencia en l-		
1 azumbre	1 cuartillo			Ing.	Cast.	Aprox.
			1 =	0,473 l	—	1/2 l
		1 =	8 =	3,785 l	—	4 l
	1 =	—	—	—	0,504 l	1/2 l
1 =	4 =	—	—	—	2,016 l	2 l

Equivalencias aproximadas: azumbre - galón

1 azumbre = 1/2 galón = 4 pintas; 1 cuartillo = 1 pinta = 1/8 galón
1 galón = 2 azumbres = 8 cuartillos; 1 pinta = 1 cuartillo = 1/4 azumbre

MEDIDAS PONDERALES

La onza y la libra aquí presentadas son las "inglesas" *avoirdupois*, y las "castellanas" *comunes*. Para cada sistema, se ha incluido un múltiplo tradicional muy usado.

PESAS

		1 libra	1 onza	-Equivalencia en g y kg-			
1 arroba	1 stone†	(lb)	(oz)	Ing.	Cast.	Aprox. A	Aprox. B
			1 =	28,35 g	28,756 g	30 g	31 1/4 g
		1 =	16 =	453,6 g	460,09 g	0,48 kg	1/2 kg
	1 =	14 =	224 =	6350,4 g	—	6,7 kg	7 kg
1 =	—	25 =	400 =	—	11502 g	12 kg	12 1/2 kg

†La unidad se ha recogido así en las obras en este idioma; nunca se ha adaptado.

OTRAS MEDIDAS

Para la temperatura se emplea el sistema Fahrenheit con su equivalencia al Celsius, o viceversa. Para los interesados, a continuación se explica la manera de pasar de uno a otro; las equivalencias resultantes son exactas (y se da un método rápido).

Grados Celsius (° C)	Reducción rápida a ° C	Grados Fahrenheit (° F)	Reducción rápida a ° F
[n° F - 32] × 5/9	[n° F - 32] ÷ 2	n° C × 9/5 + 32	n° C × 2 + 32